

ARKEOLOGI DAN TANTANGANNYA PADA MASA KEMAJUAN TEKNOLOGI INFORMASI

Archaeology and it's challenges on the era of information technology development

Sarjiyanto

Pusat Penelitian Arkeologi Nasional. Jl. Raya Condet Pejaten, No. 4, Pasar Minggu, Jakarta Selatan
sarji_arken@yaho.com

Abstract

During the development of information technology, archeology is being faced to a tough challenge. At one hand development of information technology can erode the cultural survival, yet on the other hand, information technology can be used as a media to develop a culture for positive purposes. Through qualitative descriptive methods, issues related to culture and information technology are discussed to achieve the goal. Goal is to give a perspective on the role and attitudes that must be made by those responsible for archeology, so that cultural heritage is maintained and can be used positively in accordance era. The result obtained in the form attestation and efforts on the role and attitude to do the archeology in preserving the culture according to the times, in order to show form of cultural identity and useful evoke a sense of nationhood.

Keywords: *Archaeology; Postmodern; Information Age; Cultural Identity*

Abstrak. Naskah Dalam masa kemajuan teknologi informasi, arkeologi memiliki tantangan yang cukup berat. Dalam satu sisi kemandirian teknologi informasi dapat mengikis kelestarian budaya, namun disisi lain, teknologi informasi dapat dijadikan wahana mengembangkan budaya untuk tujuan yang positif. Melalui metode kualitatif deskriptif, persoalan yang terkait dengan budaya dan teknologi informasi dibahas untuk mencapai tujuan. Tujuannya memberikan perspektif tentang peran dan sikap yang harus dilakukan oleh penanggung jawab arkeologi, agar warisan budaya tetap terjaga dan dapat dimanfaatkan secara positif sesuai zamannya. Hasilnya yang diperoleh berupa pertanyaan dan upaya-upaya tentang peran dan sikap yang harus dilakukan arkeologi dalam menjaga kelestarian budaya sesuai perkembangan zaman, agar dapat memperlihatkan bentuk identitas budaya dan berguna membangkitkan rasa kebangsaan.

Kata kunci: Arkeologi; Postmodern; Informasi; Identitas Budaya

1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang ini, dalam kebudayaan manusia mengalami lonjakan perkembangan teknologi informasi. Ranah informasi menjadi strategis bagi pembentukan kebudayaan. Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu pekerjaan manusia dengan informasi serta melakukan

tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Adapun menurut ITTA (*Information Technology Association of America*), teknologi informasi adalah studi, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer. Khususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat

lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, memproses, melindungi, mentransmisikan dan memperoleh informasi secara aman. (Haag dan Keen 1996; Ali 2016). Teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja serta memungkinkan semua kegiatan dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, akurat dan meningkatkan produktifitas kerja karena teknologi informasi menghasilkan informasi yang berkualitas dan sangat relevan di berbagai aspek. Dalam lingkup arkeologi aspek perekaman dan sarana perekaman data arkeologi yang terintegrasi, ketersediaan dan keterbukaan informasi masih jadi permasalahan tersendiri. Upaya pembangunan system database (pangkalan data) dan upaya manajemennya serta cara mengkomunikasikannya melalui perangkat berbasis jaringan internet masih terus dikembangkan. Ini didasarkan bahwa pangkalan data merupakan sesuatu yang sangat penting (Pojoh et al. 2015). Pada masa kemajuan teknologi informasi, informasi telah berkembang menjadi komoditas yang penting dan strategis dan semakin luas memasuki berbagai sisi kehidupan. Pengelolaan informasi menjadi semakin penting. Upaya pemanfaatan dan pendayagunaan yang bijak akan memberikan peluang kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks berbangsa akan berimplikasi luas terhadap aspek ideologis seperti identitas bangsa dan nasionalisme (Moedjiono 2007).

Benda-benda hasil industri juga dapat diisi informasi budaya. Perdagangan produk-produk industri budaya satu sisi dapat menyumbang pada pertumbuhan ekonomi.

Pada sisi lain perkembangan teknologi informasi yang terbuka dapat mengakibatkan penyusupan budaya yang dapat mendegradasi jati diri budaya suatu bangsa yang diposisikan sebagai konsumen budaya asing. Sejajar dengan itu industri media baik cetak, elektronik (radio, televisi), yang awalnya dapat menjadi saluran proses pembudayaan dalam fungsi praktis-politis-komersial sebagai saluran pendidikan, pembangun kebudayaan dan pengembang ilmu pengetahuan. Namun demikian dapat juga berkembang menjadi saluran imperialisme budaya. Arkeolog melalui disiplin ilmu yang dikembangkan dituntut siap untuk mengisi atau mengintervensi era informasi ini dengan muatan yang dapat menempatkan kebudayaan kita dalam posisi kebermanfaatan yang lebih yang baik.

Berbagai kemudahan informasi memerlukan berbagai prasyarat agar dapat di-dayagunakan dan tidak menguasai manusia. Terjadilah kemudian yang disebut revolusi informasi. Dikatakan revolusi, karena inovasi ini telah mengubah total kehidupan manusia, baik orientasi maupun lingkungan hidupnya. Kadang-kadang perubahan itu juga disebut sebagai pergeseran paradigma (Kuhn 1970). Dalam kehidupan manusia terjadi perubahan besar dan menjadi penentu kehidupan. Informasi menjadi sumberdaya baru di samping sumber daya lain yang telah dikenal sebelumnya.

Kemajuan teknologi informasi juga tidak lepas dari aliran postmodern. Postmodernisme pertama-tama ditandai oleh hilangnya kepercayaan pada proyek modernisasi. Para teoretisi penganut postmodernisme

bersepakat bahwa diskursus postmodernisme mengandaikan pada sebuah zaman yang dilandasi gerak maju menuju masa postindustri. Postmodernisme yang bermula dari gerakan seni, kini bergeser menjadi gerakan budaya. Pergeseran ini bukan hanya disebabkan adanya perubahan basis material kebudayaan: dari manufaktur ke *machinofactur*, dari teknologi industri ke teknologi informasi, dari tata sosial produksi ke tata sosial reproduksi. Para pemikir postmodernisme banyak mendiskusikan tentang kebebasan makna, pluralisme budaya, sampai ke populisme politik. Penganut postmodern telah memantapkan diri sebagai bentuk gerakan modern yang radikal dalam pengetahuan/kritik terhadap ilmu pengetahuan (*epistemology*) serta kepeduliannya pada sosial (etis) yang menjadi masalah penting dalam pemikirannya. Para pendukung postmodern menekankan bagaimana membangun struktur sosial atas dasar tindakan kreatif untuk menghindari represi sosial. Selain itu postmodern juga lebih mempercayai *polivokalitas*, keanekaragaman daripada keseragaman, menghargai perbedaan dan interpersonal. Postmodern juga menolak bentuk pemikiran monodimensional yang otoritarian. Menurut Lyotard postmodern lebih menekankan dan mempercayai narasi kecil tentang masalah sosial, cerita masalah kehidupan dan perjuangan pada tingkat budaya, etnis, bahasa yang bersifat lokal. Namun demikian postmodernisme tidak lepas dari berbagai kritik terutama yang disampaikan oleh Jurgen Habermas bahwa postmodern hanya bagian lanjutan proyek modernisme yang

belum selesai (Lubis 2014b; 2006, Lyotard 1984).

2. Metode

Dalam penulisan artikel ini metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus dalam konteks atau *setting* kehidupan nyata kontemporer. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu objek tertentu yang dipelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus diperoleh dari kegiatan atau hasilnya yang telah diperoleh berbagai pihak dan berbagai sumber (Nawawi 2003). Dalam hal ini datanya berupa kegiatan atau produk keluarannya yang telah dilakukan institusi-institusi arkeologi. Termasuk studi pustaka yang selanjutnya diolah sesuai kebutuhan dan tujuan penelitian. Dalam hal ini kasus perkembangan teknologi informasi dan globalisasi menjadi objek yang dibahas dalam kaitannya dengan arkeologi, baik tantangan maupun peran yang harus dilakukan.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Arkeologi Dalam Membangun Identitas Budaya

Terjadinya revolusi teknologi informasi, sebagaimana pada masa terjadinya revolusi industri pada masa sebelumnya telah mengubah total kehidupan manusia. Salah satu perubahan akibat revolusi teknologi informasi adalah pengaburan batas-batas negara, bangsa dan sangat mungkin kebudayaan (Giddens 1992). Ini berarti pula

identitas budaya dan rasa kebangsaan pun cenderung menjadi pudar. Usaha lain yang tak kalah penting adalah perlindungan hukum pada warisan budaya yang masih tersisa. Imperialisme kultural dan kecenderungan homogenisasi kultural meskipun masih dalam proses perdebatan yang panjang tetapi harus diwaspadai sebagai satu bentuk yang dapat mengancam hilangnya satu kekayaan budaya tertentu. Barker yang dikutip Haryanto juga mengingatkan bahwa konsep globalisasi dan hibriditas memang sebagian besar orang dianggap tepat untuk menggambarkan situasi sekarang ini namun kita juga tidak boleh lupa akan eksplorasi kekuasaan dan kondisi ketidakberimbangan yang ada. Proses dominasi yang terjadi pada tataran teknologi dan ekonomi menguat pada kelompok yang menguasai kedua aspek ini. Peningkatan penguatan dominasi di bidang teknologi dan ekonomi ini berbasis pada *Intellectual Property Right* dan ini belum banyak dicermati para ahli. Di Amerika sekarang ini industri berbasis Hak Atas kekayaan Intelektual (HAKI) menjadi penyumbang terbesar devisa negara ini, mengalahkan sumbangan devisa dari industri kimia, industri kendaraan bahkan industri pesawat terbang (Haryanto 2006).

Pengungkapan kembali sumberdaya budaya pada hakekatnya merupakan tujuan ilmu arkeologi. Adapun nilai lama itu diabstraksikan dari peninggalan fisiknya atau kebudayaan materi. Melalui penerapan metodologinya, arkeologi berupaya mengungkapkan nilai itu kembali, kemudian melestarikan wujud fisiknya sebagai warisan

budaya. Sumberdaya budaya ini dapat bersifat budaya benda (*tangible cultural heritage*) dan warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*) (Sedyawati 2006). Berkaitan dengan itu, hasil yang dapat dicapai oleh arkeologi mencakup dua segi. Pertama, arkeologi dapat menghasilkan sebuah *cultural identity* dan kedua, arkeologi dapat memainkan peran sebagai sarana pembentukan rasa kebangsaan (*nation*). Tentang *cultural identity* telah dibahas antara lain oleh Sherman, walaupun dalam konteks dan permasalahan yang sedikit berbeda, yang mengemukakan dalam konteks objektivitas arkeologi sebagai ilmu. Masalah yang dikemukakannya adalah bagaimana ahli arkeologi dapat bersikap dan menghasilkan hasil penelitian yang objektif pada waktu menghadapi kenyataan bahwa kebudayaan yang dihadapinya sesungguhnya merupakan suatu kebudayaan yang asing baginya. Di dalam menghadapi kebudayaan yang demikian, ahli arkeologi menjadi sangat dipengaruhi oleh iklim pengetahuan maupun kepentingan yang dimilikinya (Sherman 1994). Contoh yang sering dikemukakan yakni Partai Nazi Jerman yang merupakan partai berkuasa di bawah Hitler memanfaatkan hasil arkeologi yang beriklim ilmiah Barat dengan kepentingan ideologi Bangsa Jerman. Arkeologi yang mampu mengungkapkan Kebudayaan Arya diletakkan pada kepentingan Hitler dengan mengajarkan bahwa Bangsa Jerman merupakan keturunan Arya dan merupakan ras yang paling unggul di muka bumi ini.

Keadaan seperti di atas juga berlaku di

Indonesia dalam hal interpretasi terhadap penelitian arkeologi. Sebagai contoh dikemukakannya arah pengaruh kebudayaan dapat ditujukan ke mana pun, tergantung dari siapa yang menentukan pengaruh itu. Untuk kasus Indonesia, misalnya, arah pengaruh selalu menuju ke Indonesia. Hal ini didasarkan atas iklim pengetahuan Barat dan mungkin juga kepentingan ilmuwannya yang mendasarkan anggapannya bahwa Indonesia merupakan bangsa yang belum berkembang dan atas dasar itu bangsa inilah yang senantiasa menerima pengaruh dari luar. Pengembangan konsep ini dapat saja diterapkan, tentunya dengan terlebih dahulu menentukan kronologinya, suatu hal yang kadang-kadang terabaikan. Kenyataan ini dapat dijumpai pada banyak interpretasi tentang pengaruh kebudayaan dari masa pre-histori maupun klasik. Dari masa prehistori, tanpa memperhatikan bahwa fosil manusia tertua banyak ditemukan di Indonesia, apabila yang dibicarakan adalah pengaruh kebudayaan, maka dapat dipastikan bahwa pengaruh ini akan selalu menuju Indonesia. Bahkan untuk periode neolitik, dikatakan telah terjadi migrasi dari daratan Asia ke kepulauan Indonesia. Demikian pula halnya dengan masa klasik yang diinterpretasikan telah terjadi proses "indianisasi" di Indonesia.

Kalangan yang bekerja di lingkungan arkeologi juga berupaya untuk menemukan asal bersama dari ke berbagai suku bangsa ini. Hasil arkeologi inilah yang kemudian dijadikan pengikat rasa kebangsaan itu. Penelitian arkeologi yang memfokuskan pada asal usul manusia dan awal tumbuhnya

puak-puak di Nusantara menjadi salah satu pengikat rasa kebangsaan. Dari berbagai penelitian tentang asal-usul manusia Indonesia, memberikan hasil bahwa hakikatnya suku bangsa yang berbeda-beda ini berasal dari satu suku bangsa. Pada periode yang lebih muda pengalaman bersama di era kolonisasi bangsa-bangsa Eropa membawa pada tingkat adanya rasa kebersamaan. Namun demikian kajian-kajian dalam arkeologi yang memfokuskan pada pluralitas etnik, yang berdimensi pada aspek multikultur perlu dikedepankan lagi. Dengan demikian pengupayaan *social solidarity and integration* dapat terwujud dalam suatu masyarakat. Apalagi jika potensi sumberdaya budaya (arkeologi) dalam suatu masyarakat cukup tinggi, maka akan menjadi motivasi untuk secara bersama membangun rasa memiliki, melestarikan dan menjaganya, untuk menguatkan identitas kebangsaan.

3.2. Arkeologi Dalam Menentukan Sikap

Dalam era informasi dan globalisasi, ketika segala informasi dapat diakses oleh banyak pihak melalui berbagai media khususnya internet, tinggalan arkeologi tidak hanya tanggung jawab disiplin ilmu yang bersangkutan. Banyak pihak memiliki hak untuk berperan termasuk dalam hal penafsiran-penafsiran. Sebagaimana halnya diamanatkan juga dalam Undang-undang Cagar Budaya No. 11 tahun 2010, yang semangatnya adalah arkeologi untuk semua (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya 2010). Selain itu masing-masing individu mempunyai

kepentingan sesuai nilai penting yang ada pada tinggalan arkeologi dari sudut pandang mereka. Selaras dengan postmodernisme dalam konteks kebenaran objektif yang digeser menjadi kebenaran *hermeneutika*. Kebenaran *hermeneutika* menghargai subjektivitas objek kajian, subjek atau individu pembaca dan pendengar. Karena itu penafsiran orang lain atau penafsiran yang berbeda perlu dihargai dan dipahami. Postmodernisme membuka ruang bagi politik perbedaan dan wacana marginal sebagai cara penegakan keadilan dan perubahan sosial (Lubis 2006, Lubis 2014a). Termasuk dalam kesempatan dalam memahami arkeologi.

Akhyar Lubis dengan mengutip pemikiran filosofisnya Foucault, yang berbasis masyarakat, menunjukkan bahwa sangat mungkin mewarnai sistem pengelolaan benda cagar budaya di Indonesia yang multi etnis dan multikultur. Saat sekarang sudah mulai berkembang penelitian yang melibatkan masyarakat. Masyarakat diberi ruang mengkritisi hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan, kebenaran, identitas, dan sejarah. Gagasan-nya tentang kekuasaan yang tersebar di berbagai pihak, juga memungkinkan kelompok-kelompok tertentu mengeksplorasi eksistensinya. Bangkitnya kesadaran kolektivitas dan pluralitas peradaban diharapkan dapat terpicu dari pemikiran ini. Wacana-wacana kecil yang dapat menggambarkan identitas kultural dengan kearifan budaya lokal dapat tergali dari pendekatan ini. Dalam pemikiran postmodern, dimensi lokal dan global merupakan hal yang

berjalan beriringan (*global paradox*). Di satu sisi pada era informasi. Situasi global mempengaruhi dan kadang-kadang menghilangkan ciri-ciri yang bersifat lokal, namun di sisi lain memungkinkan hal-hal lokal memasuki dan mempengaruhi wilayah nasional dan global (Lubis 2006).

Pada abad informasi ini, perlu membangun komunitas (*virtual*) arkeologi. Pelestarian tinggalan budaya material harus disertai informasi yang komprehensif. Ditengah semakin kuatnya pengaruh negatif dunia informasi dibutuhkan sebuah serangan balik dengan mendayagunakan media yang sama, media audio-visual dan teknologi informasi untuk mempertahankan daya hidup warisan budaya benda (*tangible cultural heritage*) dan warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*) (Magetsari 2001; A.A. Wattimena 2006; Sedyawati 2003).

Dalam bidang penelitian dan pelestarian tentu diharapkan ada pemaknaan-pemaknaan baru. Sebagaimana telah terjadi pada museum-museum di Indonesia telah ada upaya mereposisi kedudukan dan fungsinya sesuai dengan perkembangan paradigma yang ada. Penguatan pada aspek interaksinya pada masyarakat dan upaya-upaya pemaknaan baru benda koleksi budaya dengan mengoptimalkan informasi yang terkandung pada suatu warisan budaya yang menjadi koleksi dengan mendekatkan pada konteks aslinya masing-masing.

Dalam konteks pengelolaan sumberdaya budaya dengan berprinsip pada semangat pemikiran postmodern yang lebih menekankan pada keberagaman dan

mempercayai narasi kecil tentang masalah sosial pada tingkat budaya, etnis, bahasa pengelola warisan budaya (baca arkeologi) dapat menentukan sikap. Memperkuat kepekaan terhadap keragaman minat dan kepentingan tentang masa lampau di masa kini maupun dampaknya terhadap kualitas sumberdaya arkeologi yang masih tersisa. Sumberdaya arkeologi juga dapat menjadi potensi scientific research, tidak hanya arkeolog yang dapat megkajinya namun disiplin lain terbuka juga untuk melakukan kajian pada objek yang sama. Di lingkungan arkeologi juga telah berkembang pemikiran baru seiring berkembangnya wacana-wacana yang menggulirkan narasi-narasi kecil sebagaimana Lyotard telah sampaikan, berupa arkeologi alternatif seperti arkeologi gender, arkeologi kapitalis, arkeologi pribumi dsb.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang dilakukan untuk meningkatkan rasa mencintai warisan budaya adah program “Rumah Peradaban” dan juga “Aplikasi Arkeomap” yang dikembangkan Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Rumah Peradaban merupakan sarana edukasi dan pemasyarakatan hasil penelitian arkeologi untuk memberikan pemahaman tentang sejarah dan nilai budaya masa lampau dalam upaya sadar budaya, pencerdasan bangsa, penumbuhan semangat kebangsaan, dan sumber inspirasi bagi pengembangan budaya yang berkepribadian (Pusat Penelitian Arkeologi 2016). Ini merupakan salah satu upaya melalui penggunaan teknologi informasi untuk

menunjukkan identitas budaya, cara memaknai dan selanjutnya dapat menumbuhkan rasa cinta pada budaya bangsa sebagaimana ilustrasi pada gambar 1.

Peningkatan penguatan dominasi di bidang teknologi dan ekonomi berbasis pada *Intellectual Property Right* juga belum banyak dicermati para ahli, khususnya arkeologi. Dalam wacana *Intellectual Property Rights* ini di Indonesia juga dikenal adanya kekayaan-kekayaan budaya yang tidak menjadi hak perseorangan, melainkan oleh kelompok, dan bersifat anonim. Kekayaan seperti itu digolongkan menjadi tiga: folklor (*folklore*), ilmu pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*), dan sumber genetik (*genetic resource*). Ketiganya dianggap perlu mendapat perlindungan yang layak agar tidak disalahgunakan untuk keuntungan pihak-pihak lain. Upaya pendokumentasian, internalisasi, perlindungan dengan mempatenkan beberapa produk pengetahuan tradisional telah dilakukan (Sedyawati 2003).

Selain itu dalam konteks UNESCO melalui program *Memory of the World* tahun 1992 juga didorong adanya pelestarian warisan dokumenter melalui upaya alih media dengan digitasi berbagai produk dokumentasi dalam bentuk terbitan, buku, CD, DVD dll. Indonesia juga telah mempersiapkan komite MOW-Indonesia. Adapun yang dapat diregister dalam program ini antara lain sistem seni rupa, seni media rekam, sistem gerak, sistem musikal, sistem dramatik dsb. Upaya-upaya yang perlu dilakukan menurut Sedyawati, 2006 adalah:



Gambar 1. Program Rumah Peradaban yang dikemas dalam bentuk web site, dengan *tagline*: Mengungkap; Memaknai; Mencintai (Sumber: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional 2016)

1. Mendokumentasikan secara sistematis berbagai hal-hal yang terancam punah, baik yang berupa bentuk-bentuk kesenian, teknologi tradisi, maupun sumber-sumber alami yang digunakan dalam upaya-upaya budaya tradisional
2. Meningkatkan upaya internalisasi khasanah budaya melalui saluran pendidikan formal dan non formal dengan berbagai media sesuai perkembangan teknologi informasi untuk mengatasi kesenjangan informasi dan perhatian antargenerasi; "ancaman" dari dunia informasi "global".
3. Melakukan upaya advokasi atau perlindungan hukum dan pemanfaatan ekonomik atas warisan budaya tak benda, terhadap ancaman kepunahan dan peminggiran melalui media massa dan industri budaya.
4. Melakukan perawatan sumber-sumber pendukung hidupnya khasanah budaya dengan melakukan program pengenalan *Living Human Treasure*
5. Dalam konteks globalisasi, kita melihat wacana yang berkembang tidak lagi berkutat pada masalah perkembangan teknologi informasi. Dalam kondisi global ketidakadilan tetap terjadi terutama ada pergeseran pembicaraan kebudayaan pada industri berbasis *Intellectual Property Right*. Sejalan dengan pemikiran postmodernisme agar konsep ke-Binneka Tunggal Ika-an tetap terlestarikan sudah saatnya kita dituntut menfokuskan pada wacana-wacana yang lebih kecil dengan mengeksplorasi khasanah budaya di tingkat etnik atau bangsa yang demikian banyak di Indonesia.

4. Penutup

Sebagai akhir dari paparan ini perlu disampaikan bahwa arkeologi akan tetap dapat memainkan perannya dalam membangun identitas budaya dan identitas bangsa jika dapat mengikuti perkembangan lonjakan teknologi informasi. Kita tidak

dapat menolaknya namun dapat mengisinya dengan menyajikan informasi tentang kebudayaan masa yang dapat mengukuhkan akar kebudayaan bangsa atau menjadi simpul pemersatu rasa kebangsaan yang dapat dikembangkan melalui kesadaran akan pengalaman bersama. Selain itu yang tak kalah penting adalah upaya perlindungan hukum untuk menghindari penyalahgunaan pihak lain.

Dengan mengedepankan penghargaan pada keberagaman, dan perbedaan ilmuwan arkeologi tetap menjaga etika kerja yang baik. Kondisi globalisasi yang mendorong unsur ekonomi, kebudayaan dan politik yang saling menyatu dalam kecepatan harus dipandang secara positif dengan tetap waspada dampak negatifnya. Mengutamakan *benefit* lebih dari *profit* akan menjadi salah satu kunci yang dapat menyatukan berbagai khasanah budaya yang beragam di Indonesia.

Daftar Pustaka

- A.A. Wattimena, Reza. 2006. "Menggagas Cyberspace Sebagai Ruang Publik Virtual Yang Emasipatif; Sebuah Analisis Cultural Studies Atas Ambiguitas Pola Komunikasi Dan Identitas Di Dalam Cyberspace." In *Cultural Studies, Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan*, edited by Mudji Sutrisno Sutrisno, I Bene, and Hendar Putranto. Depok: Koekoesan.
- Ali, Utsman. 2016. "Pengertian, Fungsi Dan Tujuan Teknologi Informasi." <http://www.pengertianpakar.com/2015/02/pengertian-fungsi-dan-tujuan-teknologi-informasi.html>.
- Giddens, Anthony. 1992. *Modernity and Self-Identify*. Cambridge: Polity Press.
- Haag, and Keen. 1996. *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. Hammond: Mcgraw-Hill College.
- Haryanto, Ignatius. 2006. "Menimbang Kembali Imperialisme Kultural Dalam Konteks Globalisasi Kebudayaan Awal Abad Ke-21." In *Cultural Studies, Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan*, edited by Mudji Sutrisno Sutrisno, I Bene, and Hendar (editor); Depok: Koekoesan Putranto. Depok: Koekoesan.
- Kuhn, Thomas. 1970. *The Stucture of Scientific Revolution*. Chicago. 2nd ed. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lubis, Akhyar Yusuf. 2006. *Dekonstruksi Epistemologi Modern*. Jakarta: Pustaka Indonesia Satu.
- . 2014a. *Postmodernisme Teori Dan Metode*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- . 2014b. *Teori Dan Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial Budaya Kontemporer*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Lyotard, F.J. 1984. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minnesota: The University of Minnesota.
- Magetsari, Noerhadi. 2001. "Nilai Lama Menatap Masa Depan Dalam *Proceeding EHPA Mencermati Nilai Budaya Masa Lalu Dalam Menatap Masa Depan*, Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi.
- Moedjiono. 2007. "Tantangan Dan Peluang

- Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Indonesia.” In *Himpunan Naskah (II A), Seminar-Workshop-Forum Diskusi-Orasi Ilmiah-Riset (Nasional)*. Jakarta. Program Studi: Magister Ilmu Komputer, Program Pasca Sarjana Universitas Budi Luhur.
- Nawawi, Hadari. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pojoh, Ingrid H.E., Dian Sulistyowati, Rizky Fardhyan, Arie Nugraha, and Dicky Caesario. 2015. “Sistem Informasi Arkeologi: Pangkalan Data Berbasis Daring Untuk Perekaman Data Artefak Tembikar Dan Keramik Di Kawasan Percandian Jambi.” *AMERTA, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi* 33. No.2: 77–134.
- Pusat Penelitian Arkeologi. 2016. “Rumah Peradaban.” <http://rumahperadaban.kemdikbud.go.id/>.
- Sedyawati, Edi. 2003. *Warisan Budaya Tak Benda, Masalahnya Kini Di Indonesia*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- . 2006. “Kajian Substansi Warisan Dokumenter Budaya.” In *Lokakarya MOW-Indonesia, 14-15 September 2006*. Jakarta: Arsip Nasional.
- Sherman, S.J. 1994. “Introduction: Archaeological Approaches to Cultural Identity.” In *Archaeological Approaches to Cultural Identity*, edited by S.J. Sherman. London and New York: Routledge.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. 2010.