



PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DALAM PELESTARIAN WARISAN BUDAYA TAKBENDA



**PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL
DALAM PELESTARIAN
WARISAN BUDAYA TAK BENDA**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAHUN 2018**

Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pelestarian Warisan Budaya Tak Benda

Tim Penyusun :

Ihya Ulumuddin, M.Si.
Sugih Biantoro, M.Hum.
Mikka Wildha Nurrochsyam, M.Hum.
Indah Pratiwi, S.IP
Kaisar Julizar, S.Sos.

ISBN : 978-602-8613-99-6

Penyunting :

Dr. Mahdiansyah, MA
Dr. Yaya Jakaria, S.Si. MM
Dra. Lucia Hermien Winingsih, MA, Ph.D.

Penerbit :

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Redaksi :

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Gedung E Lantai 19
Jalan Jenderal Sudirman-Senayan, Jakarta 10270
Telp. +6221-5736365
Faks. +6221-5741664
Website: <https://litbang.kemdikbud.go.id>
Email: puslitjakbud@kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, November 2018

PERNYATAAN HAK CIPTA

© Puslitjakdikbud/Copyright@2018

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA SAMBUTAN

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakdikbud), Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2018 menerbitkan Buku Laporan Hasil Penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2017. Penerbitan buku laporan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menyebarluaskan hasil penelitian kepada berbagai pihak yang berkepentingan dan sebagai salah satu upaya untuk memberikan manfaat yang lebih luas dan wujud akuntabilitas publik.

Hasil penelitian ini telah disajikan di berbagai kesempatan secara terbatas, sesuai dengan kebutuhannya. Buku ini sangat terbuka untuk mendapatkan masukan dan saran dari berbagai pihak. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi para pengambil kebijakan dan referensi bagi pemangku kepentingan lainnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan kebudayaan.

Akhirnya, kami menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya penerbitan buku laporan hasil penelitian ini.



Jakarta, Juli 2018

Kepala Pusat,

Muktiono Waspodo

NIP 196710291993031002

KATA PENGANTAR

Penelitian dengan fokus “Percepatan Akreditasi Sekolah Melalui Pembiayaan Mandiri” ini merupakan bagian dari tema besar tentang Isu Mutu Sekolah (Akreditasi, SNP) seperti yang tercantum di dalam Surat Keputusan Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0065/H2/KP/2017, tanggal 5 Januari 2017.

Perlunya percepatan akreditasi sekolah melalui pembiayaan mandiri sangat terkait dengan tema Hari Pendidikan Nasional Tahun 2017, yaitu “Percepat Pendidikan yang Merata dan Berkualitas”, yang berarti perlu upaya mempercepat terwujudnya sekolah yang memenuhi Standar Nasional Pendidikan (SNP) secara merata yang dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Namun demikian, hal tersebut masih jauh dari harapan, sebab akreditasi sekolah untuk mengetahui ketercapaiannya terhadap SNP belum dapat menjangkau seluruh sekolah yang ada.

Penelitian ini berupaya untuk membuat konsep percepatan akreditasi sekolah melalui pembiayaan mandiri yang disesuaikan dengan minat, tanggapan dan kesanggupan masyarakat sekolah. Oleh karena itu, konsep yang dihasilkan di dalam penelitian ini langsung dimintakan tanggapan kepada para *stakeholder* pendidikan terutama kepala sekolah.

Jakarta, November 2017

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan dan Pembatasan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Signifikansi Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA	
BERPIKIR	6
A. Kajian Pustaka	6
B. Kerangka Konsep.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Pendekatan	34
B. Lokasi.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	35
D. Teknik Analisa Data	36
BAB IV UPAYA UMUM PELESTARIAN WARISAN	
BUDAYA TAK BENDA OLEH KOMUNITAS...37	
A. Pendidikan Formal dan Nonformal.....	37
B. Pameran dan Pertunjukan.....	43
C. Dokumentasi dan Pembuatan Museum.....	47
D. Standarisasi dan Perlindungan Hukum	52
BAB V LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA	
PELESTARIAN WARISAN BUDAYA TAK	
BENDA	56
A. Literasi Digital: Relasi dan Dampaknya bagi Pelestarian Warisan Budaya.....	56
B. Tantangan dan Peluang Literasi Digital dalam Pelestarian Warisan Budaya Tak Benda	70

BAB VI PENUTUP	76
A. Simpulan	76
B. Rekomendasi.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semenjak masuk ke abad 21, internet kini sudah menjelma menjadi kebutuhan pokok, termasuk bagi masyarakat Indonesia. Menurut survey yang dilakukan oleh Polling Indonesia dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2016, diketahui bahwa 51, 8% atau sekitar 132,7 juta penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan internet. Jumlah ini meningkat pesat, pada tahun 2014 pengguna internet di Indonesia berkisar pada angka 88,1 juta jiwa (APJII dan Puskakom UI, 2014). Tren ini menunjukkan pada tahun-tahun ke depan pengguna internet akan terus meningkat.

Hal ini tentunya menjadi tantangan dan juga sekaligus menjadi peluang bagi upaya pelestarian budaya tak benda di Indonesia. Sejak tahun 2007, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2007, pemerintah Indonesia secara resmi meratifikasi *Convention for The Safeguarding of The Intangible Cultural Heritage* yang dibuat oleh UNESCO pada tahun 2003 di Paris. Dalam dokumen tersebut, sudah diamanahkan bahwa negara-negara yang meratifikasi konvensi ini harus melakukan *rising awareness* atau

meningkatkan kesadaran khususnya bagi kaum muda terhadap warisan budaya yang dimiliki oleh negaranya.

Sejak tahun 2009, UNESCO sudah mengkaji, bahwa Dunia Ketiga bukan lagi menjadi wilayah yang mengeksport budaya dari negara-negara maju. Kelompok Dunia Ketiga, termasuk Indonesia memiliki peluang untuk melakukan ekspor budaya ke dunia global (UNESCO, 2009). Lebih jauh, kebudayaan dan internet dapat dikawinkan menjadi potensi ekonomi suatu bangsa dengan konsep “ekonomi kreatif”. Pemerintah Indonesia, pada tahun 2011 meresponnya dengan membentuk nomenklatur baru dalam struktur kabinetnya, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Kini, ekonomi kreatif memiliki wadah yang lebih khusus, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang dibentuk pada awal tahun 2015. Seni pertunjukan, kuliner, seni rupa, dan juga kriya (*handy craft*), merupakan bagian dari produk-produk yang diorientasikan untuk masuk ke dalam dunia komersial.

Dalam upaya mendorong pelestarian budaya Indonesia melalui media internet. Google, perusahaan yang menaungi mesin pencari yang paling populer di dunia, sudah berupaya melakukan pelestarian budaya Indonesia (Koran Jakarta, 2016). Upaya tersebut dilakukan dengan meluncurkan *platform online* bernama *Google Arts and Culture*, yang

menyediakan berbagai informasi terkait kebudayaan Indonesia. Tidak mau ketinggalan, Kemendikbud pada tahun 2017 meluncurkan gerakan literasi digital yang ditujukan untuk sekolah, keluarga dan masyarakat (Nasrullah dkk; 2017). Meskipun belum spesifik mendorong literasi digital untuk pelestarian warisan budaya tak benda, namun pemerintah sudah memberikan cetak biru untuk pentingnya masyarakat terlibat aktif dalam mendorong literasi digital.

Sejauh ini, belum ada kajian spesifik yang mengkaji mengenai literasi digital dan upaya pelestarian warisan budaya tak benda di Indonesia. Walaupun demikian, literasi digital sudah mulai banyak dijadikan tema dalam beberapa bidang. Kajian mengenai literasi digital lebih banyak dikaji pada ranah pendidikan, kepastakaan, dan psikologi anak dan remaja. Hal ini menandakan bahwa literasi digital merupakan ranah kajian yang sedang tumbuh mengingat semakin tingginya pengguna internet di Indonesia.

B. Perumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dirancang sebagai langkah awal untuk melihat sejauh mana komunitas-komunitas yang peduli dengan upaya pelestarian warisan budaya tak benda bersentuhan dengan literasi digital. Ada

empat komunitas yang dikaji, komunitas pelestari wayang, keris, angklung, dan juga batik. Wayang, keris, batik, dan angklung merupakan warisan budaya tak benda yang diakui oleh dunia sebagai warisan budaya tak benda. Selain itu, ada pula tari Saman, tari Bali, Noken, dan juga Kapal Pinisi. Keempat komunitas tersebut dipilih karena terkonsentrasi di Pulau Jawa, yang menurut survey Polling Indonesia dan APJII (2016) pengguna internetnya paling banyak yaitu 65% dari seluruh pengguna di Indonesia.

Penelitian ini dipandu oleh beberapa pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana upaya komunitas dalam melakukan pelestarian warisan budaya tak benda melalui media internet?
2. Bagaimana dampak yang dirasakan setelah adanya upaya komunitas untuk melakukan pelestarian budaya melalui media internet?
3. Bagaimanakah tantangan untuk mendorong literasi digital dalam melestarikan warisan budaya tak benda?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan upaya-upaya komunitas pelestari warisan budaya tak benda melalui media internet.

2. Menganalisis dampak-dampak yang dirasakan oleh komunitas pelestari warisan budaya tak benda melalui media internet.
3. Menganalisis tantangan untuk mendorong literasi digital dalam melestarikan warisan budaya tak benda.

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki signifikansi teoritis dan praktis. Signifikansi teoritisnya, ialah bagaimana penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam ranah akademik, khususnya mengenai literasi digital yang sejauh ini belum banyak dikaji terkait relasinya dengan pelestarian budaya. Kemudian secara praktis, kajian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran bagi pengembangan literasi digital bagi para penggiat pelestari warisan budaya tak benda, baik komunitas maupun pemerintah. Dengan demikian, akan semakin banyak pihak yang peduli untuk melakukan pelestarian budaya melalui literasi digital.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Definisi Literasi Digital

Dalam rangka penumbuhan budi pekerti di lingkungan sekolah dan masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan program Gerakan Literasi Nasional. Gerakan ini mulai dikampanyekan pada tahun 2016 yang mencakup enam literasi dasar yang harus dikuasai oleh seluruh warga negara Indonesia, yaitu literasi digital, sastra, literasi sains, literasi finansial, literasi kewarganegaraan, dan literasi budaya. Salah satu yang menjadi perhatian di era keterbukaan teknologi informasi ini adalah literasi digital. Untuk itu, sejak awal tahun 2017, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) gencar meningkatkan literasi digital kepada masyarakat agar menggunakan media sosial secara benar dan bermartabat (kemdikbud.go.id diakses pada 2 April 2018).

Pengertian literasi digital yang dikutip dalam buku panduan Gerakan Literasi Digital Kemdikbud yang dikutip dalam buku Digital Literasi karya Paul Gilster (1997) adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Sementara di laman yang sama Kemdikbud juga mengutip pengertian literasi menurut Bawden (2001) yaitu literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi. Hal ini didasarkan kepada perkembangan teknologi yang semakin luas digunakan. Penggunaan komputer tidak hanya sebagai perangkat mengalihmediakan tetapi juga sebagai sumber informasi yang dapat diakses oleh masyarakat untuk sejumlah kepentingan seperti bisnis, alat komunikasi dan sumber ilmu pengetahuan. Namun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki definisi sendiri mengenai literasi digital yaitu pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara

sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (kemdikbud.go.id, diakses 2 April 2018).

Literasi digital memang sudah menjadi perhatian dunia, tercermin dari program yang dicanangkan UNESCO untuk meningkatkan literasi di lingkungan global. Literasi digital menjadi prioritas program UNESCO dengan target pengembangan 2015-2020. Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital. Literasi dalam pandangan UNESCO dianggap sebagai literasi TIK (*ICT literacy*) dengan dua sudut pandang. Pertama, Literasi Teknologi (*Technological Literacy*)—sebelumnya dikenal dengan sebutan *Computer Literacy*—merujuk pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua,

menggunakan Literasi Informasi (*Information Literacy*). Literasi ini memfokuskan pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digital secara optimal (UNESCO, 2015).

Sejalan dengan UNESCO literasi digital menurut Dakers (Dakers 2006 dalam Dyna, 2015) didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan, mengelola dan memahami teknologi. Literasi digital juga dapat diartikan sebagai literasi teknologi atau kemampuan menggunakan teknologi yang melibatkan pengetahuan mengenai faktor-faktor kunci yang menentukan keberhasilan sistem operasi teknologi. Literasi teknologi juga menyangkut kemampuan menjalankan seluruh aktivitas teknologi secara efisien dan tepat. Sementara Lanksear dan Kobel (2009) memberikan definisi literasi digital dalam kemampuan untuk memberikan pengetahuan kepada pengguna lainnya dalam bentuk suara, gambar, video maupun *subtittle* pada sesama penggunanya. Menurut Lanksear hampir semua pengguna digital cepat dalam merespon sejumlah informasi dan ilmu pengetahuan dan menyajikannya dalam bentuk yang lebih sederhana

sehingga orang lain mampu dengan mudah mengerti makna yang disampaikan. Dilihat dari pengertian tersebut, kemampuan literasi nampaknya sangat berguna bagi kebutuhan promosi baik yang bersifat sosial maupun promosi komersil.

Konsep lain yang digunakan untuk menyusun konsep literasi digital adalah literasi media. Literasi media terdiri dari serangkaian kompetensi komunikasi termasuk kemampuan mengakses, menganalisa, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan tercetak dan tidak tercetak (*The Alliance for a Media Literate America* dalam Martin, 2008). Agak mirip dengan literasi media, Martin (2008) juga mengelaborasi literasi komunikasi sebagai pembentuk literasi digital. Literasi komunikasi diartikan sebagai kemampuan berkomunikasi efektif secara individual atau kerja kolaboratif dalam kelompok dengan menggunakan teknologi penerbitan (piranti lunak teks, basis data, lembar kerja, alat gambar dan sebagainya), internet, dan alat elektronik dan komunikasi yang lain (Martin, 2008).

2. Dimensi Literasi Digital

Dari sejumlah definisi dapat digambarkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan atau keterampilan dalam mengelola informasi dalam media digital. Martin (2008) merumuskan dimensi keterampilan literasi dasar tersebut, komputer, informasi, teknologi, media, komunikasi dan visual, berikut ini.

- a. Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terikat dengan kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam hidup sehari-hari.
- b. Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
- c. Literasi digital dibentuk oleh namun lebih luas dari literasi teknologi komunikasi informasi.
- d. Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup.

- e. Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital.

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

Dalam *Center for Teaching* ada 5 jenis literasi digital, yaitu:

- a. Literasi Media

Literasi Media artinya kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan menggunakan media komunikasi dalam sejumlah aplikasi. Media literasi ini juga ditandai dengan kemampuan berfikir kritis tentang apa yang mereka lihat, dengar dan mereka baca.

b. Literasi Komputer

Literasi komputer adalah kemampuan menggunakan komputer dan mampu memanfaatkan sejumlah *software* untuk kepentingannya.

c. Literasi Digital

Literasi digital diartikan sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat digital dengan benar yang terdiri dari keterampilan seperti *browsing*, menggunakan data dan penggunaan ruang komunikasi.

d. Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengetahui kapan membutuhkan sebuah informasi dan mampu mengidentifikasi lokasi informasi itu berada serta mengevaluasi dan secara efektif menggunakan informasi tersebut untuk menangani sejumlah isu atau masalah.

e. Literasi Teknologi

Literasi teknologi adalah kemampuan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, memecahkan masalah, mengakses, mengatur, mengintegrasikan, dan

membuat sebuah informasi yang berupa pengetahuan dan kecakapan di abad 21.

Sementara Douglas (2011) menyebutkan literasi digital akan menghasilkan multiliterasi atau kemampuan mengkombinasikan *skill digital* yang berbeda. Douglas menyebutkan sejumlah perbedaan literasi dalam literasi digital diantaranya:

Literasi Media – atau kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat pesan dalam berbagai macam mode media, genre, dan format – *texting*, *blogging*, *game*, penulisan situs/web, partisipasi dalam forum, membuat video, serta menafsirkan pesan kompleks dari berbagai multimedia dan transmedia.

Literasi Informasi – kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi secara kritis, memahami, menyimpan, merombak dan menerapkan informasi – untuk tujuan tertentu.

Literasi Kritis – kemampuan untuk mengevaluasi teks (visual, aural, tertulis, lisan) dan melihat pesan secara eksplisit maupun implisit (termasuk bias), melihat makna politik atau sosial, dan membedakan informasi yang akurat ataupun tidak.

Literasi Atensi – yaitu kesadaran tentang bagaimana seseorang mengarahkan perhatian pengguna digital dan kemampuan untuk menarik perhatian pengguna lain.

Literasi Komputer – yaitu kemampuan untuk menggunakan komputer dan teknologi lain seperti *smartphone*, *tablet* secara efisien, dengan berbagai keterampilan dari mulai keterampilan dasar hingga pemrograman serta pemecahan masalah yang kompleks.

Literasi Jaringan – saat ini banyak pengetahuan dan informasi yang tersimpan dalam jaringan internet. Literasi jaringan yaitu memahami bagaimana internet atau jaringan itu bekerja dan bagaimana membuat jaringan komunikasi itu sendiri.

Literasi Visual – adalah kemampuan untuk menafsirkan, bernegosiasi, dan membuat makna dari informasi yang disajikan dalam bentuk gambar. Atau memahami bagaimana elemen visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, simbol, pola dan komposisi lainnya menciptakan makna tersendiri.

Sementara Steve Wheeler memahai literasi digital dengan sedikit berbeda yaitu: keterampilan jaringan sosial – agak mirip dengan literasi jaringan/literasi internet yang disebutkan sebelumnya, tetapi Steve Wheeler memberikan penekanan yang lebih besar pada kekuatan jaringan sosial untuk mencapai tujuan tertentu; atau berupa kemampuan agar pendapat pengguna didengar oleh banyak orang secara bersamaan melalui media sosial.

Keahlian transliterasi – adalah keterampilan untuk melek di berbagai *platform* yang berbeda – literasi translasi juga dapat berupa kemampuan untuk membuat informasi, membagikannya dan berkomunikasi secara efektif di berbagai *platform online*. Kemampuan ini berupa kemahiran dalam menampilkan informasi misalnya memberikan data pribadi dalam *Linked In* agar nampak profesional, menumpahkan buah pikir ke dalam 140 karakter di *Twitter* serta menyajikan gambar visual yang menarik dalam *Youtube*. Pesan yang sama mungkin dapat dalam sejumlah *platform* yang berbeda namun dengan format berbeda sesuai dengan konteks dan audiens pada setiap *platform online*.

Keahlian menjaga privasi, Wheeler mengungkapkan kemampuan menjaga privasi juga merupakan keterampilan dalam mengelola identitas yang akan dibagikan dalam lingkup jaringan yang sesuai dengan *platform* dan tujuannya. Pengguna harus bersikap kritis dalam membagikan informasi yang bersifat pribadi yang mampu menggambarkan dirinya hanya sesuai dengan porsi tujuannya. Jika pengguna ingin mempromosikan kemahirannya misalnya dalam karya seni maka citra yang disajikan harus sesuai dengan proporsinya agar nampak profesional. Mengelola identitas, penting bagi pengguna internet untuk mengelola identitas dengan tetap memberikan informasi terbatas tanpa menjadi orang lain. “*Keep yourself nice*” harus menjadi prinsip yang dianut dalam berjejaring. Hal ini penting karena akan meninggalkan jejak digital yang mungkin akan merusak reputasi di masa yang akan datang jika tidak dikelola dengan baik.

Membuat konten, yaitu kemampuan menciptakan berbagai jenis konten untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda. Konten juga harus bersifat informatif,

baru dan mampu mengajak sejumlah audiens untuk terinspirasi melihat konten yang diunggah.

Sejumlah pendapat di atas menunjukkan bahwa literasi digital adalah keterampilan yang bersifat multidimensi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media dan komunikasi. Riel et al (2012) sependapat dengan ahli sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi digital bersifat multidimensi. Namun berbeda dengan Martin (2008), ia menjelaskan bahwa literasi digital bersifat klasifikasi horisontal bukan vertikal. Literasi digital dikemukakan beberapa kelompok kemampuan sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Klasifikasi Literasi Digital

No.	Alat dan Sistem	Informasi dan Data	Berbagi dan Kreasi	Konteks Sejarah dan Budaya
1.	Dasar komputer	Representasi	Berpikir kreatif	Kewargaan digital
2.	Piranti keras komputer	Pencarian	Dokumen (teks)	Keragaman
3.	Piranti lunak dan aplikasi komputer	Perakitan	Multimedia	Hak intelektual
4.	Jaringan	Analisis dan penilaian	Komunikasi	Privasi dan identitas
5.	Desain	Pengambilan kesimpulan	Pencitraan karakter di dunia maya	Agenda yang terprogram
6.	Pengayaan	Penyimpanan	Produktivitas	Dampak teknologi
7.		Navigasi	Berbagai dan Kolaborasi	

Sumber: Riel et al (2012).

Sementara menurut Hague (2010:2) literasi digital tidak hanya kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda tetapi juga untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak

hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan *platform* perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Komponen literasi media yang disampaikan oleh Riel et al (2012) ini berupaya mengakomodir aspek dari digital media yang tak saja baru secara teknis tapi juga menghadirkan logika komunikasi yang sangat interaktif yang cukup berbeda dengan media konvensional seperti media cetak dan penyiaran. Secara garis besar kemampuan literasi digital dapat digambarkan bahwa literasi digital dibedakan menjadi tiga tingkatan kompetensi. Pada kompetensi pertama seseorang dianggap *literate* yaitu jika memiliki keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku dalam menggunakan media digital. Level kedua adalah keterampilan menggunakan perangkat digital untuk kepentingan profesional atau penerapan pada disiplin ilmu/keterampilan tertentu. Sedangkan level ketiga adalah transformasi digital yaitu tidak hanya mampu

menggunakan informasi dan mengkhususkan diri terhadap kemahiran tertentu tetapi juga telah mampu berinovasi dan berkreasi di dunia digital.

Selain kemahiran dari literasi digital, ada sejumlah catatan bagi para pengguna digital. Dalam kesepakatan tak tertulis di sejumlah negara pengguna digital dalam media internet membentuk sebuah konsep baru untuk mengatur jalannya interaksi di dunia maya. Konsep itu lebih dikenal dengan digital *citizenship* yang lebih ditujukan kepada pengguna teknologi modern yang bertanggung jawab. Seperti pergaulan di masyarakat pada umumnya pengguna digital juga memiliki persyaratan yang sama, untuk itu Solove (2004) merumuskan sejumlah elemen yang harus dimiliki oleh warga digital, yaitu:

Pertama akses, akses digital merupakan persyaratan mendasar sebagai warga negara digital. Sejumlah individu harus memiliki akses terhadap digital namun karena keterbatasannya, sejumlah individu tidak memiliki akses terhadap internet biasanya karena sulitnya lokasi, rendahnya tingkat ekonomi dan kekurangan lainnya. Untuk memudahkan akses sejumlah sekolah dan warung-warung internet,

perpustakaan atau layanan publik membuka akses tersebut. Keterbatasan akses pada sebagian orang sering dikaitkan dengan kesenjangan digital. Kesenjangan digital juga biasanya dimiliki generasi tua karena kesulitannya memahami teknologi terbaru.

Elemen kedua adalah *Digital Commerce* yaitu kemampuan pengguna untuk mengenali sejumlah ekonomi yang menggunakan perangkat *online*. Hal ini juga berkaitan dengan pemahaman tentang bahaya dan pemanfaatan pembelian *online* melalui kartu kredit dan lain sebagainya. Selain itu pengguna harus juga menyadari sejumlah aktivitas ilegal dalam mengunduh informasi yang memungkinkan tergolong pada kasus kriminal seperti narkoba, pornografi dan plagiarisme hak cipta pengetahuan.



Sumber: www.digitalfutures.org

Gambar 2.1 Sembilan Elemen Warga Digital

Elemen ketiga Digital Komunikasi adalah kemampuan untuk menggunakan sejumlah media komunikasi seperti email, pesan instan, FB, Messenger, Whatsapp dan berbagai aplikasi lainnya dengan menggunakan aturan yang dibuat oleh masing-masing media. Misalnya untuk penggunaan Facebook, pengguna harus menyadari bahwa aturan penggunaan Facebook minimal usia 13 tahun dan saat ini Facebook juga sudah menggunakan aturan pelarangan peredaran ujaran kebencian, pornografi dan perdagangan manusia.

Elemen keempat, Literasi Digital yaitu kemampuan menggunakan perangkat digital misalnya mencari

informasi tertentu dengan benar dengan menggunakan mesin pencari, mengetahui konsekuensi menggunakan informasi *log in online* atau melihat *database* pada terkait sejumlah informasi dan dapat mencari informasi yang dapat dipertanggungjawabkan *versus* informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan.

Elemen kelima yang harus dimiliki adalah etika digital. Etika digital merupakan pemahaman pengguna digital yang menuntut pengguna untuk berperilaku dan berbahasa yang tepat pada pengguna lainnya. Etika digital sering digunakan dalam komunikasi digital untuk mengurangi dampak dari ujaran kekerasan dan *bullying* atau ujaran yang tidak pantas.

Elemen keenam adalah hukum digital. Hukum digital diartikan sebagai kemampuan memahami konsekuensi dari perbuatan ilegal seperti mengunduh hak cipta ilegal, plagiarisme, membuat virus, mengirim spam, pencurian identitas, perundungan, dan lain-lain. Hukum digital ini biasanya melekat pada peraturan negara di mana asal pengguna menggunakan digital tersebut.

Elemen ketujuh adalah hak dan kewajiban dunia digital berupa seperangkat privasi, hak berbicara dan

lain sebagainya dan juga seperangkat konsekuensi yang akan ditanggung oleh pengguna digital.

Elemen kedelapan adalah kesehatan digital bahwa pengguna digital harus sadar bahwa menggunakan digital terus menerus akan merusak kesehatan mereka. Pengguna digital diharapkan tidak terlalu bergantung kepada internet karena akan menyebabkan ketegangan pada mata, sakit kepala, stress, dan kecanduan.

Elemen kesembilan adalah keamanan digital yang berarti setiap pengguna digital harus sadar untuk menyembunyikan data pribadinya dengan menggunakan *password* yang sulit, melindungi dari virus, membuat cadangan penyimpanan data, dan lain sebagainya.

Interaksi di media digital tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media digital membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan (Riel, 2012 dan Herlina, 2015).

Konsep dan dimensi literasi digital yang dikemukakan bermuatan teknologis, psikologis, dan sosial. Sehingga dapat dipahami bahwa literasi digital adalah bentuk keterampilan yang kompleks dan menyangkut keterampilan baru yang harus dimiliki manusia berhadapan dengan lingkungan digital saat ini.

B. Kerangka Konsep

1. Literasi Digital

Huvila (2012) memberikan informasi penting untuk membedakan literasi digital dengan penyediaan informasi (*information services*). Ia menjelaskan sebagai berikut:

“Information services is used as an umbrella term to describe a heterogeneous group of individual, social and institutional forms of helping people to know more, or to cross and bend their boundaries of knowing. Information service providers aim to help people find answers to their questions. The notion of digital literacy is considered to be a general competence to cope with digitality and its consequences. It is another strategy that helps people to traverse their boundaries of knowing. Unlike information services, which are based on direct intervention, digital literacy helps people to see and cross their barriers by themselves”.

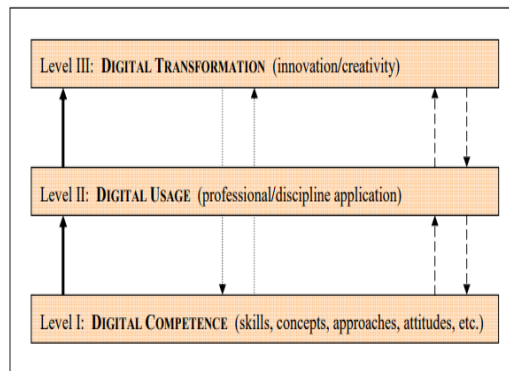
Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa literasi digital merupakan strategi untuk membantu masyarakat untuk dapat melampaui hambatan-hambatan untuk dapat mengetahui. Di sisi lain, jasa informasi ialah upaya aktif dari individu, komunitas, atau institusi untuk mengetahui lebih banyak melalui berbagai jalur media. Dengan demikian, literasi digital konsepnya lebih dekat dengan upaya pendidikan melalui media digital.

Berbeda dengan itu, melalui Gerakan Literasi Nasional, Kemendikbud sudah mendefinisikan literasi digital sebagai “kecakapan hidup” atau *life skills* (Nasrullah, 2017). Secara detail dalam dokumen materi pendukung literasi digital tersebut dijelaskan sebagai berikut:

“Literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital”.

Dengan demikian, literasi digital memiliki tiga jenjang. Pertama, ialah level kemampuan menggunakan perangkat teknologi. Kedua, ialah

kemampuan memanfaatkan perangkat teknologi untuk meningkatkan kapasitas diri. Ketiga, ialah kemampuan untuk melakukan inovasi atau berkreasi melalui perangkat teknologi. Penjelasan ini merupakan saduran dari konsep yang dikembangkan oleh Mayes dan Fowler (2006, dalam Nasrullah, dkk; 2017) yang berjudul *“Learners, Learning Literacy and the Pedagogy of e-Learning”*. Dalam dokumen tersebut digambarkan ketiga jenjang tersebut merupakan sebuah siklus.



Sumber: Martin dan Grudziecki (2006).

Gambar 2.2 Jenjang Literasi Menurut Mayes dan Fowler

Ketiga jenjang literasi digital tersebut merupakan kelanjutan dari konseptualisasi Mayes dan Fowler

(1999, dalam Vincent 2015) tentang pembelajaran konseptual. Mayes dan Fowler menjelaskan “*Conceptual learning is characterised as a cycle, involving the three stages which we term conceptualisation, construction and dialogue*”. Dengan demikian, dipahami mengapa tiga jenjang tersebut merupakan sebuah siklus. Ketiga jenjang tersebut merupakan relasi dialektik yang tidak pernah selesai karena setelah ada dialog atau *digital transformation*, tentunya ada produk baru yang dihasilkan melalui kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang dan membutuhkan konseptualisasi ulang, atau kemampuan menggunakan perangkat teknologi yang baru. Martin dan Grudziecki (2006) menjelaskan bahwa setiap individu atau kelompok tidak perlu melalui setiap jenjang tersebut. Itu semua tergantung pada kebutuhan masing-masing dan juga konteks sosial yang ada.

Dalam penelitian ini, pengertian literasi digital juga melingkupi penyediaan informasi. Hal ini dikarenakan pada tahap ketiga yaitu *digital transformation* memungkinkan aktor untuk mampu melakukan penyediaan informasi. Dengan demikian, literasi

digital dimaknai sebagai tindakan peningkatan kapasitas sekaligus upaya penyebarluasan informasi melalui media digital.

2. Pelestarian Warisan Budaya Tak Benda Melalui Literasi Digital

UNESCO dalam konvensi tahun 2003, menggunakan istilah *safeguarding* atau penyelamatan. Dalam dokumen tersebut, penyelamatan dimaknai sebagai berikut:

“Safeguarding means measures aimed at ensuring the viability of the intangible cultural heritage, including the identification, documentation, research, preservation, protection, promotion, enhancement, transmission, particularly through formal and nonformal education, as well as the revitalization of the various aspects of such heritage”.

Berdasarkan definisi tersebut diketahui bahwa *safeguarding* dapat juga dimaknai dengan pelestarian karena tujuannya ialah untuk memastikan warisan budaya tak benda dapat tetap lestari melalui berbagai langkah nyata. Beberapa langkah nyata dapat dilakukan melalui literasi digital seperti dokumentasi, promosi, dan juga transmisi. Melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelestarian Tradisi, Kemendikbud sudah berupaya memberikan tugas kepada pemerintah di level provinsi dan kabupaten/kota untuk bertanggung jawab terhadap upaya pelestarian warisan budaya tak benda di Indonesia.

Dalam upaya penyelamatan tersebut, negara yang meratifikasi konvensi ini harus melibatkan berbagai pihak, terutama elemen masyarakat yang peduli terhadap upaya pelestarian tersebut. Tanudirjo (2003) telah mengingatkan tentang pentingnya pelibatan masyarakat dalam upaya pelestarian budaya, termasuk pelestarian budaya tak benda. Pemerintah, menurutnya harus memberikan ruang yang lebih besar bagi partisipasi masyarakat agar tercipta suatu kondisi kepemilikan yang meluas atas warisan budaya, warisan budaya untuk semua. Pemerintah mestinya memposisikan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam upaya pelestarian budaya yang dilakukan oleh masyarakat.

Peran masyarakat dalam upaya pelestarian warisan budaya tak benda sejauh ini sudah berjalan cukup baik. Wahyuni (2016) memperlihatkan bagaimana

masyarakat yang tergabung dalam *House of Angklung* yang berada di Washington DC secara aktif melakukan promosi untuk mengenalkan angklung di Amerika Serikat. Kemudian, Priatna (2017), secara spesifik membahas literasi informasi, sebagai upaya untuk pelestarian Reog Ponorogo. Dalam kajian tersebut, diketahui ada kelompok pelaku kesenian yang secara konsisten memberikan informasi kepada masyarakat tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian Reog Ponorogo. Studi yang dilakukan oleh Wijaya, dkk (2012) memberikan informasi bagaimana literasi digital mulai berkembang. Kajian ini memberikan penjelasan bagaimana *game*, juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya khususnya bagi kaum muda yang sangat akrab dengan dunia *gaming*. *Game* yang dimaksud ialah *game flash*, yang memberikan informasi tentang rumah adat, pakaian adat, serta lagu daerah.

Studi-studi di atas, memperlihatkan bagaimana komunitas sudah berupaya menjadi aktor yang aktif dalam upaya pelestarian budaya. Dalam kajian ini, akan lebih difokuskan bagaimana pelestarian warisan budaya tak benda, dalam hal ini wayang, keris,

angklung, dan batik dilakukan melalui literasi digital. Dengan demikian, media pelestarian yang dikaji dalam penelitian ini lebih banyak berfokus pada media internet, seperti melalui *blog/portal online*, video, aplikasi dan *game*, dan juga media sosial.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif. Menurut Cresswell (2007), penelitian kualitatif memiliki logika induktif. Dalam arti, penelitian ini dikerjakan dengan data-data yang partikular yang dijelaskan secara mendetail untuk memperoleh gambaran utuh mengenai permasalahan yang dibahas. Sehingga, walaupun penelitian ini memiliki asumsi-asumsi, namun tidak menjadi panduan yang kaku. Karena penelitian kualitatif bersifat siklus, jika tidak sesuai dengan data, asumsi atau konsep tersebut dapat diubah.

Selanjutnya, dalam pendekatan kualitatif ini, penelitian dilaksanakan secara lebih humanistik dan interaktif. Dalam arti, pengumpulan data peneliti harus memiliki kepekaan dan kedekatan dengan semua informan yang terkait (Cresswell: 2007). Menurut Cresswell, kepekaan dan kedekatan berhubungan erat dengan hubungan yang baik dan kredibilitas peneliti di mata para informan agar data yang didapatkan lebih dalam dan berkualitas.

B. Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di empat kota, yaitu Bandung, Solo, Pekalongan dan Surabaya. Masing-masing kota merupakan representasi dari sentra komunitas pelestari masing-masing warisan budaya tak benda. Bandung merupakan pusat dari komunitas angklung, Pekalongan merupakan pusat dari komunitas batik, Solo merupakan pusat komunitas keris, dan Surabaya merupakan pusat dari komunitas pelestari wayang. Kemudian, penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan mulai dari Desember tahun 2017 hingga Januari 2018.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara. *Pertama* ialah dengan melakukan studi dokumen dalam hal ini ialah netnografi, yaitu upaya pencarian data sekunder melalui media internet. *Kedua*, ialah diskusi kelompok terpusat dengan mengundang perwakilan komunitas pelestari warisan budaya tak benda. Dengan demikian, diskusi dilakukan empat kali, sesuai dengan jumlah komunitas pelestari warisan budaya tak benda yang dikaji.

D. Teknik Analisa Data

Pada analisis data ini sebagaimana dengan penyampaian Moleong (2006; dalam Suryati, 2009), yaitu “bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”. Peneliti melihat keterkaitan dari berbagai tema dan konsep, kemudian menghubungkannya dengan karakteristik masing-masing informan. Setelah itu, peneliti menganalisis keterkaitan antara pertanyaan-pertanyaan penelitian dengan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, maupun studi dari beberapa dokumen yang berkaitan dengan transformasi budaya gotong royong serta konsep-konsep yang digunakan sebagai alat analisis. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang sampai didapatkan kesimpulan akhir. Pada kesimpulan akhir itu akan memperlihatkan keterkaitan antara data dengan konsep, data bisa memperkaya konsep atau data bertentangan dengan konsep sehingga akan menghasilkan konsep yang baru (Neuman, 1991; Alamsyah, 2007: 49-50).

BAB IV

UPAYA UMUM PELESTARIAN WARISAN BUDAYA TAK BENDA OLEH KOMUNITAS

Bab ini akan mendeskripsikan berbagai upaya yang dilakukan oleh komunitas pelestari warisan budaya tak benda. Meskipun keris, wayang, angklung, dan batik merupakan warisan budaya tak benda yang memiliki jenis yang berbeda, namun upaya pelestariannya memiliki kesamaan. Ada beberapa upaya umum yang dilakukan oleh para komunitas; melalui pendidikan formal dan nonformal, melalui pameran/pertunjukkan, dokumentasi dan pembuatan museum, terakhir standarisasi dan juga perlindungan hukum.

A. Pendidikan Formal dan Nonformal

Pendidikan merupakan sarana yang efektif untuk mengenalkan warisan budaya tak benda kepada generasi muda. Terutama melalui pendidikan formal, angklung, wayang, dan batik memiliki tempat yang berbeda-beda. Angklung, sebagai alat musik tradisional orang Sunda, sudah sangat akrab di kalangan pelajar. Beberapa sekolah menengah bahkan memiliki ekstrakurikuler kesenian angklung yang cukup digemari di

beberapa wilayah. Bapak Aan, dosen seni musik dari UPI mengatakan sebagai berikut:

“Saya akan menyoroti bagaimana perkembangan angklung di dunia pendidikan sekarang. Kalau di dunia pendidikan itu sangat masif sekali untuk perkembangannya (angklung). Ketika saya data, lebih dari 200 sekolah yang rutin latihan angklung kira-kira seminggu sekali, mereka sangat rajin. Menurut saya, akan sangat tepat memang kalau angklung itu mempopulerkannya, menyiarkannya, melestarikannya salah satunya yaitu melalui dunia sekolah. Saya dan teman-teman memang sejak 2010 berjuang agar angklung itu masuk kurikulum sekolah. Agar semua siswa atau anak didik bisa merasakan bagaimana bermain alat musik kesenian angklung. Anak-anak sekarang main angklung tidak hanya untuk menyanyikan lagu-lagu jaman dulu, mereka juga memainkan angklung untuk menyanyikan lagu-lagu modern. Mereka bisa menyanyikan lagu apapun yang mereka inginkan. Menurut saya, kesenian angklung tidak akan pudar jika kita semua bisa menyesuakannya dengan perkembangan zaman. Kemudian juga karena cara memainkannya sangat mudah, tidak harus punya keterampilan khusus seperti dalam menggunakan alat musik lain”.

Berdasarkan informasi di atas, diketahui bahwa sekolah merupakan sasaran yang tepat dalam upaya pelestarian angklung. Sebagai alat musik tradisional, angklung memiliki kelebihan, selain mudah dimainkan, alat musik yang terbuat dari bambu ini juga dapat memainkan berbagai jenis lagu, karena tangga nadanya sama dengan musik modern. Bahkan,

angklung juga sangat mudah dikolaborasikan dengan alat musik modern lainnya. Hal inilah yang membuat generasi muda, khususnya yang berada di sekolah sangat tertarik untuk mempelajarinya.

Sedikit berbeda dengan angklung, wayang dikembangkan oleh satu sekolah khusus tingkat atas, yaitu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) kesenian yang memiliki jurusan perdalangan, menjadi ujung tombak pewarisan pertunjukkan wayang di kalangan generasi muda. Meskipun jumlah sekolahnya masih sangat terbatas, namun sekolah kejuruan jenis ini peminatnya terus meningkat meskipun tidak begitu signifikan (Kompas, 2009). Khusus untuk jurusan perdalangan, saat ini baru ada sekitar 6 SMK yang membuka jurusan ini, sekolah itu ialah SMK 12 Surabaya, SMK 1 Kasian Yogyakarta, SMK 8 Surakarta, dan SMK 3 Banyumas, SMK 3 Sukawati Bali, dan SMK 1 Sukasada Bali. Selain masalah minimnya jumlah sekolah dan peminat, lulusan jurusan ini juga mengalami kendala dari sisi keterserapan tenaga kerja. Bapak Pri dari SMK 12 Surabaya mengatakan sebagai berikut:

“Di kami itu, di samping ada kurikulum yang harus kita jalankan karena sudah terwacana sejak dulu bahwa di sekolah seperti SMK itu sebagai pelestari sehingga kami tidak akan meninggalkan tradisi. Sehingga kami kalau

mencari sumber harus ke dalang-dalang yang memang betul-betul empu. Namun kita juga dituntut untuk berkreaitivitas karena terkait dengan pangsa pasar. Ketika anak-anak lulus SMK, kita bisa semampu kita untuk mengantar anak-anak tersebut setelah lulus dari SMK bisa berkembang di masyarakat”.

Selain dari sisi pertunjukkannya, beberapa SMK dari jurusan kriya kulit juga memiliki mata pelajaran untuk membuat wayang kulit, seperti yang dilakukan oleh SMK Negeri Pacitan (Sarwono, 2016). Lebih jauh, SMPN 2 Manyaran, meskipun bukan sekolah kejuruan memiliki mata pelajaran wajib untuk membuat wayang (solopos.tv, 2015). Dengan demikian, sumber daya pengrajin wayang kulit dari generasi muda juga tetap berkelanjutan.

Pelestarian batik selangkah lebih maju dibandingkan dengan warisan budaya tak benda lainnya. Selain sudah memiliki beberapa sekolah selevel SMK yang memiliki jurusan batik, kecintaan terhadap batik sudah mulai dipupuk sejak Sekolah Dasar (SD) hingga level menengah atas dengan mewajibkan siswa menggunakan seragam batik. Selain itu, pendidikan nonformal seperti pelatihan membatik juga sangat digemari di beberapa kota.

Di Kota Batik Pekalongan, batik merupakan industri yang menjanjikan secara ekonomi. Kota ini juga memanfaatkan

batik sebagai daya tarik bagi para wisatawan tidak hanya untuk berbelanja, namun juga belajar membatik (Damayanti, 2017). Pekalongan memiliki museum batik yang didirikan sejak tahun 2006. Museum ini menawarkan pelatihan membatik bagi para wisatawan ataupun bagi mereka yang memang ingin menjadi pengrajin. Selain itu, ada banyak tempat untuk belajar membatik di pekalongan dengan biaya yang terjangkau.

Bagi warga Pekalongan batik ialah denyut nadi ekonomi mereka. Sehingga tidak heran, generasi muda tentunya tertarik untuk belajar membatik karena menjanjikan secara ekonomi. Dalam upaya mendukung ini, pemerintah Kota Pekalongan mengadakan pelatihan berjualan *online* bagi anak muda di Kota Batik ini. Tujuannya ialah untuk mendorong angka penjualan batik melalui media internet. Salah satu pejabat di Dinas UMKM Kota Pekalongan mengatakan sebagai berikut:

“Pemkot Pekalongan melalui dinas kami, kita membuat suatu unit layanan *cyber* UMKM Pak, layanan *cyber* UMKM itu menampung seluruh apa yang menjadi kebutuhan UMKM untuk berakses melalui media digital, bahkan setiap hari Jumat, kita melatih gratis 30 orang bisnis *online* Pak, bisnis *online* kita ketahui ada tiga, mulai dari sosial media, *market place*, kebanyakan warga Pekalongan menggunakan media sosial untuk memasarkan, memang yang menggunakan literalisasi di sosial media itu memang dia lebih banyak digunakan di

perguruan tinggi buat kajian dan sebagainya, batik pengusaha batik tapi ber-*background* seniman, tapi kalau menggunakan *cyber* itu biasanya digunakan untuk memasarkan produk, dan hampir, kalau sekarang Pak, lebih dari 60% dipasarkan lewat media *online*, terbukti ya Pak, perusahaan ekspedisi Pekalongan tumbuh hampir 30%, hampir tiap jengkal itu ada ekspedisi Pak, tumbuh 30% dari tahun kemarin, yang marak itu tahun 2015 itu mulai *start*-nya, itu luar biasa”.

Warisan budaya tak benda yang terakhir ialah keris. Keris memiliki keterbatasan untuk dapat mengakses dunia pendidikan formal. Hal ini dipahami, karena pembuatan keris memerlukan keahlian yang tinggi dan bahan baku yang tidak mudah didapatkan. Saat ini hanya ada satu jurusan yang spesifik mendidik para calon pembuat keris. Ialah ISI Solo yang memiliki program studi keris dan senjata tradisional yang bernaung di bawah Fakultas Seni Rupa. Selain itu, menurut Basuki dari SMKI, tugas mereka di komunitas pelestari keris ialah mengikis kesan mistis dari keris. Karena menurutnya, pandangan keris dekat dengan mistis membuatnya tidak mudah diterima oleh khalayak luas.

Sebagaimana batik, keris sesungguhnya memiliki potensi ekonomi yang juga menjanjikan. Nilai seninya yang tinggi membuat warisan budaya tak benda ini diminati oleh banyak kalangan baik di dalam negeri maupun luar negeri dengan nilai jual yang tinggi. Tentunya, ini merupakan potensi ke depan

untuk mengembangkan keris melalui pendidikan formal maupun informal.

B. Pameran dan Pertunjukan

Bagian berikutnya dalam upaya melestarikan warisan budaya tak benda ialah pameran dan pertunjukkan. Dua hal ini memiliki kesamaan, yaitu guna mempromosikan warisan budaya tak benda bagi khalayak ramai. Pengakuan UNESCO terhadap empat warisan budaya ini begitu signifikan untuk mendorong komunitas-komunitas melakukan memperkenalkan angklung, keris, batik, dan wayang melalui berbagai kegiatan baik di dalam maupun luar negeri.

Angklung, sebagai alat seni musik tradisional tentunya menjadikan pertunjukkan sebagai sarana untuk mengenalkan dan menumbuhkan rasa kecintaan khalayak ramai terhadap alat musik dari bahan bambu tersebut, sebagaimana dibahas sebelumnya, angklung memiliki kelebihan karena mudah untuk dimainkan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki kemampuan membaca notasi nada sama sekali.

Salah satu peserta FGD dari UPI, mengatakan bahwa Kota Bandung memiliki banyak sekali kegiatan untuk mengenalkan angklung dengan cara memainkan angklung bersama-sama. Secara detail Bapak Dadang mengatakan sebagai berikut:

“Sejak UNESCO mengumumkan bahwa angklung merupakan warisan dunia pada tahun 2010, sejak itu juga kami ingin menggaungkan itu dan angklung ke dunia luar, dengan mengadakan berbagai kegiatan. Di UPI kami tiap tahun menyelenggarakan acara *Angklung’s Day*. Aplikasi angklung sekarang banyak, ada yang sudah membuat aplikasi angklung beberapa seri dan orang yang membuat aplikasi angklung tersebut mendapatkan penghargaan dari Gubernur Jawa Barat beberapa tahun yang lalu. Tidak ada salahnya dengan angklung digital. Karena angklung digital ini dapat membantu orang-orang yang ingin belajar angklung tapi tidak punya alat musik angklungnya sendiri. Maka dibuatlah aplikasi angklung itu. Dan di Bandung juga sudah pernah dilakukan kegiatan main angklung menggunakan aplikasi angklung di *smartphone*, dengan beberapa aplikasi, beda-beda aplikasinya. Kegiatan ini sampai masuk Rekor MURI”.

Selain di Bandung, sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahkan Washington DC, Amerika Serikat memiliki kegiatan angklung secara rutin (Wahyuni, 2016). Penyelenggaraannya ialah *House of Angklung*, yang berisi orang-orang Pasundan yang tinggal di Amerika Serikat. Misi budaya juga dilakoni di Eropa, pada tahun 2016 kelompok Muhibah Angklung melakukan perjalanan selama 30 hari ke 6 negara di Eropa untuk melakukan pertunjukkan (liputan6.com, 2016). Sebagian besar peserta Muhibah Angklung merupakan pelajar dan mahasiswa yang diseleksi dari berbagai sekolah menengah dan perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan begitu banyak

komunitas yang memiliki inisiatif untuk mengembangkan angklung melalui cara pertunjukkan.

Kemudian pemerintah Kota Pekalongan juga secara rutin menggelar pameran setiap tahunnya. Pekan batik dilaksanakan di kawasan budaya Jetayu, Pekalongan. Lebih jauh, kegiatan ini memiliki skala yang berbeda, pada tahun genap berskala nasional kemudian untuk tahun ganjil berskala internasional (Damayanti, 2016). Pameran ini sangat penting bagi para pengusaha batik, karena melalui kegiatan tersebut mereka dapat memamerkan dan mempromosikan produksi mereka kepada khalayak ramai. Selain Pekalongan, Yogyakarta dan Solo juga sering melangsungkan pameran dan kegiatan promosi batik bahkan sampai level internasional. Tahun 2017, Yogyakarta mengadakan kegiatan *Batik to The Moon*, kegiatan ini merupakan respon komunitas penggiat pelestarian batik dalam menyambut penetapan Kota Yogyakarta menjadi kota batik dunia oleh *World Craft Council* (liputan6.com, 2017).

Sebagai seni pertunjukan, tentunya membuat pertunjukkan wayang merupakan strategi utama untuk melestarikan warisan budaya tak benda tersebut. Saat ini, pementasan wayang sangat mengandalkan masyarakat penanggap, karena biaya yang tinggi dan peminat yang berkurang tentunya dari tahun ke tahun pertunjukkan wayang terus berkurang. Oleh

karenanya, sudah berkembang ide untuk memanfaatkan dunia digital untuk mengenalkan wayang melalui video dan media digital lainnya. Bapak Sinarto, salah satu dalang mengatakan dalam diskusi sebagaimana berikut ini:

“Sebagai pelaku wayang, saya tidak bisa eksis kalau tidak didukung oleh adanya masyarakat penanggap dan tentunya sebagian besar masyarakat penanggap itu masih mempercayai mitos-mitos yang ada di daerah masing-masing. Nah, yang jadi pertanyaan saya bagaimana kita bisa mengangkat mitos dan kepercayaan yang sudah menancap di dalam hati masyarakat penanggap tersebut untuk dapat diaplikasikan dalam literasi digital ini. Dan saya kira, dengan tindakan ini (digitalisasi wayang-red), bisa juga sekaligus mengangkat semua seniman yang ada di daerah tersebut, dan nantinya akan menjadi sebuah produk budaya. Setiap seniman mempunyai kebebasan untuk mengembangkan sesuai dengan perkembangan zaman”.

Selain seni pertunjukan yang ditonjolkan, sudah juga dilakukan pameran wayang kulit dari masa ke masa. Pemerintah Indonesia, saat ini secara rutin menyelenggarakan kegiatan festival wayang nusantara yang diselenggarakan rutin setiap tahunnya. Menariknya, kegiatan ini tidak hanya diselenggarakan di Pulau Jawa. Pada Festival Wayang Nusantara ke-V, kegiatan dilangsungkan di Sawahlunto Sumatera Barat (republika.co.id, 2017). Pada awal tahun 2017, Simon Fraser University di Kanada melaksanakan pameran

wayang kulit kuno. Dengan demikian, dunia internasional sudah mendukung upaya pelestarian wayang dengan membuat berbagai kegiatan pameran.

Keris pun demikian, ada komunitas-komunitas pelestari yang kerap melakukan pameran untuk mengenalkan senjata tradisional itu ke khalayak ramai. Sudah ada upaya mendekatkan keris dengan kaum muda yang dilakukan di Lumajang. Basuki mengatakan “di Lumajang itu ada khusus *fashion show* busana keris, jadi anak-anak muda sasarannya mahasiswa sama anak SMA, merancang desainnya terus ditampilkan”. Pada tahun 2017, SNKI (Sekretariat Nasional Perkerisan Indonesia), komunitas di mana Basuki bernaung melangsungkan pameran keris bertajuk *Keris Fest 2017* di ISI Surakarta. Upaya itu merupakan tahap awal untuk usaha mengenalkan keris ke khalayak ramai melalui berbagai macam strategi.

C. Dokumentasi dan Pembuatan Museum

Dari data diskusi di empat kota, diketahui upaya dokumentasi dan pemuseuman sangat masif dilakukan oleh komunitas keris. Dokumentasi keris dilakukan dengan melibatkan para akademisi. UNS (Universitas Negeri Sebelas Maret), melalui jurnal akademik *Javanologi* sangat mendorong mahasiswa dan

dunia akademik untuk melakukan kajian terhadap keris dari berbagai disiplin ilmu. SNKI, yang saat ini ketua umumnya ialah Wakil Ketua DPR RI, Fadli Zon sangat mendukung kegiatan dokumentasi ini. Pada tahun 2016, Fadli Zon dan Basuki Teguh Yuwono meluncurkan buku berjudul “Keris Minangkabau” (antaranews.com, 2016). Basuki, selain pembuat keris ia juga cukup aktif membuat dokumentasi keris melalui buku dan video. Empu muda itu juga sudah menerbitkan berbagai tulisan akademis maupun populer, Keris Naga dan Keris Nusantara ialah beberapa buku yang pernah ia terbitkan.

Solo pada tahun 2017 memiliki museum keris nusantara yang mengoleksi 400 keris dan senjata tradisional nusantara lainnya (kompas.com, 2017). Basuki pun memiliki museum keris di padepokan Brojobuwono miliknya, yang berlokasi di Karanganyar. Mengenai padepokannya, Basuki menceritakan proses awalnya sebagai berikut:

“3000 keris terkumpul dalam waktu 2 bulan Mas, 3000 keris dalam 2 bulan, jadi orang-orang penduduk itu ngirim Mas keris itu, ngga ada dibayar Mas, seneng saya Mas, kakek saya *nyeletuk*, lah kalo anda itu tujuannya melestarikan keris, yang namanya pelestarian itu bukan bendanya mestinya lekat pada masyarakat pemakainya, lah kalo mereka kerisnya disetor kesini lah dia pakai kerisnya siapa, dari 3000 keris itu saya bersihkan saya rawat bagus, saya kembalikan ke mereka masing-masing,

nah dari situ saya baru mengumpulkan dari tahun 2004 2005 itu paling sekitaran masih 200-300 keris Mas waktu itu, nah terus akhirnya saat saya kembalikan semua kan tinggal dikit, nah mulai belanja lagi sedikit demi sedikit, terus tahun 2008-2010 itu saya sering mendapat *masterpiece*, 2012 kita kemas ini jadi padepokan kecil jadi museum ini nah sampai sekarang ini, nah saya juga karena keterbatasan kemampuan juga, karena membuat museum itu kan finansialnya tinggi mas, nah saya di sini saya jadikan sentranya mas, makanya saya punya binaan itu 320 sanggar di seluruh Indonesia semuanya tentang keris, nah banyak orang nyantri di sini 3 bulan 6 bulan nanti setelah mumpuni saya kembalikan ke daerahnya, itu seluruh Indonesia”.

Dengan demikian, Padepokan Brojobuwono memiliki koneksi dengan banyak pembuat keris di seluruh Indonesia. Dokumentasi melalui tulisan, foto, dan video tentunya akan menguatkan kebersamaan komunitas untuk semakin bergiat dalam upaya pelestarian keris dan senjata tradisional lainnya. Selain SNKI, ada juga beberapa komunitas penggiat pelestarian keris yang aktif melakukan dokumentasi keris, termasuk melalui media *online*.

Selanjutnya ialah batik, Pekalongan memiliki museum batik yang fenomenal, Museum Batik Pekalongan. Museum yang diresmikan pada tahun 2006 ini, sudah diakui oleh UNESCO sebagai tempat terbaik dalam pelestarian budaya bersamaan dengan diakuinya batik pada tahun 2009. Selain tempat

pameran produk batik, museum batik juga menyimpan berbagai literatur tentang batik, dan juga sekaligus membuka kursus batik bagi wisatawan maupun profesional.

Selain dokumentasi fisik, sudah ada juga dokumentasi elektronik. Mantan Kepala Museum Batik Pekalongan mengatakan mengenai hal ini:

“Ada satu literasi digital yang sangat populer tentang batik yaitu berkantor di Inggris, namanya itu GUILD Batik, saya sering membaca itu sejak 10 tahun yang lalu, nah yang menarik dari literasi digital berpusat di Inggris ini, dia mewadahi semua pelaku pencinta pengamat batik, kemudian yang kedua, muncul di Asia yang disebut *my batik 2006*, karena saya banyak memberikan usulan saya banyak menulis artikel, saya diangkat menjadi perwakilan penulis waktu itu, karena editornya kaget ketika artikel saya masuk itu, saya berbicara tentang nilai, tapi sekarang sudah tidak begitu bagus Pak karena sudah masuk ke ranah seni”.

Dengan demikian, diketahui bahwa literasi digital sudah mulai bergeliat pada isu batik. Namun, karena memiliki nilai ekonomis yang tinggi, penggunaan media *online* juga beresiko bagi para pengusaha batik. Hal ini dipahami karena sebagai karya seni, kreasi *design* batik rawan diduplikasi dengan tidak bertanggung jawab. Oleh karenanya, sebagian pengrajin dan produsen banyak yang memilih untuk menjaga jarak dengan dunia digital.

Di kota lain, sudah berdiri museum wayang. Jakarta, Yogyakarta, dan Banyumas ialah kota-kota yang memiliki museum wayang. Komunitas pegiat wayang di Kota Surabaya sedang mengupayakan terwujudnya ‘Rumah Wayang’. Rumah wayang ialah tempat belajar wayang terpadu yang bukan hanya menjadi museum, namun juga sumber informasi mengenai dunia perwayangan. Bapak Sinarto mengatakan mengenai idenya itu:

“Rumah wayang tersebut bisa mengedukasi masyarakat, bagaimana masyarakat itu bisa senang dengan wayang, bisa dapat menerima pesan-pesan moral dari wayang sehingga akan bermanfaat bagi kehidupan mereka sehari-hari. Ada sebuah tempat yang bisa mengedukasi masyarakat itu sendiri dan mengajarkan bagaimana etika masyarakat dalam menggunakan media digital yang berkaitan perwayangan. Hal ini dapat dirangkum dalam kegiatan rumah wayang. Maka dari itu, rumah wayang memang harus dibuat”.

Selain itu, ide rumah wayang ini juga mencakup upaya melakukan literasi digital mengenai dunia perwayangan. Khususnya dalam hal seni pertunjukkan wayang, diketahui saat ini sedang mengalami krisis, terutama dari sisi peminat yang lebih banyak didominasi oleh kelompok usia lansia. Di rumah wayang tersebut diharapkan muncul kreasi wayang untuk menarik minat kelompok usia muda. Salah satu caranya ialah dengan memanfaatkan dunia digital.

Bandung bersyukur memiliki maestro angklung yang *concern* dengan upaya pelestarian warisan budaya tak benda milik orang Sunda tersebut. Setidaknya ada Handiman yang memiliki Bale Angklung Bandung, dan Udjo yang memiliki Saung Angklung Udjo. Tempat-tempat tersebut menjadi sarana bagi masyarakat untuk belajar lebih jauh tentang angklung. Respon masyarakat pun cukup tinggi, dua tempat tersebut kini menjadi tujuan wisata populer di Bandung.

Sebagai alat musik, angklung pun terdokumentasi melalui berbagai saluran seperti video dan juga dokumentasi suara. Sudah begitu banyak dokumentasi yang menampilkan kreasi angklung, termasuk yang membawakan lagu-lagu populer lainnya. Dalam diskusi, Bapak Mansyur dari Institut Seni dan Budaya mengatakan "Musik angklung juga sudah masuk ke ranah industri. Saya dengan beberapa rekan anggota *band*, bekerja sama dengan kartu TRI mengeluarkan album yang di dalamnya terdapat musik dari angklung".

D. Standarisasi dan Perlindungan Hukum

Isu standarisasi mengemuka di dua warisan budaya tak benda, batik dan angklung. Mengenai batik, perdebatan yang muncul ialah yang selama ini mendapatkan pengakuan dari UNESCO ialah batik tulis, bukan batik cap apalagi batik printing. Salah

satu perwakilan komunitas batik mengatakan dalam diskusi sebagai berikut:

“Kalau ada selembur kain dicoret-coret diwarna digituin, tapi kan kalau batik yang diakui UNESCO bukan itu, sehingga ketika ada orang yang menjadi pelaku batik maaf dalam tanda kutip tekstil bermotif batik, saya seperti kemarin ketika kita bincang-bincang batik itu ada pengrajin printing itu minta diakui printing itu sebagai batik itu, karena kalau orang yang sudah tahu batik yang diakui oleh UNESCO itu tadi kan ada 3 poin tadi ya, sementara kalo kita melihat printing kan tidak masuk, kalau kita sudah tahu itu kan ga usah dijawab, tapi mereka minta dijawab, ada kesenjangan, jadi justru pengertian batik di kita sekarang ini dengan yang dikasih Pak Zahir memang agak jauh, dan ini memang perlu disosialisasikan terus biar sampai paham betul, dan literatur untuk sampai ke sana, kita tergagap-gagap, sementara daya pikat, magnet batik virus batik itu luar biasa menarik”.

Dengan demikian, sudah diupayakan melakukan penandaan untuk membedakan mana batik tulis, batik cap ataupun printing. Upaya tersebut dilakukan dengan membuat informasi tertulis ataupun melalui hologram yang menandakan bahwa batik tersbut diproduksi menggunakan teknik tulis. Hal ini dirasa begitu mendesak, karena selama ini banyak konsumen yang terkecoh dengan harga, tidak selalu harga tinggi ialah batik tulis.

Di sisi lain, Bale Angklung Bandung saat ini sedang berupaya untuk melakukan standarisasi angklung. Standarisasi yang

dilakukan ialah pada sisi nada, jangan sampai angklung yang dibuat tidak memenuhi standar nada yang diakui. Reza, salah satu pengelola Bale Angklung Bandung mengatakan “Kegiatan kami sekarang fokus di standarisasi angklung. Standar nasional Indonesia. Tujuan kami melakukan ini bukan untuk mematikan pengrajin angklung, tapi supaya ada standar dari ukuran dan nada angklung. Itu yang sedang kami upayakan dari Bale Angklung Bandung”.

Kemudian mengenai perlindungan hukum menjadi *concern* semua komunitas pelestari warisan budaya tak benda. Mereka meminta ada upaya yang lebih konkrit baik dari pemerintah pusat maupun daerah untuk membuat regulasi dalam upaya melindungi warisan budaya tak benda. Salah satu pengrajin batik di Kota Pekalongan dalam diskusi mengatakan:

“Perlindungan itu dekat dengan para akademis, para pemerintah, para instansi, dia mengeluarkan regulasi mengeluarkan peraturan, nah satu kata pengembangan harus dihidupkan, diskusi teman-teman hari ini banyak masuk ke ranah pengembangan, tetapi pengembangan itu harus ada batasnya, tidak hanya perubahan kain panjang ke kain sarung atau baju, daster, dia juga membentuk perubahan dari celup sampai tempel yaitu dari celup sampai ke sablon karena kebablasan lagi, untuk menyatukan mereka tidak terpisah, kata itu dirangkai, jadi literasi digital itu pelestarian, perlindungan dan pengembangan batik Indonesia, saya pikir jangan dipisahkan, kalau kita berbicara pelestarian, kalau sudah

diaku UNESCO terus ngapain, kalau sudah jadi milik Indonesia terus ngapain, terus perlindungannya mana”.

Selain isu perlindungan dari sisi negara, dalam kasus batik juga mengemuka bagaimana pemerintah mendorong pengrajin untuk mengetahui paten dan HAKI (Hak Kekayaan Intelektual). Hal ini dipahami karena sebagai hasil kreasi yang memiliki nilai komersial, kreasi batik kerap kali menjadi ajang duplikasi atau imitasi. Jika tidak dilindungi melalui HAKI, maka dikhawatirkan akan melesukan semangat kreasi para pengrajin dalam menciptakan produk-produk baru.

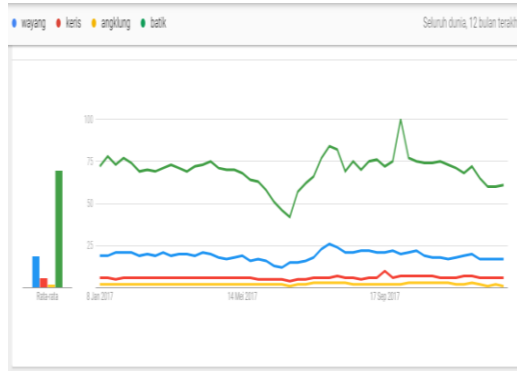
BAB V

LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN WARISAN BUDAYA TAK BENDA

Pada bab sebelumnya, sudah dijelaskan empat upaya pelestarian warisan tak benda yang sudah dilakukan oleh komunitas. Pada bagian ini, akan dijelaskan lebih mendetail relasi antara literasi digital dengan upaya pelestarian warisan budaya tak benda khususnya wayang, keris, batik, dan juga angklung. Kemudian, pada bagian ini juga akan dijelaskan peluang dan hambatan bagi literasi digital dalam upaya pelestarian warisan budaya tak benda.

A. Literasi Digital: Relasi dan Dampaknya bagi Pelestarian Warisan Budaya

Hampir di semua strategi pelestarian warisan tak benda yang dikaji sudah menggunakan literasi digital. Walaupun, diketahui belum semua menggunakannya secara optimal. Ada satu kegiatan yang relatif sudah dioptimalkan oleh semua komunitas yaitu, dokumentasi. Dokumentasi ini pun sudah melalui banyak saluran, baik melalui portal *online*, media sosial, dan juga video pertunjukkan melalui saluran *youtube.com*.



Grafik 5.1 Daftar Jumlah Pencarian melalui Google di Seluruh Dunia Tahun 2017

Grafik 5.1 menggambarkan jumlah pencarian yang dilakukan oleh pengguna Google tahun 2017 dengan kata kunci empat warisan budaya tak benda, wayang, keris, angklung, dan juga batik. Dari grafik tersebut, diketahui bahwa batik merupakan kata yang paling populer dibandingkan dengan tiga warisan budaya tak benda lainnya. Berikutnya, wayang yang menempati posisi kedua. Kemudian, keris dan angklung berhimpit di posisi ketiga dan keempat. Grafik untuk level nasional pada tahun yang sama pun tidak berubah, posisinya sama dengan grafik di atas.

Merujuk pada grafik di atas, diketahui batik memiliki tren naik yang cukup signifikan. Hal ini diketahui karena adanya “Batik Days” atau Hari Batik Nasional yang ditetapkan pada tanggal

2 Oktober. Penetapan hari batik oleh pemerintah Indonesia guna memperingati hari ditetapkan batik sebagai warisan budaya tak benda milik dunia pada 2 Oktober tahun 2009. Sebagian masyarakat Indonesia, khususnya di kota-kota besar menggunakan batik secara serempak pada tanggal itu. Hal ini tentunya menimbulkan rasa ingin tahu yang besar bagi masyarakat tentang batik, dan melakukan pencarian digital melalui mesin pencari Google pada momen itu.

Pada pembahasan sebelumnya, sudah diketahui bahwa komunitas keris misalnya, mereka fokus untuk mengkaji keris melalui kajian akademik. ISI Surakarta, yang memiliki jurusan Keris dan Senjata Tradisional. Melalui bidang studi tersebut, yang kini selain jenjang sarjana juga ada jenjang pascasarjana, tentunya cukup banyak hasil studi tentang keris yang didokumentasikan. Selain itu, UNS (Universitas Negeri Sebelas Maret) sudah menerbitkan *e-journal* berjudul Javanologi, dalam *journal* tersebut sudah banyak hasil riset keris, batik, dan wayang yang terdokumentasi.

Dokumentasi berikutnya ialah melalui portal *online*. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, komunitas pencinta batik sudah membuat portal *batikguild.org.uk*. Dalam portal tersebut dijelaskan bahwa komunitas mereka yang terdiri dari sekitar 200 orang yang tinggal di Inggris dan Irlandia sudah

membentuk organisasi itu jauh sebelum batik ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO, sejak 1986. Dalam portal tersebut berisi berbagai informasi terkait batik, mulai dari sejarah, motif, dan juga ruang jual beli. Dengan demikian, keberadaan portal ini cukup membantu mengenalkan batik di kancah internasional.

Pelestari keris juga ada yang membuat portal *online* yang bernama kerisnews.com. Pelopornya ialah Pak Jimmy, mantan wartawan Kompas. Portal ini dikelola secara profesional dengan gaya tulisan yang semi formal. Portal *online* ini merupakan corong komunikasi bagi organisasi Astajaya, komunitas pelestari keris yang juga berupaya untuk melakukan dokumentasi terhadap warisan budaya tak benda tersebut. Dalam FGD Pak Jimmy mengatakan:

“Melalui kerisnews.com, kami betul-betul membentuk keris dalam bentuk digital yang kami buat menarik. Sesuai dengan pengalaman kami di Kompas. Maka saya bikin betul-betul tulisan yang semi formal. Kami berusaha untuk objektif, tidak berpihak ke pihak manapun. Kami berdiri sendiri, kerisnews.com itu juga terbuka untuk tulisan dari luar silahkan kalau ada yang mau menulis angklung, wayang, atau batik silahkan. Nanti kami akan masukkan, yang penting tidak terlalu formal karena betul-betul media yang kami buat ini semi formal, tidak terlalu panjang, dan untuk publik”.

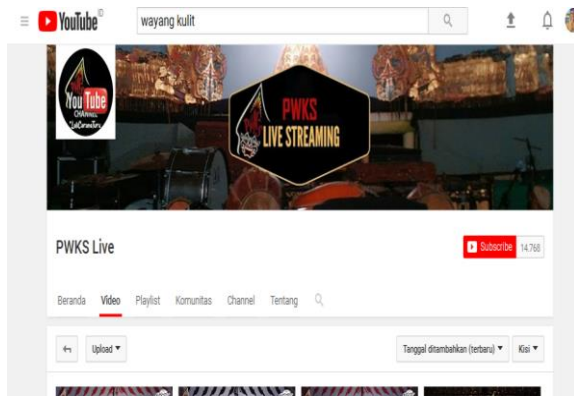
Merespon itu, kini beberapa museum yang memiliki koleksi warisan budaya tak benda juga sedang mencoba melakukan digitalisasi informasi yang mereka miliki. Dengan demikian, museum bukan lagi menjadi tempat nyata melainkan tempat belajar, meneliti dan tempat “maya”. Ide mengenai rumah wayang oleh komunitas pelestari wayang di Surabaya memiliki konsep masa depan untuk melestarikan wayang. Lebih jauh, museum batik Pekalongan sudah melakukan itu, melalui portal *online* museumbatikpekalongan.info, museum sudah masuk ke dalam dunia “maya”.

Dokumentasi sekaligus promosi melalui media sosial juga merupakan hal yang lazim dilakukan oleh komunitas pelestari warisan budaya tak benda. Salah satunya ialah komunitas pewayangan di Surabaya, salah satu dalang mengatakan:

“Saya di FB jarang berkomentar, tapi saya sering melihat postingan dalang-dalang yang berteman dengan saya di FB. Saya bisa melihat postingan jadwal acara atau kegiatan mereka. Selain itu mereka juga mengunggah foto-foto kegiatan dan semacamnya. Menurut saya, hal seperti ini akan menarik jika diikuti oleh teman-teman yang lain karena bisa digunakan untuk *sharing* bagi para pelaku dunia perwayangan, melalui media sosial atau digital ini. Karena kalau kita tergabung dalam sebuah jaringan di komunitas kita ini kan akan menjadi sangat mudah. Kegiatan-kegiatan yang telah kami lakukan jadi mudah menginformasikannya kepada yang lain dengan adanya media sosial dan digital ini. Lewat FB, WA,

Instagram, BBM, dan sebagainya. Kalau di Youtube ada anak buah saya yang aktif dalam mengunggah kegiatan-kegiatan kesenian yang ada di taman budaya, beberapa videonya sudah diunggah di Youtube. Kami berencana untuk membangun jejaring kesenian yang kapasitasnya besar-besaran dan sudah mengadakan *workshop*, dan saya juga telah memberi training staf saya. Sebenarnya programnya agak rumit-rumit dikit tapi bagus. Saya dengan dewan kesenian akan menyiapkan wadah, jadi siapa saja yang bergerak di bidang kesenian Jawa Timur akan didata atau kegiatan kesenian itu akan dimasukkan langsung”.

Sebagai kesenian pertunjukan, youtube.com tentunya merupakan media sosial yang tepat untuk melestarikan wayang. Salah satu komunitas yang cukup aktif untuk mengunggah pertunjukan wayang di youtube.com ialah PWKS (Penggemar Wayang Ki Seno Nugroho). Selain menawarkan video tidak langsung, saluran ini juga menawarkan *live streaming* atau siaran langsung. Dengan demikian, komunitas ini menyediakan layanan untuk para pelanggan untuk menonton langsung saat dalang asal Yogyakarta itu melakukan pertunjukan. PWKS saat ini memiliki hampir 15.000 pelanggan. Selain aktif di youtube.com, PWKS juga memiliki *group* di Facebook yang dengan jumlah anggota yang hampir sama. Hal ini menunjukkan bahwa penggemar wayang yang ingin menikmati melalui saluran youtube.com masih cukup tinggi.



Gambar 5.1 PWKS di Youtube.com

Facebook atau yang sering disingkat FB, merupakan media sosial yang cukup populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Menurut data terbaru, ada sekitar 115 juta pengguna Facebook aktif di Indonesia (liputan6.com, 2017). Media sosial ini selain memberikan layanan pertemanan, ia juga memiliki layanan yang dapat diakses secara umum oleh seluruh pengguna di dunia yang kini mencapai 2 miliar orang. Layanan tersebut ialah *group* (kelompok) dan juga *page* (halaman). Layanan *group* lebih menekankan kepada keterlibatan semua pihak yang tergabung di dalamnya, sedangkan layanan *page*, lebih menekankan pada komunikasi satu arah. Dalam *page*, si pembuatlah yang memiliki peran aktif untuk memberikan informasi, yang lain hanya merespon. Dengan beragamnya layanan yang disediakan oleh Facebook,

tentunya menjadi peluang bagi komunitas pelestari warisan budaya untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya terlibat dalam menjaga wayang, keris, angklung, dan juga batik, serta warisan budaya yang lainnya yang ada di Indonesia.

Selain Youtube dan Facebook, ada satu lagi sosial media yang sangat populer di Indonesia, yaitu Instagram, sebagian masyarakat meningkatnya dengan IG. Instagram cukup familiar khususnya di kalangan remaja. Media sosial ini menyediakan sarana penyimpanan foto bagi para penggunanya. Selain itu, Instagram merupakan media sosial yang terbuka, sehingga setiap pengguna dapat saling berhubungan satu dengan yang lainnya dimanapun mereka berada. Dengan demikian, Instagram juga merupakan sarana penjualan *online* yang efektif.

Batik merupakan warisan budaya tak benda yang paling populer di Instagram. Hal ini dipahami karena potensi ekonominya yang cukup tinggi. Begitu banyak para pelaku usaha batik menggunakan Instagram untuk menawarkan produk-produk mereka. Penjual produk batik di Instagram pun cukup beragam, mulai dari produsen, distributor, sampai penjual perantara yang dikenal dengan istilah “*reseller*”. *Reseller* merupakan penjual yang tidak memiliki produk, mereka bekerja sama dengan produsen ataupun distributor

untuk menjualkan produk mereka melalui akun yang mereka miliki. Penjualan *online*, didukung dengan jasa pengantaran *online* yang juga sangat berkembang akhir-akhir ini.

Saluran berikutnya ialah melalui aplikasi digital. Aplikasi digital dimaknai sebagai sebuah program yang ditawarkan kepada pengguna telepon pintar untuk memberikan berbagai tawaran media, informasi, gambar, video, games dan sebagainya. Saat ini, sudah banyak sekali aplikasi digital yang menawarkan media terkait keris, wayang, angklung, dan juga batik. Bagi mereka yang membuat aplikasi, tentunya memiliki motif ekonomi dalam upaya tersebut. Hal ini dipahami, karena mereka akan mendapatkan keuntungan ekonomi selain melalui langganan berbayar dari para pelanggan, mereka juga mendapatkan keuntungan dari promo komersial yang ditawarkan kepada pihak ketiga.



Gambar 5.2 Salah Satu Aplikasi Digital Angklung

Memainkan angklung melalui aplikasi digital secara massal, tentunya menjadi ajang strategis bagi upaya pelestarian angklung kepada khalayak ramai. Keberadaan aplikasi ini tentunya memudahkan generasi muda untuk memainkan angklung tanpa harus memiliki angklung yang sesungguhnya. Selain itu, aplikasi digital juga memudahkan para penggunanya untuk memahami dan memainkan angklung melalui berbagai informasi yang mereka tambahkan di dalamnya.

Pada Gambar 5.2, terlihat bahwa aplikasi angklung tidak hanya diinisiasi oleh komunitas pelestari angklung. Aplikasi digital yang bernama Digital Angklung, dibuat oleh

SEAMOLEC dan SMKN 13 Bandung. SEAMOLEC merupakan organisasi yang menghimpun Kementerian Pendidikan di ASEAN, yang *concern* dengan pendidikan dan kebudayaan di level ASEAN. Menariknya, dengan perkembangan teknologi informasi, membuat aplikasi bukanlah sebuah hal yang sulit. Hal ini dibuktikan dalam aplikasi digital ini, siswa SMK pun sudah dapat membuat aplikasi ini.

Sayangnya, kebanyakan aplikasi angklung yang ada tersedia untuk telepon pintar (*smart phone*) tingkat penggunaannya sangat kecil. Aplikasi Digital Angklung hanya diunduh oleh 105 orang per tanggal 14 Januari 2018. Aplikasi yang paling banyak diunduh ialah *SarinandeLite* dengan jumlah pengunduh 241 orang pada tanggal yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi yang ada kurang memiliki daya tarik bagi para pengguna dari sisi tampilan dan jenis layanan yang disediakan.

Game online juga sudah mulai menggunakan karakter wayang. Ialah *game* “Juragan Wayang-Funny Heroes” yang tersedia untuk telepon pintar. *Game* ini bertemakan peperangan antarkarakter wayang khas Indonesia, memadukan wayang kulit, wayang golek, dan juga wayang orang. Dilihat dari pengunduhnya yang mencapai 4.500 orang, *game* ini cukup

menarik bagi para pencinta *game*. Hal ini menunjukkan bahwa karakter wayang sesungguhnya memiliki potensi untuk terus dikembangkan. Sebagaimana karakter-karakter komik Jepang yang kebanyakan diangkat dari tokoh legenda, wayang pun memiliki peluang untuk semakin dikenal di kancah internasional melalui media *game*, komik, ataupun film.

Sejalan dengan itu, ada upaya melakukan pendidikan informal melalui pelatihan mengenai dunia internet dari dan oleh komunitas. Selain seperti yang sudah dijelaskan di atas, sebelumnya juga sudah dijelaskan bagaimana Dinas UMKM Kota Pekalongan melakukan pelatihan penjualan *online* bagi para pengrajin batik di kota batik tersebut. Antusiasme pengrajin batik lebih didominasi motif ekonomi, hal ini berbanding lurus dengan permintaan batik yang terus melonjak, baik di pasar dalam negeri maupun luar negeri.

Pendidikan formal maupun informal sebagai upaya mendorong literasi digital sangatlah penting. Hal ini dipahami karena literasi digital bukan hanya upaya digitalisasi, atau pendokumentasian melalui media digital. Pentingnya kembali melihat definisi literasi digital diingatkan oleh Wien Muldian dalam diskusi. Ia mengatakan sebagai berikut:

“Literasi digital itu bukan cuma memindahkan teks ke dalam bentuk digital tapi seluruh aspek itu semua bisa

diterjemahkan dalam bentuk audio, audio visual, teks, dan sebagainya. Nah, sederhana lagi misal tahun 2015 di *World Economic Forum* itu kita punya 6 literasi acuan (baca tulis, finansial, numerasi, *science*, digital, serta budaya dan kewargaan). Saya pikir literasi digital yang mau kita angkat ini juga sangat bersinggungan dengan aspek literasi *science* dan budaya dan kewargaan. Bahkan literasi numerasi jika kita melihat dari aspek ekonominya. Literasi finansial gitu dan sebagainya. Jadi saya pikir, walaupun kita mau mengangkat format digital itu tidak hanya pendekatan literasi digital tapi mencakup 6 literasi abad ke-21. Itu semua harus masuk. Bahkan kalau baru mengikuti tren *new* literasi, itu juga akan berdampingan dengan literasi tradisional yang akhirnya kita juga punya. Jadi tetap ada pendokumentasi yang jelas dan akses yang mudah. Tapi sumber-sumber yang menjadi bahan kita membuat literasi digital tadi bisa kita akses dalam bentuk cetaknya. Di sebuah perpustakaan di sebuah organisasi, di pengrajin atau pengusaha batik kah atau dimanapun. Jadi kita tau sumber-sumber aslinya. Dimana sih sumber data primernya ketika bahan ini sudah menjadi bentuk digital itu harus kita petakan. Kita harus tau referensinya, sumbernya, dan aslinya itu ada dimana. Sudah adakah kolaborasi. Ketika sudah menjadi bentuk digital, data angklung, batik, wayang, dan keris harus dikolaborasikan pendokumentasiannya dalam satu portal laman atau apalah sebuah pangkalan data yang itu milik Indonesia. Ini penting terkait warisan budaya tak benda didokumentasikan dalam bentuk digital untuk mengimbangi dokumentasi digital tentang warisan budaya tak benda yang ada di dunia tentang Indonesia. Karena selama ini banyak kontribusi dilakukan oleh orang yang bukan asli Indonesia. Jadi saya pikir itu harus ada sebuah sinergi. Ada satu informasi digital yang sifatnya interaktif. Ada misalnya buku yang bisa diunduh sehingga orang bisa

baca yang gratis. Ada infografisnya, ada videografisnya dan sebagainya apapun orang memahami dengan berbagai macam pendekatan. Bicara tentang generasi milenial dia tidak akan langsung baca sesuatu dalam bentuk teks atau format digital pasti dia akan melihat audio visual dulu. Ketika dia tertarik dan berminat dia akan membaca bahan aslinya. Nah itu mungkin juga jadi pendekatan kita dari generasi sekarang. Kita harus membangun sebuah peta bukan hanya sebuah peta portal tapi peta interaktif. Bolehkah keris, batik, angklung, wayang dihubungkan dalam satu peta interaktif sehingga orang bisa terhubung dengan semua *link*-nya masing-masing. Saya pernah mencari referensi tentang kebudayaan Indonesia, saya cari di portal Australia dan itu informasinya lengkap, tapi saya coba cari di perpustakaan nasional itu tidak saya dapatkan. Jadi saya rasa itu yang perlu juga kita perhatikan bahwa di Indonesia harus punya satu portal yang memuat informasi dan sebagainya yang lengkap tentang kebudayaan dan kesenian di Indonesia. Kita harus membuat sebuah *blueprint* yang sifatnya interaktif tidak cuma memindahkan data teks ke dalam digital tapi melihat dengan semua aspek tadi. Ketika kita ingin membuat sesuatu maka buatlah dengan maksimal. Jangan nangung atau tidak selesai”.

Dari informasi di atas, diketahui bahwa literasi digital merupakan ranah yang sangat luas. Melihat upaya yang sudah dilakukan oleh komunitas-komunitas yang sudah dijelaskan sebelumnya, sebagian besar masih berkuat pada digitalisasi, belum pada upaya menggerakan literasi digital. Meskipun demikian, upaya-upaya yang sudah dilakukan juga sudah merupakan langkah maju, tinggal bagaimana aspek lainnya,

seperti adanya media yang interaktif dan juga pendidikan formal dan informal yang perlu digalakan lebih banyak, khususnya bagi mereka yang berada jauh dari kota-kota besar.

B. Tantangan dan Peluang Literasi Digital dalam Pelestarian Warisan Budaya Tak Benda

Komunitas pelestari warisan budaya, terkhusus wayang dan keris masih cukup banyak yang belum banyak memahami potensi media internet untuk melestarikan warisan budaya tak benda. Bagi para dalang misalnya, mereka masih sangat minim pengetahuannya mengenai dunia digital. Mengenai hal ini Bapak Sinarto, salah satu dalang di Surabaya mengatakan “kendalanya yaitu masih ada dalang-dalang yang belum memahami dan bisa menggunakan media digital jadi perlu diberikan pelatihan tentang bagaimana penggunaan media digital”.

Menyambungkan kelompok pelestari yang berusia lanjut dengan dunia internet, tentunya memerlukan intervensi dari pihak-pihak lainnya, khususnya pemerintah dan juga komunitas pelestari lainnya. Gerakan Literasi Nasional, yang di dalam programnya mencantumkan upaya menjembatani masyarakat untuk mengakses internet tentunya merupakan program yang strategis, khususnya dalam upaya pelestarian

warisan budaya tak benda. Penjelasan sebelumnya, sudah membuktikan bagaimana literasi digital mampu menjadi strategi yang ampuh untuk mendukung upaya pelestarian warisan budaya tak benda di Indonesia.

Pentingnya pendokumentasian warisan budaya tak benda, komunitas wayang yang sebagian besar penggiat komunitasnya lebih banyak mengedepankan sejarah, nilai-nilai, dan standarisasi maka mereka mengalami kendala dalam upaya digitalisasi. Pak Mika, peneliti yang melakukan kajian atas komunitas keris di Surabaya mengatakan sebagai berikut:

“Dalang yang ada di Surabaya itu menginginkan bahwa literasi digital untuk wayang dan kebudayaan lainnya itu yang meng-*handle* itu adalah kementerian secara langsung karena bisa dijadikan sebagai gerakan literasi digital secara nasional. Kalo diserahkan kepada masing-masing organisasi seperti SENA WANGI atau lainnya itu tampaknya ya juga banyak kendalanya. Seperti yang terjadi pada SENA WANGI misalnya itu terjadi pada tahun 2000 mendirikan Pusat Data Wayang Indonesia yang sebetulnya itu sudah dirancang secara digital sebelum ada *smartphone* itu sudah dipikirkan oleh bapak-bapak di pewayangan, mereka sudah menjangkau ke depan. Tapi ya itu PDWI, setelah Mas Bram meninggalkan PDWI fungsinya tidak menjadi Pusat Data Wayang Indonesia tapi sudah mulai manual lagi. Bahkan *server* yang harganya berapa juta itu cuma difungsikan untuk *ngetik* saja. Sangat disayangkan sekali”.

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa upaya pendokumentasian memerlukan orang-orang yang peduli dan memiliki keahlian, terutama yang berkaitan dengan teknologi. Selama ini, sudah banyak pihak yang sudah melakukan dokumentasi, namun karena dilakukan secara partikular dan parsial, maka ke depan diperlukan “*big data*” digital sebagai sumber referensi yang lengkap mengenai masing-masing warisan budaya tak benda di Indonesia.

Di sisi lain, standarisasi dan perlindungan hukum merupakan bidang pelestarian warisan budaya tak benda yang menjadi tantangan dalam literasi digital. Hal ini dipahami karena melalui internet semua pihak dapat berkontribusi dan terlibat. Standarisasi sebagaimana dijelaskan dalam bab sebelumnya, terutama terkait dengan angklung dan batik. Tantangan ini sesungguhnya dapat ditangani dengan penyediaan informasi yang lebih banyak melalui berbagai saluran yang ada. Komunitas pelestari harus proaktif untuk menyediakan informasi kepada khalayak ramai melalui media internet agar informasi tersebut lebih mudah dijangkau dan berskala luas.

Standarisasi merupakan titik awal perbedaan cara pandang dalam komunitas pelestari warisan budaya tak benda. Perbedaan cara pandang tersebut pun terlihat melalui organisasi-organisasi yang ada. Di komunitas wayang, keris,

angklung, dan juga batik, terlihat sekali setiap organisasi memiliki perbedaan cara pandang dalam pelestarian. Ada yang memiliki *concern* untuk melestarikan dengan mempertahankan warisan budaya tak benda melalui pola lama, ada pula yang ingin melakukan pembaharuan warisan budaya tak benda sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang juga berubah.

Perlindungan hukum mengemuka khususnya bagi bidang-bidang kreasi, seperti batik dan keris. Kerap kali, pengrajin batik dan keris khawatir untuk memberikan informasi melalui internet karena adanya duplikasi dari pengrajin yang lain. BEKRAF, sebagai lembaga yang menaungi industri kreatif sudah selayaknya memberikan pendidikan informal dan layanan bagi para pengrajin untuk dapat mendaftarkan produk-produk kreasinya agar mendapatkan HAKI (Hak Kekayaan Intelektual). Dengan demikian, daya kreasi para pengrajin dapat terjamin oleh hukum.

Di sisi lain, Bapak Harry mengingatkan bahwa ada perbedaan antara HAKI dengan pelestarian warisan budaya sesuai konvensi UNESCO tahun 2003. Secara detail ia mengatakan:

“Tadi juga saya sampaikan ada upaya-upaya untuk perlindungan hak kekayaan intelektual. Hanya ranahnya memang agak berbeda dengan perlindungan kekayaan intelektual di bidang HAKI, misalnya dalam hal hak paten. Saya setuju sekali tadi ada yang menyampaikan rupanya

bahwa pejabat kita pun belum paham, dianggapnya itu pelanggaran hak paten padahal yang dimaksud adalah pelanggaran hak cipta. Dalam konvensi 2003, perlindungan HAKI lebih bersifat komunal. Agak lebih bagus menggunakan ilustrasi. Batik sebagai kekayaan warisan budaya yang hidup di masyarakat kemudian dikembangkan oleh Iwan Tirta dengan motif yang terinspirasi dari motif-motif tradisional. Kemudian itu dijadikan *copyright*-nya Iwan Tirta. Ketika itu dijadikan *copyright*-nya Iwan Tirta, dia sudah masuk ke ranah yang lain, ranah industri kreatif. Tapi kalau kita bicara bahwa *copyright*-nya adalah milik komunitas itu masih ranahnya konvensi 2003. Ini perlu saya sampaikan karena ada kaitannya. Apakah dilarang mengembangkan angklung tadi menjadi versi digital? Menurut saya tidak dilarang dalam konteks yang lain. Memang sumbernya itu dari warisan budaya. Hanya kalau sudah dikembangkan itu pengembangannya seperti apa karena nanti berbenturan gitu loh. Yang tradisional saja antara komunal dan individu *copyright* itu juga masih ada pertentangan di dalam hal bagaimana menjaga dan melindungi. Para pejabatnya juga harus tahu tentang ini karena mereka yang membuat kebijakan, bukan hanya praktisi. Dari sana lah peran pemerintah diperlukan dalam upaya menjaga dan melindungi warisan budaya melalui membuat kebijakan. Jadi jangan semua bebas gitu ya. Bebas masuk gitu akhirnya kita kecolongan lah istilahnya. Yang dikhawatirkan sebetulnya memang generasi muda. Kalau yang punya *root* sejarah mungkin ia masih bisa diingatkan gitu tapi kalau yang sekarang ini dengan globalisasi dan digitalisasi yang luar biasa ini dia bisa lepas itu. Yang penting ikut tren dan model, dia sendiri ga tahu tuh gimana sejarahnya. Makanya ruang informasi publik perlu dibuat itu. *Capacity building* jangan cuma buat praktisi di lapangan lah tapi para pejabatnya juga

harus diberikan pemahaman tentang itu. Semuanya kan nanti ujungnya kalau kita berbicara tentang ini kan untuk kesejahteraan masyarakat. Gitu kan yang diharapkan. Oleh karena itu tadi ada kekhawatiran-kekhawatiran kalau ditanya sebetulnya manfaatnya apa sih warisan budaya tak benda itu. Manfaatnya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Itu yang harus diutamakan gitu”.

Dengan demikian, diketahui perlu ada perbedaan penanganan antara pelestarian warisan budaya tak benda dengan pendaftaran HAKI. HAKI lebih kepada ranah individual dan ditangani oleh BEKRAF sedangkan pelestarian warisan budaya tak benda lebih berwawasan komunal, sehingga ranahnya ialah Kemendikbud. Kemudian, Bapak Hari Waluyo juga mengingatkan bahwa banyak pejabat yang belum memahami masalah ini sepenuhnya, sehingga memerlukan upaya yang masif juga untuk mengedukasi para pejabat terkait perbedaan ini.

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui ada beberapa kesimpulan. Pertama, sudah ada kesadaran di dalam komunitas-komunitas pelestari warisan budaya tak benda untuk melakukan upaya dokumentasi melalui media internet. Saluran yang digunakan pun cukup beragam, mulai dari portal *online*, media sosial, aplikasi, dan juga melalui pesan *online*. Upaya masif terutama dilakukan oleh komunitas batik, khususnya pengrajin dan pedagang, hal ini dipahami karena melalui internet mereka dapat menyebarluaskan pasar dari produk-produk yang mereka buat.

Kedua, digitalisasi, yang dimaknai sebagai upaya pendokumentasian melalui media digital sudah masif dilakukan. Hal ini disadari sebagai upaya strategis bagi komunitas pelestari untuk memudahkan pencarian sekaligus menyebarluaskan informasi bagi publik terkait dengan warisan budaya tak benda yang mereka lestarikan. Hal ini tentunya semakin memicu publik untuk semakin mencintai warisan budaya tak benda tersebut. salah satu contohnya ialah keris, benda warisan budaya tak benda ini menurut penuturan pelaku

pelestari saat ini semakin banyak generasi muda yang terlibat terhadap upaya pelestarian melalui komunitas-komunitas yang ada. Selain itu, melalui media sosial, aplikasi, dan lain sebagainya memudahkan bagi publik khususnya generasi muda untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai batik, keris, angklung, dan juga wayang secara mudah dan murah.

Terakhir, masih ada beberapa tantangan yang perlu ditangani khususnya oleh para komunitas pelestari. Hal yang mengemuka ialah perbedaan cara pandang atas warisan budaya tak benda. Perbedaan cara pandang ini bukan hanya terkait dengan perbedaan generasi atau usia dari pelestari, namun terkait dengan standar dari masing-masing warisan budaya tak benda tersebut. Perbedaan tersebut tentunya juga berdampak kepada upaya literasi digital, bagi mereka yang mempertahankan standar memiliki kekhawatiran jika dipublikasi tanpa standar akan menghilangkan aspek yang penting, yaitu nilai-nilai luhur warisan budaya tak benda itu sendiri. Di sisi lain, warisan budaya tak benda yang memiliki nilai ekonomi tinggi seperti batik dan keris, memiliki tantangan tersendiri, khususnya mengenai masalah paten atau secara umum HAKI. Mereka khawatir penggunaan media

internet akan menumbuhkan penjiplakan atau imitasi yang tentunya merugikan bagi para pengrajin yang berkreasi.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa rekomendasi agar literasi digital semakin masif di kalangan pelestari warisan budaya tak benda. Pertama, upaya digitalisasi yang dilakukan juga memerlukan upaya yang lebih luas, terutama pada sisi pendidikan informal mengenai media internet sehingga penggunaannya lebih optimal dan tepat sasaran. Selain itu, pendidikan informal juga terkait bagaimana komunitas-komunitas yang belum terakses dimudahkan untuk mengakses. Proses ini sudah menjadi bagian integral dari gerakan literasi nasional yang diinisiasi oleh Kemendikbud, sehingga diperlukan upaya koordinasi dan kerja sama dalam meningkatkan literasi digital dalam pelestarian warisan budaya tak benda.

Kedua, dalam upaya menjaga nilai-nilai luhur warisan budaya tak benda, perlu didorong lembaga-lembaga yang memiliki kelengkapan saluran pelestarian, yaitu lembaga pendidikan formal maupun informal. Sebagaimana diketahui, untuk wayang, keris, batik, dan angklung saat ini memiliki institusi pendidikan formal mulai dari tingkat SMK hingga Perguruan

Tinggi. Melalui institusi tersebut selain mereka diajarkan mengenai pembuatan, pementasan, dan kreativitas sekaligus juga nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, SMK kesenian dan juga Institut Kesenian merupakan mitra strategis Kemendikbud dalam upaya pelestarian warisan budaya tak benda yang dikaji dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawden, D. (2001). "Information and Digital Literacy: A Review of Concepts". *Journal of Documentation*, 57(2). Hlm. 218–259. Eisenberg M, Berkowitz. 1990. What is the big6?,<http://www.big6.com/what-is-the-big6/> diakses pada 2 April 2018.
- Douglas A.J. Belshaw. (2011). *What is 'digital literacy'?* United Kingdom: Durham University.
- Dyna Herlina S. (2015). *Membangun Karakter Bangsa melalui Literasi Digital*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309682/pengabdian/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf>, diakses pada 2 April 2018.
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. New York City: NC State University Raleigh, NC.
- Hague, Cassie dan Sarah Payton. (2010). "*Digital Literacy Across the Curriculum: a Futurelab Handbook*. United Kingdom", <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>, diakses 27 Januari 2017.
- Huvila, Isto. (2012). *Information Services and Digital Literacy: In Search of the Boundaries of Knowing*. Oxford: Chandos Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lankshear, C and Knobel, M (ed). (2009). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Die Deutsche Bibliothek.

- Laporan Dunia UNESCO. (2009). *Berinvestasi dalam Keanekaragaman Budaya dan Dialog Antarbudaya*.
- Martin, Allan. (2008). *Digital Literacy for the Third Age: Sustaining Identity in an Uncertain World*. Barcelona: eLearning Papers.
- Martin, Allan & Jan Grudziecki. (2006). *DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development*. Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences 5:4, 1-19.
- Nasrullah, Rullie dkk. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital. Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Priatna, Yolan. (2017). Melek Informasi sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal. *JURNAL PUBLIS Vol. 1 No. 2 Tahun 2017*.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). *Charting Digital Literacy: A Framework for Information Technology and Digital Skills Education in the Community College*. Presentado en Innovations. Philadelphia: Innovation in the Community College.
- Solove. (2004). *Digital Citizenship*, www.digitalliteracy.org dan <http://blogs.ubc.ca/mrkang/digital-citizenship/>, diakses pada 2 April 2018.
- Tanudirjo, Daud A. (2003). *Warisan Budaya untuk Semua: Arah Kebijakan Pengelola Warisan Budaya Indonesia di Masa Mendatang*. Makalah disampaikan pada Kongres Kebudayaan V, Bukittinggi 2003.

- Vincent, Phil. (2015). *E-Pedagogy Models and Frameworks*. <https://blog.yorks.ac.uk/moodle/2015/02/06/epedagogy-models-frameworks/> diakses pada 4 Januari 2018.
- Wahyuni, Yuli Tri. (2016). *Upaya Indonesia dalam Mempromosikan Angklung sebagai Warisan Budaya Indonesia melalui House of Angklung di Amerika Serikat (2010-2015)*. *JOM FISIP* Vol. 3 No. 1 – Februari 2016. FISIP UNRI.
- Wijaya, Ekaprana, dkk. (2012). *Game Kebudayaan sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran*. Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012).

PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DALAM PELESTARIAN WARISAN BUDAYA TAKBENDA

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan upaya-upaya komunitas pelestari warisan budaya tak benda melalui media internet; (2) Menganalisis dampak-dampak yang dirasakan oleh komunitas pelestari warisan budaya tak benda melalui media internet; (3) Menganalisis tantangan untuk mendorong literasi digital dalam melestarikan warisan budaya tak benda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Sudah ada kesadaran di dalam komunitas pelestari warisan budaya tak benda untuk melakukan dokumentasi melalui media internet, saluran portal online, media sosial, aplikasi, dan pesan online; 2) Upaya pendokumentasian melalui media digital juga sudah masif dilakukan; 3) Masih ada tantangan yang harus ditangani para komunitas pelestari, yaitu perbedaan cara pandang tentang warisan tak benda terkait standar masing-masing warisan tak benda dan perbedaan generasi atau usia pelestari.

Rekomendasi dari penelitian ini agar literasi digital semakin masif di kalangan pelestari warisan budaya tak benda yaitu: 1) Upaya yang lebih luas pada digitalisasi terutama pada pendidikan informal tentang media internet sehingga penggunaannya lebih optimal dan tepat sasaran, serta komunitas yang belum terakses dimudahkan untuk mengakses. Selain itu perlu upaya koordinasi dan kerja sama dalam meningkatkan literasi digital dan pelestarian warisan tak benda; 2) Lembaga-lembaga yang memiliki kelengkapan saluran pelestarian (institusi-institusi pendidikan formal SMK hingga perguruan tinggi) mengajarkan pembuatan, pementasan, dan kreativitas dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018

ISBN 978-602-8613-99-6



9 786028 613996