2019

# PENGUATAN PELAKU KEBUDAYAAN

## dalam Mendukung Kualitas SDM

# PENGUATAN PELAKU KEBUDAYAAN

## Dalam Mendukung Kualitas SDM

PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019

**Penguatan Pelaku Kebudayaan dalam Mendukung Kualitas SDM**

**Penanggung Jawab**
Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan

**Tim Penyusun**
Lukman Solihin, Bakti Utama, Irawan Santoso, Indah Pratiwi

**Penyunting Isi**
Damardjati, Irsyad Zamjani, Sugih Biantoro

**Penyunting Bahasa**
Bakti Utama, Imelda Widjaja

**Desain sampul dan isi**
Genardi Atmadiredja, Bonifatius

vi + 112 hlm; 14,8 cm x 21 cm
ISBN: 978-602-0792-52-1

**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: http://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id
Email: puslitjakbud@kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, Juli 2019

PERNYATAAN HAK CIPTA
© Puslitjakdikbud/Copyright@2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

# KATA SAMBUTAN

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya Kajian Penguatan Pelaku Kebudayaan dalam Mendukung Kualitas SDM. Kajian ini merupakan upaya Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjak Dikbud) untuk memahami kondisi SDM kebudayaan, terutama yang menjadi tugas fungsi dari kementerian, sekaligus berupaya menyusun rekomendasi yang diperlukan. Dari hasil penelitian ini dapat dipahami mengenai tantangan SDM kebudayaan saat ini, kondisinya, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan guna menciptakan SDM kebudayaan yang dapat mendukung pemajuan kebudayaan.

Hasil penelitian ini tentu tidak dapat lepas dari sumbangsih berbagai pihak. Oleh karena itu, Puslitjakdikbud mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, kepada narasumber, informan, serta unit-unit kerja di bawah Kemdikbud yang turut membantu terlaksananya kajian ini. Hasil penelitian ini tentu belum sempurna, sehingga masukan demi perbaikan laporan sangat kami harapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih jauh bagi upaya meningkatkan mutu SDM kebudayaan di masa mendatang.

Jakarta, Juli 2019
Kepala Pusat,

Muktiono Waspodo

# KATA PENGANTAR

Upaya pemajuan kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari usaha untuk menciptakan SDM kebudayaan yang bermutu. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM kebudayaan merupakan tantangan yang perlu segera dijawab agar usaha pemajuan kebudayaan dapat dilakukan dengan baik.

Dalam dokumen Rencana Strategis Pemajuan Kebudayaan, terdapat 4 hal yang menjadi pokok persoalan dalam upaya pemajuan SDM kebudayaan, yaitu: (1) Rendahnya kualitas, kreativitas, dan profesionalitas SDM; (2) Kelambanan regenerasi SDM; (3) Ketimpangan gender; serta (4) Ketidakmerataan sebaran SDM yang berkualitas. Keempat persoalan tersebut perlu ditelaah lebih jauh agar dipahami akar masalahnya dan dapat ditemukan solusi atau rekomendasinya.

Guna menjawab tantangan tersebut, maka kajian penguatan pelaku kebudayaan dalam mendukung kualitas SDM ini dilaksanakan. Kajian ini memiliki dua tujuan, yaitu: (1) Memahami kondisi dan tantangan kebudayaan baik yang sifatnya lokal, nasional, maupun global; dan (2) Merumuskan strategi pengembangan SDM kebudayaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pemajuan kebudayaan.

Mengingat luasnya penafsiran terhadap definisi kebudayaan dan SDM kebudayaan, maka dalam kajian ini kami membatasi ruang lingkup bahasan mengenai SDM kebudayaan berdasarkan tugas fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

sebagaimana tercermin di dalam aturan perundang-undangan, antara lain SDM kebudayaan di bidang: (1) warisan budaya tak benda (WBTB), (2) cagar budaya, (3) museum, (4) perfilman, dan (5) perbukuan.

Melalui kajian ini dapat diketahui bahwa secara umum SDM kebudayaan masih sangat minim, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Oleh karena itu, hasil kajian ini berupaya menawarkan tiga model pengembangan SDM kebudayaan, antara lain melalui (1) pendidikan formal; (2) sertifikasi; dan (3) komunitas seni-budaya. Pendidikan formal dapat dilakukan melalui pendidikan vokasional, yaitu SMK dan perguruan tinggi seni-budaya. Sertifikasi telah diinisiasi oleh LSP P-2 Kebudayaan. Sementara peran komunitas seni-budaya juga tampak berperan besar dalam memunculkan seniman dan budayawan yang mumpuni. Hanya saja, dari tiga model di atas, pemerintah perlu mendorong agar tiga model tersebut dapat lebih optimal menghasilkan SDM yang bermutu, dan memadai secara kualitas maupun kuantitasnya.

Hasil penelitian ini tentu belum sempurna, sehingga tim peneliti membuka diri apabila terdapat masukan dari berbagai pihak untuk penyempurnaan laporan ini. Namun demikian, dari segala keterbatasan tersebut, kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih kepada upaya pemajuan kebudayaan, khususnya peningkatan kualitas dan kuantitas SDM kebudayaan.

Tak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu proses penelitian ini, baik sebagai

narasumber, informan, maupun membantu memberikan masukan dalam seminar terbatas yang telah dilakukan.

Selamat membaca.

Jakarta, Desember 2018
Tim Peneliti

# DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN ..... i

KATA PENGANTAR ..... ii

DAFTAR ISI ..... v

BAB I PENDAHULUAN ..... 1
A. Latar Belakang ..... 1
B. Rumusan Masalah ..... 6
C. Tujuan, Keluaran, dan Manfaat ..... 6
D. Ruang Lingkup Kajian ..... 7
E. Metode ..... 7

BAB II STUDI PUSTAKA ..... 9
A. Sumber Daya Manusia (SDM) Kebudayaan ..... 9
B. Mendefinisikan Arah dan Strategi Kebudayaan ..... 12

BAB III KONTEKS DAN TANTANGAN KEBUDAYAAN DEWASA INI ..... 23
A. Globalisasi ..... 23
B. Nasionalisme ..... 30
C. Politik Identitas ..... 33
D. Ekonomi Kreatif ..... 40
E. Revolusi Industri 4.0 ..... 44

BAB IV KONDISI DAN TANTANGAN KEBUDAYAAN ..... 47
A. Kondisi Bidang Cagar Budaya ..... 47
B. Kondisi Bidang Permuseuman ..... 53
C. Kondisi Bidang Budaya Takbenda ..... 56

BAB V STRATEGI PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN 91
A. Pengembangan SDM melalui Pendidikan Formal ..... 92
B. Pengembangan SDM melalui Sertifikasi ..... 98
C. Pengembangan SDM melalui Komunitas ..... 101

BAB V PENUTUP ..... 105
A. Kesimpulan ..... 105
B. Rekomendasi ..... 108
DAFTAR PUSTAKA ..... 109

# BAB I
# PENDAHULUAN

*Culture, in all its dimensions, is a fundamental component of sustainable development (UNESCO, 2010)*

## A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (pasal 1) mendefinisikan kebudayaan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat. Sementara Kebudayaan Nasional Indonesia adalah keseluruhan proses dan hasil interaksi antar-Kebudayaan yang hidup dan berkembang di Indonesia.

Terbitnya undang-undang tersebut menandai upaya negara dalam memajukan kebudayaan sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 pasal 32 ayat (1). Pemajuan kebudayaan, sebagaimana dimaksud oleh UU No. 5 Tahun 2017, merujuk kepada upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan.

Kebudayaan diyakini merupakan komponen pokok bagi pembangunan berkelanjutan (UNESCO, 2010). Berbagai aktivitas

kebudayaan melalui warisan budaya benda dan takbenda, serta sektor pariwisata dan industri kreatif, dapat menjadi penyokong pembangunan ekonomi, stabilitas sosial, dan kelestarian lingkungan. Begitu pula sebagai repositori pengetahuan dan nilai-nilai tradisional, kebudayaan telah menjadi dasar bagi berlangsungnya kehidupan manusia, membentuk insan manusia yang adaptif, serta mendasari interaksi masyarakat baik di tataran lokal maupun global.

Dalam *The Power of Culture for Development* terbitan UNESCO (2010) disebutkan, terdapat empat hal penting yang merupakan kekuatan kebudayaan guna mendukung pembangunan. *Pertama*, kebudayaan merupakan penyokong pembangunan ekonomi. Secara umum, industri budaya global menyumbang sekitar 7 persen lebih terhadap pendapatan global (GDP). Pertumbuhan industri budaya sejak tahun 1990an berada dua kali lipat di atas industri jasa dan empat kali lipat dari industri manufaktur di negara-negara *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Selain industri budaya, pariwisata budaya juga turut menyumbang sekitar 40 persen pendapatan bagi industri pariwisata global (data UNWTO, 2007).

*Kedua*, kebudayaan menjadi perekat dan penjaga stabilitas sosial. Kebudayaan dapat mempererat kohesi sosial melalui dialog antar-budaya dan melalui pariwisata budaya yang mendorong terciptanya pemahaman inter-kultural. *Ketiga*, kebudayaan sebagai penyokong kelestarian lingkungan. Nilai-nilai budaya, pengetahuan lokal, serta praktik-praktik tradisional turut membentuk relasi manusia yang ramah terhadap lingkungan.

*Keempat*, kebudayaan turut membentuk komunitas yang berdaya tahan tinggi. Ketahanan itu dibuktikan oleh masyarakat yang mengalami bencana maupun yang didera konflik, di mana kebudayaan turut mendorong rekonsiliasi maupun memberikan semangat untuk beradaptasi.

Namun demikian, kondisi kebudayaan dewasa ini dihadapkan pada berbagai tantangan, antara lain globalisasi, politik identitas, dan perkembangan ekonomi kreatif. Sebagai tantangan yang datang dari luar, globalisasi telah dan akan terus hadir dan pengaruhnya terasa hingga level masyarakat akar rumput. Kalangan elite pemerintah telah membuka diri dalam hal ini. Di bidang sosial dan kebudayaan di tingkat ASEAN, Indonesia telah menyepakati untuk berpartisipasi aktif dan mengadopsi program *ASEAN Socio-Cultural Community Blueprint 2025* pada *the 27th ASEAN Summit* yang diselenggarakan pada 22 November 2015 di Kuala Lumpur, Malaysia. Program ini, pada intinya, merupakan komitmen negara-negara anggota ASEAN untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di negara-negara anggota ASEAN melalui berbagai aktivitas yang *people-oriented, people-centred, environmentally friendly,* dan turut mempromosikan pembangunan berkelanjutan.[1]

Ikatan kerja sama lintas negara ini menandakan bahwa batas-batas geografis-administratif tidak lagi kaku dan tegas. Pemerintah Indonesia menyadari kerja sama dengan negara-negara lain merupakan hal yang tidak dapat dinafikan. Kerja sama itu menjadi kebutuhan dalam rangka menghilangkan hambatan-hambatan

[1] *http://asean.org/asean-socio-cultural/* diakses pada 20 April 2018.

yang diakibatkan karena batas-batas adminisitratif negara. Tujuannya sudah jelas, ini semata-mata dilakukan demi meningkatkan kualitas hidup warga negaranya.

Sementara tantangan dari dalam ialah menguatnya politik identitas yang kerap kali memicu ketegangan dan konflik. Hal ini menjadi bukti bahwa pengelolaan keragaman belumlah selesai. Azyumardi Azra, secara sederhana, membagi konflik sosial menjadi dua, konflik sosial-budaya dan konflik sosial-religius. Untuk yang pertama, hal ini dapat terjadi mengingat realitas keragaman budaya tadi. Perbedaan dalam tradisi dan adat istiadat tidak jarang masih disertai persepsi stereotipikal ini tidak jarang menjadi sumber konflik dan kekerasan antar-suku bangsa. Akar konflik sosial budaya antar-suku juga terkait banyak dengan kenyataan bahwa masyarakat dan warga Indonesia yang beragam itu berada dalam tahapan kebudayaan yang berbeda. Masih ada suku atau komunitas yang hidup dalam budaya pra-agraris. Perbedaan cara pandang dan kondisi sosial ekonomi di masing-masing tahapan kebudayaan sangat potensial menimbulkan konflik sosial.

Untuk yang kedua, konflik sosial-religius yang bernuansa agama cenderung meningkat. Gejala peningkatan konflik sosial bernuansa intra dan antar-agama menjadi kekerasan dapat terlihat jelas dengan meningkatnya aktivitas penutupan rumah ibadah di daerah-daerah yang mayoritas beragama lain. Konflik jenis ini umumnya berakar dari semakin merebaknya berbagai aliran, denominasi, bahkan sekte dalam satu agama tertentu, khususnya agama yang tidak memiliki struktur dan kepemimpinan keagamaan yang hierarkis dan sentralistis seperti Islam dan

Protestan. Kelompok ini dikategorikan sebagai sempalan. Akibatnya, respons dan reaksi keras bermunculan dari kelompok masyarakat dan agama arus utama. Hal ini diperparah dengan adanya ketidaktegasan aparat penegak hukum dalam memproses kekerasan akibat konflik ini.

Adapun tantangan berikutnya yang lebih bermakna sebagai kesempatan ialah industri budaya atau industri kreatif. Kebudayaan sebagai modalitas bagi lahirnya berbagai varian industri kreatif diyakini dapat menjadi salah satu penopang ekonomi nasional. Hal itu mendorong pemerintah membentuk Badan Ekonomi Kreatif melalui Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif. Dalam aturan tersebut dirinci 16 subsektor ekonomi kreatif, antara lain: (1) arsitektur, (2) desain Interior, (3) desain komunikasi visual, (4) desain produk, (5) film, animasi, dan video, (6) fotografi, (7) kriya, (8) kuliner, (9) musik, (10) *fashion*, (11) aplikasi dan *game*, (12) penerbitan, (13) periklanan, (14) televisi dan radio, (15) seni pertunjukan, (16) seni rupa (Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif, 2015).

Sumbangan kebudayaan melalui ekonomi kreatif mampu menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 852 triliun rupiah pada tahun 2015. Jumlah itu tumbuh sebesar 4,38 dari tahun 2014 yang berada di angka 784,82 triliun rupiah. Ekonomi Kreatif mampu memberikan kontribusi sebesar 7,38 persen terhadap total perekonomian nasional, menyerap 15,9 juta tenaga kerja (13,90 persen), dan nilai ekspor 19,4 miliar (12,88 persen). Sumbangan ekonomi kreatif terhadap PDB terutama disumbang oleh subsektor kuliner yang mencapai 41,69 persen, disusul oleh *fashion* 18,15

persen, dan kriya 15,70 persen (Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif Kerjasama Bekraf dan BPS 2017).

Berbagai tantangan di atas tentu memerlukan proyeksi dukungan SDM yang memadai, terutama untuk menyambut bonus demografi atau yang kerap diistilahkan sebagai Generasi Emas di tahun 2045. Sesuai dengan visi pembangunan manusia dan UU Sisdiknas, pada seabad kemerdekaan Indonesia tersebut, SDM Indonesia diharapkan dapat menjadi manusia yang sehat, cerdas, produktif, dan berakhlak mulia.

## B. Rumusan Masalah

Guna mencapai visi di atas, maka diperlukan upaya menyusun desain pengembangan SDM khususnya di bidang kebudayaan dengan menindaklanjuti beberapa permasalahan berikut, antara lain:

1. Memahami kondisi dan situasi SDM kebudayaan saat ini melalui data yang ada;
2. Mengidentifikasi tantangan kebudayaan di masa depan, antara lain tantangan yang sifatnya nasional maupun global, termasuk tantangan revolusi industri 4.0; dan
3. Merumuskan strategi pengembangan SDM kebudayaan guna menghadapi tantangan tersebut sehingga dapat mencapai kualitas SDM kebudayaan yang diharapkan.

## C. Tujuan, Keluaran, dan Manfaat

Kajian ini bertujuan untuk memahami kondisi dan situasi SDM kebudayaan saat ini, mengidentifikasi tantangan kebudayaan di

masa depan dan merumuskan strategi pengembangan pelaku atau SDM kebudayaan.

Keluaran dari kajian ini yaitu dokumen pengembangan SDM Kebudayaan yang diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai hasil telaah awal guna memahami tantangan dan strategi pengembangan SDM kebudayaan ke depan. Kajian ini diharapkan juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu rujukan bagi penyusunan "Grand Desain SDM Indonesia melalui Pendidikan dan Kebudayaan" sebagaimana disusun oleh Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.

## D. Ruang Lingkup Kajian

Mengingat luasnya penafsiran terhadap definisi kebudayaan dan SDM kebudayaan, maka dalam kajian ini kami membatasi ruang lingkup bahasan mengenai SDM kebudayaan berdasarkan tugas fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tercermin di dalam aturan perundang-undangan, antara lain SDM kebudayaan di bidang: (1) warisan budaya takbenda (WBTB), (2) cagar budaya, (3) museum, (4) perfilman, dan (5) perbukuan.

Dasar dari penentuan batasan tersebut antara lain berdasarkan UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, UU No. 10 Tahun 2011 tentang Cagar Budaya, PP No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, dan UU No. 3 Tahun 2017 tentang Perbukuan.

## E. Metode

Kajian ini merupakan kajian deskriptif dengan menempuh dua metode pengumpulan data. *Pertama,* kajian sumber-sumber sekunder guna mendapatkan gambaran awal perihal kondisi

kebudayaan dan pelaku atau SDM kebudayaan. Sumber-sumber sekunder tersebut meliputi data mengenai statistik kebudayaan yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PDSPK). Data kebudayaan meliputi data mengenai warisan budaya takbenda, cagar budaya, dan museum. Selain itu, sumber sekunder lainnya yang turut dikaji ialah data mengenai perbukuan dan perfilman.

*Kedua*, selain melakukan kajian data sekunder, kajian ini juga berupaya mengumpulkan data melalui wawancara dan Diskusi Kelompok Terpumpun (DKT) dengan mengundang pejabat pada unit kerja terkait, serta akademisi dan pakar di bidang kebudayaan yang terkait dengan topik yang akan dibahas, antara lain perihal warisan budaya takbenda, cagar budaya, museum, perbukuan, dan perfilman.

Analisis data dilakukan sebagaimana tahapan yang dikembangkan oleh Creswell (2015), yaitu (1) organisasi data, (2) klasifikasi dan kodifikasi data, (3) analisis dan penafsiran data, dan (4) penyajian data.

# BAB II
# STUDI PUSTAKA

Pada bab ini akan diketengahkan kajian pustaka terhadap dua topik, *pertama* mengenai Sumber Daya Manusia (SDM) dan pelaku kebudayaan, dan *kedua* mengenai kajian-kajian yang telah dilakukan sebelumnya berkenaan dengan tantangan-tantangan di bidang kebudayaan serta bagaimana upaya negara mengkonstruksi strategi kebudayaan nasional. Melalui studi pustaka terhadap dua topik tersebut diharapkan dapat memperjelas batasan studi ini, serta mampu memberi pemahaman yang cukup guna merumuskan persoalan yang dihadapi dalam pembangunan di bidang kebudayaan.

## A. Sumber Daya Manusia (SDM) Kebudayaan

Istilah sumber daya manusia (SDM) umumnya merujuk kepada potensi manusia yang dapat dikembangkan untuk mewujudkan tujuan-tujuan organisasi/perusahaan. Posisinya dianggap sebagai salah satu faktor produksi untuk mendukung capaian kinerja organisasi/perusahaan. Pentingnya SDM kemudian memicu berdirinya salah satu cabang ilmu dalam ilmu manajemen, yaitu Manajemen SDM (Priyono, 2010).

Istilah SDM bahkan dianggap dekat dengan *term* dalam bahasa Inggris *'Human Capital'* atau modal manusia, di mana manusia dianggap sebagai faktor penting untuk mencapai

keberhasilan pembangunan—lihat misalnya karya Gary S. Becker, seorang penerima Nobel bidang ekonomi yang menulis buku *Human Capital* (Becker, 1964). Modal manusia dianggap sebagai kunci tidak hanya untuk keberhasilan suatu organisasi/perusahaan, melainkan juga memperlihatkan daya saing dan keberhasilan suatu bangsa.

Asumsi dasar dari teori *Human Capital* adalah bahwa seseorang dapat meningkatkan penghasilannya melalui peningkatan pendidikan. Setiap penambahan jenjang pendidikan berarti juga penambahan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan kerja sehingga juga nantinya akan berdampak pada peningkatan kesejahteraan. Namun di sisi lain hal itu juga berarti penundaan penerimaan upah kerja selama menjalani pendidikan. Di samping menunda menerima penghasilan, individu tersebut juga harus membayar biaya langsung selama proses pendidikannya (Becker, 1964 via Hastarini Dwi Atmanti, 2005).

Melihat pentingnya pengembangan SDM bagi kemajuan suatu bangsa, maka perlu upaya-upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas SDM melalui pendidikan. Pendidikan kemudian dianggap sebagai 'investasi' guna memajukan SDM yang keuntungan atau *benefit*-nya baru akan dirasakan beberapa dekade kemudian.

Beberapa hal yang menjadi alasan perlunya mendorong tingkat pendidikan dalam usaha untuk meningkatkan kualitas SDM (Hastarini Dwi Atmanti, 2005), antara lain:

1. Pendidikan yang lebih tinggi memperluas pengetahuan masyarakat dan mempertinggi rasionalitas pemikiran mereka. Hal ini memungkinkan masyarakat mengambil

langkah yang rasional dalam bertindak atau mengambil keputusan.

2. Pendidikan memungkinkan masyarakat mempelajari pengetahuan-pengetahuan teknis yang diperlukan untuk memimpin dan menjalankan suatu organisasi/komunitas.
3. Pengetahuan yang lebih baik yang diperoleh dari pendidikan menjadi perangsang untuk menciptakan pembaharuan-pembaharuan dalam bidang teknik, ekonomi, kebudayaan dan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat lainnya.

Sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas juga turut berpengaruh terhadap produktivitas di bidang kebudayaan. Oleh sebab itu, upaya memahami apa dan siapa SDM kebudayaan menjadi penting. SDM kebudayaan didefinisikan sebagai "orang-orang yang bekerja atau berkarya di bidang kebudayaan, baik di lembaga pemerintah maupun non pemerintah yang memiliki kompetensi manajerial maupun subtansial, dalam usaha tercapainya kesejahteraan kehidupan dalam tatanan yang seimbang dan berkelanjutan." (Tim Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan, 2014).

Melalui definisi di atas, SDM kebudayaan dipahami sebagai aktor-aktor yang bekerja atau berkarya di bidang kebudayaan, baik di pemerintah sebagai bagian dari aparatur negara, maupun aktor-aktor non negara yang berkarya di tengah masyarakat. Untuk membatasi ruang lingkup kajian, SDM kebudayaan dalam kajian ini dibatasi melalui ruang lingkup tugas fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Melalui beberapa peraturan perundang-undangan, dapat diketahui tugas fungsi SDM

kebudayaan yang ditangani oleh Kemendikbud, antara lain berdasarkan UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, UU No. 10 Tahun 2011 tentang Cagar Budaya, PP No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, dan UU No. 3 Tahun 2017 tentang Perbukuan. Dari berbagai aturan perundang-undangan tersebut, kajian ini berupaya fokus mengkaji SDM kebudayaan di bidang: (1) warisan budaya takbenda (WBTB), (2) cagar budaya, (3) museum, (4) perfilman, dan (5) perbukuan.

## B. Mendefinisikan Arah dan Strategi Kebudayaan

Upaya untuk menyusun strategi kebudayaan sebetulnya bukanlah hal yang baru. Perdebatan paling awal yang dapat ditelusuri perihal ke mana orientasi kebudayaan bangsa Indonesia diarahkan, dapat ditemukan dalam buku *Polemik Kebudayaan* yang disunting oleh Achdiyat K. Mihardja (cetak ulang 1998). Buku tersebut berisi kumpulan perdebatan pemikiran kaum intelektual perihal kebudayaan yang berlangsung di era 1930an, antara lain pemikiran Sutan Takdir Alisyahbana, Sanusi Pane, Poerbatjaraka, Ki Hajar Dewantara, Adinegoro, dan lain-lain.

Perseteruan gagasan bermula dari tulisan Sutan Takdir Alisyahbana bertajuk "Menuju Masyarakat dan Kebudayaan Baru" yang memaklumkan gagasan bahwa batas antara zaman pra-Indonesia dan zaman Indonesia ialah abad ke-19, sedangkan memasuki awal abad ke-20, dimulailah permulaan 'zaman Indonesia' atau zaman Indonesia baru yang tidak dapat dianggap sebagai kelanjutan dari zaman Mataram, Minangkabau, Melayu, atau Sunda. Alisyahbana juga menganjurkan agar arah kebudayaan

terutama berkiblat ke Barat, sebab ke sanalah pintu kemajuan kebudayaan menjelang.

Gagasan tersebut disanggah oleh Sanusi Pane dan Poerbatjaraka. Keduanya menganggap bahwa kebudayaan Indonesia baru seharusnya tidak berkiblat ke Barat, melainkan selayaknya mempertimbangkan spiritualisme dan kolektivisme dunia Timur yang selama ini telah membentuk kepribadian manusia di Nusantara. Dalam bahasa Sanusi Pane, "Menyatukan Faust dan Arjuna, memesrakan materialisme, intelektualisme dan individualisme dengan spiritualisme, perasaan dan *collectivisme*".

Buku *Polemik Kebudayaan* mendokumentasikan perdebatan publik yang diterbitkan dalam surat kabar di masa itu. Sebagai sebuah strategi kebudayaan, perdebatan tersebut belum masuk sebagai agenda pemerintah. Dokumen lain yang dapat dianggap sebagai dokumen pemerintah pernah ditulis oleh Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan Nasional. Dokumen yang terbit pada 2000 itu berjudul *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia*. Dalam buku itu, diketengahkan bahwa persoalan yang dihadapi oleh kebudayaan Indonesia antara lain globalisasi yang kian pesat dengan perkembangan teknologi informasi, yang menyebabkan terjadinya proses lintas budaya (*trans-cultural*) dan silang budaya (*cross-cultural*) yang kemudian secara berkelanjutan mempertemukan nilai-nilai budaya yang satu dengan yang lainnya.

Dalam kondisi tersebut, maka ketahanan budaya bangsa yang rendah akan mudah larut pada nilai-nilai budaya baru, padahal tidak semua nilai-nilai baru tersebut senantiasa positif bagi

peradaban bangsa. Di sisi lain, bangsa yang memiliki ketahanan budaya tinggi memiliki kemampuan yang cukup untuk menyeleksi nilai-nilai baru yang datang. Agar dapat mengambil manfaat dari kontak budaya yang terjadi, maka setiap masyarakat seharusnya dapat meningkatkan ketahanan budaya masyarakatnya (Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2000).

Posisi geografis Indonesia yang terletak di persimpangan benua dan samudra, serta posisi kultural Indonesia yang terletak di pertengahan antara budaya Barat dan budaya Timur telah menjadikan Indonesia sebagai 'jembatan budaya'. Dalam posisi yang demikian itu, bangsa Indonesia semakin dituntut untuk meningkatkan ketahanan budaya yang dimilikinya. Tanpa adanya usaha peningkatan ketahanan budaya yang memadai, kebudayaan Indonesia bukan saja tidak pernah akan mampu memberikan kontribusi dalam pembentukan kebudayaan global, melainkan juga kebudayaan Indonesia akan sangat mudah larut dalam pertemuan antar-budaya tersebut.

Latar di atas merupakan kondisi-kondisi yang melatarbelakangi disusunnya dokumen *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia*. Dokumen tersebut berupaya mewujudkan masyarakat Indonesia yang "berperilaku sosial secara budaya, mempunyai daya respons kultural yang memadai, mempunyai toleransi kultural antarbangsa, ketahanan budaya tinggi, dan mampu memberikan kontribusi di dalam percaturan budaya global". Masyarakat ideal yang dibayangkan dalam dokumen tersebut ialah terbentuknya masyarakat madani Indonesia yang memiliki ciri-ciri (1) religius dan berbudi luhur, (2) adil dan sejahtera, (3) demokratis dan toleran, (4) mandiri dan

bertanggung jawab, (5) tertib dan teratur, (6) setara dan berkebersamaan, (7) berintegritas dan berketangguhan budaya, serta (8) dinamis dan berorientasi ke depan (Tim Ditjen Kebudayaan, 2000: 39).

Namun dalam dokumen tersebut tidak dijabarkan dengan jelas bagaimana upaya atau strategi yang perlu dilakukan guna mencapai delapan ciri masyarakat madani Indonesia tersebut. Subbab strategi yang terdapat di halaman 79 – 84 yang merupakan bagian terakhir di dokumen tersebut hanya menyebutkan dua hal pokok, yaitu 'sosialisasi' dan 'pembelajaran'. Sosialisasi dapat dilakukan di tingkat keluarga dan masyarakat, termasuk melalui keteladanan tokoh dan sosialisasi melalui media massa. Sedangkan pembelajaran dilakukan melalui lembaga pendidikan di tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Hanya sedikit disinggung mengenai pentingnya salah satu SDM kebudayaan dalam proses sosialisasi dan pembelajaran tersebut, yaitu 'pamong budaya' yang menurut dokumen itu masih memerlukan pelatihan, penataran, bahkan sertifikasi khusus. Sayangnya pembahasan mengenai pamong budaya maupun penyiapan SDM kebudayaan lainnya hanya disinggung sekilas dan terasa tidak memadai.

Karya intelektual Indonesia lainnya yang membahas strategi kebudayaan salah satunya ditulis oleh Koentjaraningrat yang dikenal sebagai 'Bapak Ilmu Antropologi Indonesia'. Melalui kumpulan karangan berjudul *Kebudayaan, Metalitas, dan Pembangunan* yang pertama kali terbit pada 1974, Koentjaraningrat membahas beberapa isu, seperti bagaimana peran kebudayaan dalam pembangunan; apa saja hal-hal yang bersumber dari kebudayaan, terutama mentalitas masyarakatnya, yang

menghambat pembangunan; dan mentalitas apa saja yang dapat mendorong proses pembangunan.

Koentrajaningrat menyebutkan bahwa dalam derap laju pembangunan yang sedang dijalankan oleh pemerintah, maka terdapat beberapa mentalitas yang perlu ditumbuhkembangkan yang mana sebagian besar bukan merupakan mentalitas yang hidup dan berkembang di Indonesia. Mentalitas itu antara lain mentalitas yang (1) menilai tinggi orientasi ke masa depan sehingga dapat bersikap hidup hemat dan memiliki perencanaan hidup; (2) menilai tinggi hasrat mengeksplorasi untuk mempertinggi kapasitas berinovasi; (3) menilai tinggi orientasi ke arah *achievement* dari karya; (4) menilai tinggi usaha sendiri, percaya diri, berdisiplin murni, dan bertanggung jawab (Koentjaraningrat, 2000: 36). Keempat mentalitas ini seharusnya ditumbuhkembangkan dalam kehidupan dan kebudayaan masyarakat Indonesia.

Sayangnya, menurut telaah Koentjaraningrat, mentalitas bangsa Indonesia sebagian besar masih mengidap persoalan yang terbentuk selama masa revolusi, terutama zaman Jepang di mana kehidupan begitu sulit, sehingga melahirkan mentalitas yang buruk. Beberapa mentalitas yang tidak sesuai dengan semangat pembangunan itu, antara lain (1) sifat mentalitas yang meremehkan mutu; (2) sifat suka menerabas atau mencari jalan pintas; (3) sifat tidak percaya pada diri sendiri; (4) sifat tidak berdisiplin murni; (5) sifat suka mengabaikan tanggung jawab (Koentjaraningrat, 2000: 45).

Namun demikian, ada pula mentalitas yang bersumber dari nilai-nilai tradisional yang dapat mendukung laju pembangunan. Mentalitas itu seperti *patronase* atau melihat atasan atau senior sebagai anutan dapat memudahkan mobilisasi nilai dan perilaku kerja yang baik. Syaratnya tentu saja seorang tokoh dapat menjadi teladan dalam perkataan dan perbuatannya. Strategi inilah salah satunya yang membawa kemajuan bagi ekonomi Jepang, karena adanya sikap keteladanan yang kuat. Nilai tradisional kedua yang juga dapat mendukung pembangunan yaitu sikap untuk 'tahan dalam penderitaan'. Sikap hidup untuk tabah ini dapat menyokong adanya sikap tahan dalam berbagai tekanan dan kondisi hidup yang dihadapi. Nilai ketiga yang berkaitan dengan nilai kedua ialah sikap untuk selalu berusaha meskipun hidup ada kalanya penuh dengan kegagalan dan penderitaan. Dan nilai yang terakhir yaitu sikap gotong royong yang masih kuat dipertahankan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Sikap *kolektivisme* ini nyata mampu menggerakkan sikap saling membantu dan tolong menolong dalam masyarakat.

Setelah menjabarkan mengenai tantangan, hambatan, dan potensi kebudayaan bagi pembangunan, Koentjaraningrat juga menawarkan strategi guna menumbuhkan sikap mentalitas baru yang diperlukan guna menyokong derap pembangunan. Strategi itu yaitu melalui pembelajaran atau pendidikan. Koentjaraningrat percaya bahwa generasi muda dapat memiliki mentalitas baru melalui pendidikan yang baik. Kecuali itu, perlu pula untuk membiasakan anak-anak dan generasi muda untuk gemar membaca, sebab melalui membaca maka akan diperoleh nilai-nilai dan pengetahuan baru yang dapat memicu semangat berinovasi

dan percaya diri berbekal ilmu pengetahuan. Mengutip artikel yang ditulis Bradburn dan Berlew (1961) berjudul *"Need for Achievement and English Industrial Growth"*, Koentjaraningrat mengatakan bahwa perkembangan ekonomi Inggris dalam pertengahan abad ke-18 diawali oleh suatu periode masa selama beberapa dasawarsa sebelumnya di mana kesusasteraan, bacaan rakyat, dan cerita-cerita rakyat Inggris yang berisi tema-tema yang berorentasi kepada *achievement* yang tinggi banyak dibaca oleh masyarakat.

Ahli lain dari mancanegara, Tod Jones, sejarawan dari Curtin University, Australia mengkaji sejarah kebijakan kebudayaan dari era Hindia Belanda sampai Indonesia di era Reformasi. Kajiannya menggunakan pendekatan 'keberbudayaan' (*culturality*) yang di adposi dari konsep Foucault mengenai 'kepengaturan' (*govermentality*) guna memahami bagaimana negara dan lembaga non-negara mempersepsi dan mengkonstruksi kebudayaan sejak era kolonial sampai era Reformasi.

'Keberbudayaan' sendiri dipahami sebagai wacana-wacana yang mengkonstruksi pemahaman mengenai kebudayaan, maknanya, serta praktiknya dalam konteks ruang dan waktu tertentu. Pengaruh pendekatan Foucault tampak pada upaya Tod Jones memahami konstruksi 'kuasa' dalam kebijakan budaya yang tidak hanya datang dari negara, melainkan lembaga atau aktor non-negara. Kebijakan kebudayaan, dengan demikian, tidak hanya hadir dan dibuat oleh negara sebagai satu-satunya aktor, melainkan juga mengalami negosiasi dengan aktor-aktor non-negara. Kebijakan budaya yang dimaksud juga dilihat secara luas, yakni kebijakan yang menyentuh segala sendi kehidupan warga negara.

Kasus di era kolonial Belanda, misalnya, tampak bahwa konstruksi kebijakan budaya diarahkan untuk 'memberadabkan' masyarakat Hindia melalui jalur pendidikan dan melalui pendirian Balai Pustaka sebagai bagian dari Politik Etis. Di luar negara, aktor non-negara seperti kaum nasionalis berdebat mengenai arah kebudayaan Indonesia, apakah berkiblat ke Barat atau mensintesiskan antara budaya Barat dan Timur sebagaimana tergambar dalam *Polemik Kebudayaan* antara kubu Sutan Takdir Alisjahbana dan Sanusi Pane.

Jones menyimpulkan bahwa baik negara maupun aktor non-negara sama-sama melihat subjek kebudayaan (warga negara) sebagai entitas yang belum siap memilih dan menentukan sendiri arah kebudayaan, sehingga negara maupun elite non-negara merasa perlu turun tangan untuk mengarahkan. Kesadaran demikian, oleh Tod Jones disebut sebagai 'kebijakan budaya otoritarian' yang merasa bahwa kebudayaan dan masyarakatnya perlu diintervensi dan dikontrol.

Di era Orde Baru, peran negara dalam menentukan arah kebudayaan makin kuat melalui model 'budaya komando', di mana peran negara sangat besar (interventif) dalam menentukan arah, memberikan sokongan dana, serta membentuk kesadaran warganya melalui serangkaian politik penyiaran, pendidikan warga, dan pelatihan seni. Gerak langkah Orde Baru dalam mengatur kebudayaan mendapat sokongan dari kalangan intelektual modern, terutama melalui adanya lembaga *Center for Strategic and International Studies* (CSIS) yang disokong oleh Alie Moertopo. Alie Moertopo bahkan menulis buku dengan judul

*Strategi Kebudayaan* yang berisi panduan mengenai kebudayaan apa saja yang patut dikembangkan dan apa yang tidak.

Di era Reformasi, kendati kebebasan berekspresi relatif mendapatkan ruang, namun di sisi lain negara dan elite masyarakat senantiasa berupaya mengontrol dan mengarahkan kebebasan berkebudayaan. Telaah historis Tod Jones memperlihatkan bahwa 'kebijakan budaya otoritarian' ini masih terus mewarnai sejarah kebijakan budaya di Indonesia hingga saat ini.

Dari telaah terhadap sumber-sumber pustaka di atas dapat disimpulkan beberapa hal. *Pertama*, SDM atau pelaku kebudayaan merupakan salah satu episentrum dalam pembangunan kebudayaan. Keberhasilan mengembangkan dan meningkatkan kualitas pelaku kebudayaan dengan sendirinya akan mampu menyokong keberhasilan pembangunan di bidang kebudayaan. Oleh karena itu, perlu upaya strategis guna meningkatkan mutu pelaku kebudayana tersebut.

*Kedua,* upaya mendefinisikan tantangan kebudayaan sebetulnya telah dilakukan sejak era kesadaran nasional baru mengecambah yang merupakan embrio bagi lahirnya negara-bangsa Indonesia. Sejak era *Polemik Kebudayaan*, upaya untuk melihat kiblat pembangunan kebudayaan (apakah ke arah modernitas semata-mata, atau tetap berpegang pada nilai-nilai tradisional-ketimuran) merupakan perdebatan yang sampai hari ini masih menyisakan ampasnya. Globalisasi, misalnya, selalu dipandang dalam dua sisi: di satu sisi dianggap dapat merongrong kebudayaan, sementara di sisi lain dianggap memiliki potensi besar untuk memajukan kebudayaan.

*Ketiga,* usaha pembangunan di bidang kebudayan juga menghadapi persoalan dari sisi internal, di mana terdapat 'mentalitas bangsa' yang dapat dianggap menghambat pembangunan di bidang kebudayaan. Usaha untuk mengenali mentalitas negatif itu telah dilakukan, namun upaya untuk mengatasinya masih tampak sumir.

*Keempat,* strategi kebudayaan sebagai salah satu bentuk *grand design* dari pembangunan di bidang kebudayaan sejauh ini ternyata bercorak 'otoritarian', di mana negara dan aktor non-negara menganggap bahwa masyarakat awam tidak memiliki kapabilitas yang cukup untuk merumuskan pembangunan kebudayaan. Kenyataan ini memberi kita pemahaman bahwa terdapat corak strategi kebudayaan yang bersifat *top-down* yang selama ini dijalankan oleh negara. Dalam merumuskan strategi pengembangan SDM kebudayaan, persoalan ini perlu mendapat perhatian agar pengembangan SDM tidak hanya bertumpu pada 'apa yang dilakukan oleh negara', melainkan juga perlu memerhatikan peran komunitas budaya. Upaya mengakomodasi peran komunitas menjadi penting tidak hanya untuk mengikis kesan dominan peran negara, melainkan juga untuk menunjukkan kontribusi penting komunitas dalam pembangunan kebudayaan.

Peran SDM kebudayaan dalam menyampaikan informasi kebudayaan (foto: Lukman S).

# BAB III

# KONTEKS DAN TANTANGAN KEBUDAYAAN DEWASA INI

## A. Globalisasi

Melalui bukunya yang terkenal, *The End of History*, Francis Fukuyama (1989 dalam Nugroho, 2005), menegaskan perihal berakhirnya 'evolusi ideologi' atau berakhirnya perang pengaruh antara *liberalisme-kapitalisme* di satu sisi dan *sosialisme-komunisme* di sisi yang lain dengan kemenangan di pihak neo-liberal. Pasca-perang dingin yang menegangkan, dunia dikuasai oleh satu ideologi besar yaitu ideologi neo-liberal yang menjadi rujukan berpolitik, berekonomi, bermasyarakat dan berkebudayaan di hampir seluruh penjuru dunia. Ideologi inilah yang menyebar dan menggerakkan globalisasi, baik di bidang ekonomi, politik, maupun kebudayaan.

Dalam telaah David Harvey (2003), neoliberalisme yang mewujud dalam bentuk perusahan multinasional merupakan upaya untuk melawan kebangkrutan ekonomi dari sistem kapitalisme. Negara-negara maju dengan perusahaan-perusahaan besar berupaya mencari wilayah-wilayah baru baik untuk menanamkan investasi, membangun pabrik, dan mendapatkan biaya produksi dan ongkos buruh yang murah, juga sekaligus meluaskan dan mencari pasar baru bagi komoditas mereka.

Globalisasi ekonomi inilah yang memungkinkan kapitalisme menggurita dan meluas seperti sekarang.

Sebagai model tunggal dalam pembangunan ekonomi dunia, globalisasi dan neoliberalisme telah mendorong negara-negara di dunia untuk saling membuka diri, baik dari segi ekonomi maupun kebudayaan. Di bidang ekonomi, kerja sama perdagangan telah meniadakan batas-batas negara menjadi satu kawasan yang terintegrasi seperti yang terjadi pada Uni Eropa. Begitu pula dari segi sosial-budaya, negara-negara di kawasan yang sama berupaya menjalin kerja sama dalam membuka diri dan berpartisipasi aktif menjadi sebuah komunitas bersama, sebagaimana diupayakan oleh ASEAN dalam program ASEAN *Socio-Cultural Community Blueprint* 2025 pada the 27th ASEAN Summit yang diseleggarakan pada 22 November 2015 di Kuala Lumpur, Malaysia. Program ini, pada intinya, merupakan komitmen negara-negara anggota ASEAN untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di negara-negara anggota ASEAN melalui berbagai aktivitas yang *people-oriented, people-centred, environmentally friendly,* dan turut mempromosikan pembangunan berkelanjutan.[2]

Sebelumnya, negara-negara anggota ASEAN telah menyepakati dan menandatangani *Declaration on ASEAN Unity in Cultural Diversity: Towards Strengthening ASEAN Community* di Bali Globalisasi kian tak terbendung dengan masifnya perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan dunia berjejaring membentuk apa yang oleh Masrhal McLuhan disebut sebagai 'desa global' (*global village*). Di era ini, akses terhadap

[2] *http://asean.org/asean-socio-cultural/* diakses pada 20 April 2018.

informasi dan komunikasi terjalin sedemikian cepat dan mudah, menghubungkan setiap penjuru dunia ke dalam satu jaringan layaknya satu kampung. Akibatnya, persebaran informasi terjadi begitu cepat dan mudah, begitu pula respons terhadapnya.

Dari segi ekonomi, globalisasi berdampak terhadap menyatunya jejaring ekonomi dunia, sehingga persoalan ekonomi di satu kawasan dapat berdampak terhadap kawasan lainnya. Krisis moneter pada tahun 1997, misalnya, berdampak luas di banyak kawasan di dunia, bahkan di Indonesia mampu memicu kejatuhan rezim Orde Baru. Sementara dampaknya dari segi budaya, ialah menguatnya pengaruh global terhadap kebudayaan lokal. Taufik Rahzen (2000) melihat bahwa persoalan utama di abad ke-21 yang disebabkan oleh globalisasi ialah perjumpaan dan perseteruan antara entitas global dan lokal. Perjumpaan tersebut tidak selalu berjalan mulus, ada kalanya, bahkan sering kali, memicu persoalan identitas.

Salah satu dampak budaya dari globalisasi yang tampak pada kelas menengah muda perkotaan Indonesia dewasa ini dikemukakan oleh Ariel Heryanto (2015). Dari telaahnya, kelas menengah muda perkotaan pada dekade pertama abad ke-21 ini berupaya merumuskan ulang identitas mereka. Inilah era di mana di satu sisi kebebasan dirasakan secara luas namun di sisi lain menemukan banyak tantangan dan perdebatan. Kalangan muda perkotaan ini berangkat dari latar belakang yang cukup beragam, namun disatukan oleh ciri-ciri yang sama, yaitu tingkat pendidikan yang relatif tinggi, kemampuan ekonomi yang relatif mapan, selera kultural, pola konsumsi, dan ketertarikan terhadap persoalan-persoalan nasional dan internasional. Akses mereka terhadap dunia

layar, seperti televisi, film layar lebar, internet, dan media sosial, aspirasi dan usaha merumuskan identitas itu berlangsung ramai dan sengit.

Menurut Heryanto (2015), kaum muda perkotaan ini berupaya merengkuh kombinasi tiga identitas sekaligus, yaitu menjadi muslim yang taat berpegang pada landasan moral agama, menjadi warga negara yang terhormat dan bertanggung jawab, sekaligus menjadi anggota dari komunitas produsen dan konsumen global. Rumusan identitas yang demikian merupakan persinggungan dan rajutan berbagai kekuatan antara lain globalisasi, mediasi oleh teknologi informasi, dan menguatnya politik identitas terutama yang bersumber dari agama.

Indonesia sendiri telah mengalami fase sejarah yang cukup panjang dalam upaya menyatukan perbedaan dalam satu kesatuan negara bangsa. Salah satu kesamaan para pendiri bangsa, dengan segala kelebihan dan keterbatasan mereka dalam gagasan dan visi kebangsaan, ialah pandangan mereka yang sama-sama dicirikan oleh *kosmopolitanisme*, yakni memiliki pandangan luas tentang kehidupan sebagai berbangsa dan bernegara yang terdiri dari beragam latar belakang, sehingga mau tidak mau harus mencari jalan tengah dalam membentuk sebuah bangsa. Hanya saja, menurut Heryanto (2015), *kosmopolitanisme* itu kini menjadi sasaran serangan dari kalangan kelompok modernis yang saling bersaing, dan masing-masing mereka berupaya memaksakan batasan sempit dalam memaknai bagaimana cara menjadi Indonesia.

Persoalan perebutan tafsir bagaimana menjadi Indonesia ini kian mengemuka, bahkan telah menjadi diskursus ramai hingga politik jalanan. Hanneman Samuel (2012) berpendapat bahwa identitas kebangsaan yang tidak lagi menjadi monopoli negara telah memungkinkan siapa saja termasuk komunitas dan kelompok masyarakat untuk mendefinisikan bagaimana menjadi Indonesia. Indonesia sebagai bangunan negara bangsa serta sebagai identitas diri didefinisikan sesuai dengan visi dan kepentingan masing-masing kelompok. Dalam kasus ini, kita dapat menengarai bahwa Indonesia yang dibayangkan oleh kelompok radikal yang memperjuangkan praktik bernegara dan beragama yang homogen tentu berbeda dengan sebagian lainnya yang menginginkan negara yang melindungi dan menghargai pluralitas. Pada titik inilah kita mendapatkan tantangan untuk mengelola keragaman pandangan tersebut.

Ditilik dari istilahnya, globalisasi sebetulnya menunjuk kepada "fenomena gerak meluas ke segala penjuru dunia" (Lono Lastoro Simatupang, 2000). Efek dari gerak tersebut, menurut sebagian ahli, ialah munculnya homogenisasi, keseragaman, dan standardisasi. Namun, menurut Simatupang (2000) logika homogenisasi sebetulnya berlawanan dengan 'logika gerak'. Menurutnya gerak mengglobal dari globalisasi terjadi akibat perbedaan daya, sebagaimana hukum alam menggerakkan angin karena perbedaan suhu udara. Globalisasi bergerak dari wilayah yang memiliki daya yang tinggi ke daya yang rendah.

Berangkat dari refleksi tersebut, maka seharusnya globalisasi tidak membawa homogenisasi, karena hal itu berlawanan dengan 'hukum gerak' tadi. Oleh karena itu, globalisasi seharusnya

merayakan perbedaan atau heterogenitas. Dengan perspektif ini, Simatupang (2000) hendak melihat bahwa efek globalisasi seharusnya positif. Hal ini sesuai dengan pandangan Richard Schechner (1986, dalam Simatupang, 2000) bahwa globalisasi pada akhirnya memberikan banyak pilihan. Globalisasi menyediakan banyak pilihan dan merayakan keunikan budaya masing-masing.

Peristiwa globalisasi, di mana pengaruh ekonomi, politik, dan kebudayaan yang menyebar bukanlah persoalan baru. Nusantara, meminjam istilah Denys Lombard (1990), merupakan arena silang budaya, yaitu bertemunya kekuatan-kekuatan besar dunia, mulai dari India, China, Arab, dan Eropa. Pengaruh dari luar itulah yang turut membentuk kehidupan dan kebudayaan masyarakat di Nusantara selama berabad-abad yang lalu. Dampak dari perjumpaan budaya dan akulturasi itu bahkan diapropriasi sedemikian rupa sehingga menjadi bagian dari kebudayaan Nusantara.

Cerita Mahabarata misalnya, telah menjadi bagian dari kebudayaan Jawa dengan cara diendapkan dan dikreasi menjadi pertunjukan wayang, dilokalkan menjadi nama-nama tempat, gunung, kawah, candi, dan nama raja-raja (Simatupang, 2000). Proses pelokalan budaya luar itu terjadi dalam tempo yang lama dan melalui proses pengendapan yang cukup, sehingga saat ini kita dengan mantap mendaku kebudayaan itu (seperti wayang dan batik, misalnya) sebagai kebudayaan kita, meskipun semula merupakan pengaruh kebudayaan luar.

Namun demikian, bukan berarti globalisasi tidak membawa masalah. Simatupang (2000) mencatat bahwa persoalan globalisasi

justru bersumber pada aksesibilitas, yaitu kemampuan entitas lokal untuk memengaruhi dan turut mencampur-tangani proses globalisasi tersebut. Tentu saja, masalah 'aksesibilitas' ini berkenaan dengan perbedaan kekuataan politik, ekonomi, dan informasi, di mana negara atau kebudayaan yang kuat akan memengaruhi yang lemah. Kecuali itu, persoalan aksesibilitas juga sebetulnya berkenaan dengan masalah berkurangnya 'ruang dan waktu' yang cukup bagi masyarakat lokal untuk mengendapkan pengalaman dalam bersentuhan dengan entitas global untuk menjadi bagian dari identitas dirinya.

Persoalan tersedianya 'ruang dan waktu' yang memadai kian kompleks karena globalisasi bergerak cepat dan meringkus ruang dan waktu itu sendiri. Beragam gempuran budaya dengan keragaman perbedaannya datang silih berganti dalam tempo yang semakin cepat dan dalam bidang hidup yang semakin luas. Kita tidak dapat lagi mengontrol sepenuhnya intrusi kebudayaan tersebut, sehingga sering kali menyebabkan identitas yang rapuh, tak mengakar dan terpecah-pecah.

Simatupang (2000) lantas menyarankan solusi berupa strategi diaspora. Diaspora yang dimaksud di sini tidak mengacu kepada persebaran fisik manusia, melainkan persebaran entitas budaya. Diaspora kebudayaan yang dimaksud ialah menyebarluaskan kreasi bentuk-bentuk budaya untuk selalu mengingatkan masyarakat mengenai akar budaya etnik mereka. Misalnya masyarakat Bali selalu diingatkan mengenai kebudayaannya melalui ornamen dan arsitektur bangunan baik di perkantoran, pertokoan, hotel, rumah tinggal dan sebagainya. Kebudayaan Bali juga sering kali muncul dalam bentuk siaran televisi, radio, dan

internet, juga dalam beragam hiburan rakyat. Budaya Bali juga tampil dalam seni rupa, suvenir, gambar pada kaos oblong, dan komoditas kreatif lainnya. Berbagai bentuk kebudayaan yang tampil itu senantiasa memberikan nuansa hadirnya kebudayaan bagi masyarakat Bali, sehingga dalam kadar tertentu mengingatkan mereka perihal kebudayaannya.

Dengan menawarkan 'diaspora' atau persebaran kreasi bentuk-bentuk baru kebudayaan etnik tidak berarti meninggalkan isi atau nilai budayanya. Budaya material berupa arsitektur, pakaian, suvenir, dan sebagainya sifatnya memang hanya permukaan. Namun dengan lebih banyak dan sering menampilkan 'budaya material' itu maka diharapkan masyarakat pemeluk kebudayaannya selalu diingatkan dan mendapatkan tempat untuk merefleksikan dirinya dan identitasnya dalam konteks perjumpaannya dengan globalisasi.

**B. Nasionalisme**

Globalisasi memiliki kaitan sekurang-kurangnya dengan dua hal, yakni nasionalisme di satu sisi dan politik identitas di sisi yang lain. Nasionalisme, sebagaimana disampaikan Goenawan Mohamad (2011), merupakan persinggungan antara universalitas di satu sisi dan partikularitas di sisi yang lain. Munculnya nasionalisme Indonesia, bermula dari Politik Etis yang memungkinkan lahirnya elite cendekiawan baru dengan pandangan liberal dan kosmopolit yang berasal dari semangat pencerahan, gagasan tentang kemajuan, rasionalitas, dan ide-ide lain yang berkaitan dengan modernitas. Nasionalisme adalah gagasan universal, namun kemudian ditafsirkan dan dipraktikkan di ranah yang partikular dan lokal.

Benedict Anderson menyatakan bahwa nasionalisme pada dasarnya adalah *"imagined community that are created"*.[3] Artinya, nasionalisme atau kebangsaan yang dipahami dewasa ini pada dasarnya diciptakan melalui pembentukan komunitas politik yang dibayangkan. Disebut dibayangkan karena masing-masing para penduduk komunitas politik tersebut tidak saling mengenal dan bertemu secara keseluruhan, namun mereka meyakini terikat pada satu kesamaan komunitas politik tertentu. Nasionalisme bisa terbentuk mencakup banyak kelompok etnis, namun komunitas kebangsaan atau nasionalisme dapat mengikat berbagai masyarakat secara bersama.

Ikatan-ikatan nasionalisme yang berisi berbagai macam etnis dan kebudayaan tersebut dapat terwujud melalui penciptaan rekayasa simbol kebangsaan, sebagaimana lambang negara, bendera kebangsaan, lagu nasional, tokoh nasional dan seterusnya. Anderson menitikberatkan bahwa penyebab kemunculan nasionalisme dalam suatu wilayah di mana para penduduknya mulai merasa memiliki sebuah tujuan bersama, adalah juga memiliki masa depan bersama. Pada titik ini, nasionalisme sebenarnya bukan semata-mata dipahami sebagai warisan nenek moyang yang perlu dipertahankan, tapi sebuah proyek yang dibangun bersama. Selain itu, perekat dari nasionalisme tersebut disebabkan oleh ikatan perasaan yang mendalam antar warga negara.

---

[3] Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflection on the Origin and Spread of Nationalism.* London, 2016).

Pada awal abad ke-20, bermunculan berbagai organisasi seperti Jong Java, Indonesia Muda, Jong Islamietenbond (Liga Muslim Muda), Jong Minahasa, dan sebagainya. Tidak ada yang kemudian menamai organisasi kedaerahan yang berbasis pemuda tersebut dengan nama-nama yang etnosentris, seperti Jawa Tua, Bali Abadi dan seterusnya. Dari organisasi-organisasi tersebut, Anderson menangkap bahwa, para pemuda itu menggunakan identitas kedaerahannya bukan atas nama nasionalisme lokal yang primordial, namun sebagai penanda akan komitmen kedaerahan mereka terhadap "kebersamaan sesama koloni dan proyek bersama untuk pembebasan".[4] Mereka sama-sama menihilkan sisi gelap sejarah seperti bagaimana raja Aceh pernah menjajah masyarakat Minangkabau, raja Bugis memperbudak orang Toraja, elite bangsawan Jawa pernah ingin menaklukan tanah Sunda dan seterusnya.

Pemaknaan nasionalisme di Indonesia semestinya bukan semata sebagai gagasan sakral atau semacam dogma yang digaungkan terus-menerus, namun sebagai kesepakatan dalam membangun masa depan Indonesia dengan meleburkan egoisme pribadi, kesukuan, agama dan seterusnya. Kemerdekaan Indonesia dihasilkan dari nasionalisme semacam ini. Jika kemudian muncul pertanyaan apakah nasionalisme di era globalisasi ini masih relevan atau tidak, jawabannya adalah pada pemahaman awal nasionalisme sebagai proyek bersama itu.

---

[4] Anderson, Bennedict. 'Nationalism Today and in the Future' *New Left Review* I/235 May-June 1999.

Nasionalisme harusnya dipahami sebagai tolak ukur kerja pemerintah dalam merealisasikan proyek bersama tersebut, bukan sebagai alat politik praktis yang sempit. Pemerintah era Orde Baru, sebagai contoh, menggunakan instrumen berupa simbol-simbol identitas kenegaraan untuk membungkam lawan politik dan menjaga stabilitas politik terintegrasi. Gelombang kerusuhan seperti anti-Tionghoa di berbagai tempat, konflik antar Etnis Dayak dan Madura, atau Melayu dan Madura di Kalimantan, konflik agama di Maluku, gerakan separatisme di Aceh dan Papua, serta yang paling baru adalah gerakan *fundamentalisme* Islam yang ingin mendirikan negara berbasis agama, entah di Indonesia sendiri atau cita-cita universal integrasi sistem politik khilafah internasional, dan berbagai aksi protes lainnya merupakan fenomena-fenomena yang nampak tersebut, selain menggambarkan bagaimana ancaman polietnis di Indonesia, namun juga ancaman terhadap eksistensi komunitas politik dari berbagai sudut. Gejolak semacam gerakan separatis di Papua dan Aceh merupakan gerakan vertikal komunitas-komunitas kebudayaan tersebut untuk keluar dari komunitas politik. Ini dapat dibaca sebagai kekecewaan yang mendalam dari kelompok tertentu di dalam komunitas politik yang telah mengkhianati proyek bersama bernama nasionalisme tersebut.

## C. Politik Identitas

Salah satu tantangan besar bangsa dewasa ini, termasuk yang dihadapi oleh Indonesia, ialah masalah politik identitas, yaitu menguatnya fenomena penggunaan identitas etnik, ras, suku bangsa, dan agama dalam berbagai bidang. Menurut Syafi'i Ma'arif (2012), pada awalnya, politik identitas merupakan pelabelan bagi

upaya memperjuangkan kepentingan anggota-anggota sebuah kelompok sosial yang merasa disingkirkan oleh dominasi arus besar dalam sebuah bangsa atau negara. Di Amerika Serikat misalnya, para penggagas teori politik identitas berdalil bahwa praktik pemerasan dan penyingkiran kelompok masyarakat tertentu membangunkan kesadaran golongan itu, khususnya masyarakat kulit hitam, masyarakat yang berbahasa Spanyol, dan etnis-etnis lainnya yang merasa terpinggirkan oleh roda kapitalisme yang berpihak kepada pemilik modal yang umumnya dikuasai oleh golongan kulit putih tertentu.

Namun dalam perkembangannya, politik identitas kemudian menjadi alat bagi sebagian elite untuk mengakumulasi kekuasaan. Banyak ahli menengarai meruyaknya populisme dalam politik praktis telah mengerek isu identitas sebagai komoditi politik, misalnya di Indonesia kasus Pemilihan Presiden 2014 dan 2019, serta Pilkada DKI dianggap sebagai contoh bagaimana politik identitas dimanfaatkan oleh beberapa kalangan untuk meraih kekuasaan.

Untuk kasus Indonesia, otonomi daerah yang dipraktikkan secara tidak tepat juga dapat memicu politik identitas dan sekaligus menggerus nasionalisme menjadi sekadar *chauvinisme* (Francisia SSE Seda, 2011). Dalam kasus yang lain, pemekaran wilayah juga mendorong pertikaian dalam memperebutkan 'identitas budaya' sebagai penanda kekhasan suatu daerah. Muchlis PaEni (2011) mencontohkan, ketika terjadi pemekaran Provinsi Kepulauan Riau, maka Provinsi Riau merasa perlu mencari identitas budaya baru, sebab Pulau Penyengat yang menjadi identitas provinsi itu telah diambil alih oleh provinsi yang lebih muda.

Pada tataran yang lain, ancaman politik identitas dapat mewujud menjadi radikalisme agama, bahkan terorisme. Pemahaman agama yang sempit yang dibarengi dengan upaya menonjolkan atau memaksakan identitas keagamaan yang tunggal dapat memicu pertikaian. Itulah mengapa politik identitas dapat mengancam kehidupan bangsa Indonesia yang plural (Ma'arif, 2012).

Menguatnya politik identitas serta pemahaman keberagamaan yang sempit bahkan telah merasuki dunia pendidikan. Kajian yang dilakukan oleh Hairus Salim HS. dkk. (2011) memperlihatkan bahwa ruang-ruang pendidikan telah menjadi 'ruang politik', yaitu arena untuk melakukan dominasi, negosiasi, dan resistensi dalam praktik kegamaan. Mushola atau tempat ibadah, kantin, dan ruang-ruang bersama lainnya di sekolah penuh dengan persaingan identitas. Dua sekolah di Yogyakarta yang menjadi lokus dalam penelitian tersebut memperlihatkan intens-nya warna keagamaan yang kuat meskipun sekolah tersebut merupakan sekolah publik (sekolah negeri). Kebijakan sekolah juga acap kali mendorong penyeragaman kehidupan keberagamaan di sekolah.

Belakangan konflik-konflik antar kelompok sosial atau antara kelompok masyarakat dan negara beberapa kali, atau sering kali, terjadi. Kita tidak menampik bahwa gejolak dan konflik itu telah terjadi sejak awal pendirian Indonesia. Ini menjadi bukti bahwa pengelolaan keragaman ini belumlah selesai. Ia jelas tidak dapat selesai hanya dengan formalisasi jargon. Azyumardi Azra, secara sederhana, membagi konflik sosial menjadi dua, konflik sosial budaya dan konflik sosial-religio. Untuk yang pertama, hal ini dapat terjadi mengingat realitas keragaman budaya tadi.

Perbedaan dalam tradisi dan adat istiadat tidak jarang masih disertai persepsi *stereotipikal* ini tidak jarang menjadi sumber konflik dan kekerasan antar suku bangsa.

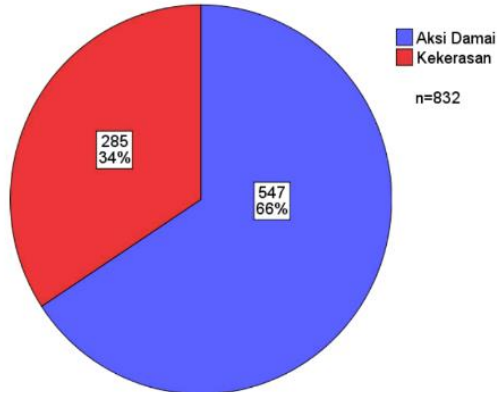
Akar konflik sosial budaya antar-suku juga terkait banyak dengan kenyataan bahwa masyarakat dan warga Indonesia yang beragam itu berada dalam tahapan kebudayaan yang berbeda. Masih ada suku atau warga yang hidup dalam budaya pra-agraris. Sebagian besar masyarakat, dan ini terus berkurang, berada dalam tahapan kebudayaan agraris. Mereka telah menetap dan memiliki kebudayaan yang relatif tinggi. Kelompok masyarakat ini yang kini terus bergerak, terutama di kota-kota besar yang telah terpapar modernitas, menuju tahapan selanjutnya kebudayaan jasa.[5] Perbedaan cara pandang dan kondisi sosial ekonomi di masing-masing tahapan kebudayaan tersebut sangat potensial menimbulkan konflik sosial.

Untuk yang kedua, konflik sosio-religio yang bernuansa agama dapat dikatakan – meski harus diakui bahwa tidak ada angka pasti yang menyakinkan – meningkat. Gejala peningkatan konflik sosial bernuansa intra dan antar agama menjadi kekerasan dapat terlihat jelas, sebagai contoh, dengan meningkatnya aktivitas penutupan rumah ibadah di daerah-daerah yang mayoritas beragama lain. Konflik jenis ini banyak berakar dari semakin merebaknya berbagai aliran, denominasi, bahkan *sekte* dalam satu

[5] Azra, Azyumardi. 'Akar Konflik Keragaman: *Scaling Up* Kebudayaan dan Penguatan Dialog' dalam *Membingkai Kebhinekaan, Merayakan Persatuan: Kebijakan Kebudayaan dalam Mengelola Keragaman.* Prosiding Seminar Nasional Kebudayaan. (Jakarta, 2015).

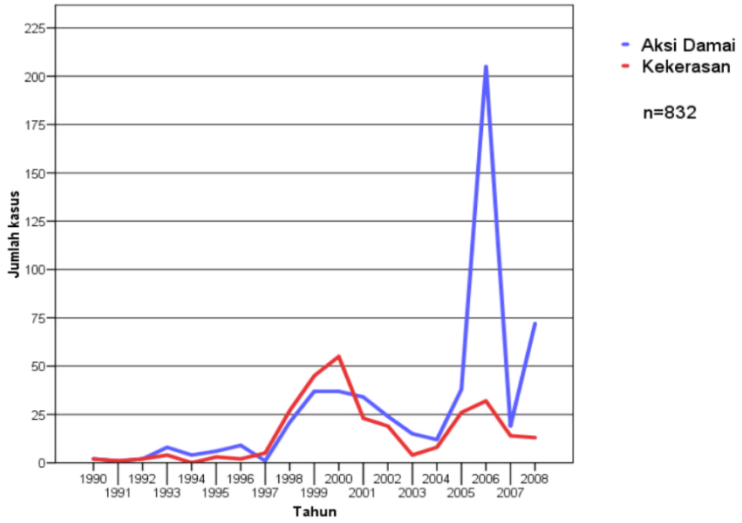
agama tertentu, khususnya agama yang tidak memiliki struktur dan kepemimpinan keagamaan yang hierarkis dan sentralistis seperti Islam. Kelompok ini dikategorikan sebagai sempalan. Akibatnya, respon dan reaksi keras bermunculan dari kelompok masyarakat dan agama arus utama. Hal ini diperparah dengan adanya ketidaktegasan aparat penegak hukum dalam memproses kekerasan akibat konflik ini.

Menurut Ali-Fauzi et al, konflik keagamaan ini terdiri dari dua jenis, yakni konflik yang berakhir dengan aksi damai dan yang sebaliknya. Sepanjang Januari 1990 hingga Agustus 2008, sebanyak 832 insiden konflik sosial-religio terjadi di Indonesia. Dua pertiganya berbentuk "aksi damai" dan sisanya dalam bentuk aksi kekerasan.[6] Berikut grafik-grafik dan tabel yang dinukil dari laporan penelitian yang dilakukan Ali-Fauzi et al.




Grafik 3.1. Jenis Insiden Konflik Keagamaan di Indonesia, 1990-2008
Sumber: Ali Fauzi, et al, 2009.

[6] Ali-Fauzi, Ihsan, et al. *Pola-Pola Konflik Keagamaan di Indonesia (1990-1998)*. Laporan Penelitian. (Jakarta, 2009).




Grafik 3.2. Perkembangan Insiden Konflik Keagamaan di Indonesia, 1990-2008
Sumber: Ali Fauzi, et al, 2009.

Mereka memperlihatkan temuan menarik menyangkut temuan perkembangan konflik sosio-religio ini. Kedua pola aksi saling bereaksi. Turun naiknya salah satu dari keduanya tampak memengaruhi aksi lainnya, kecuali untuk periode tertentu.

Tabel 3.1. Persebaran Insiden Konflik Keagamaan Menurut provinsi, 1990-2008

| Nama Provinsi | Aksi Damai | Kekerasan | Total Insiden |
|---|---|---|---|
| NAD | 3 | 1 | 4 |
| Sumatera Utara | 9 | 8 | 17 |
| Sumatera Barat | 4 | 0 | 4 |
| Riau | 2 | 5 | 7 |
| Kepulauan Riau | 2 | 0 | 2 |
| Sumatera Selatan | 3 | 0 | 3 |
| Bangka Belitung | 1 | 0 | 1 |
| Bengkulu | 1 | 0 | 1 |
| Jambi | 1 | 0 | 1 |
| Lampung | 7 | 0 | 7 |
| Banten | 5 | 5 | 10 |
| DKI Jakarta | 267 | 41 | 308 |
| Jawa Barat | 57 | 45 | 102 |
| Jawa Tengah | 37 | 12 | 49 |
| DI Yogyakarta | 18 | 4 | 22 |
| Jawa Timur | 33 | 32 | 65 |
| Bali | 14 | 9 | 23 |
| Nusa Tenggara Barat | 5 | 9 | 14 |
| Nusa Tenggara Timur | 2 | 5 | 7 |
| Kalimantan Selatan | 5 | 1 | 6 |
| Kalimantan Tengah | 5 | 0 | 5 |
| Kalimantan Timur | 2 | 3 | 5 |
| Sulawesi Selatan | 19 | 6 | 25 |
| Sulawesi Tengah | 28 | 48 | 76 |
| Sulawesi Utara | 2 | 2 | 4 |
| Sulawesi Tenggara | 5 | 1 | 6 |
| Maluku Utara | 0 | 12 | 12 |
| Maluku | 7 | 36 | 43 |
| Papua | 3 | 0 | 3 |
| Total | **547** | **285** | **832** |

Sumber: Ali Fauzi, et al, 2009.

Politik identitas mungkin tidak akan membahayakan keutuhan bangsa, selama cita-cita para pendiri bangsa tentang persatuan dan integrasi nasional, semangat Sumpah Pemuda yang telah melebur sentimen kesukuan, dan Pancasila sebagai dasar filosofi negara tidak dibiarkan tergantung di awang-awang, tetapi dihayati dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab. Kesungguhan dan tanggung jawab inilah yang sering benar dipermainkan oleh orang yang larut dalam

pragmatisme politik yang tuna-moral dan tuna-visi. Sikap semacam inilah yang menjadi musuh terbesar bagi Indonesia, dulu, sekarang, dan di masa datang.

**D. Ekonomi Kreatif**

Ekonomi kreatif baru dikembangkan di Indonesia pada tahun 2009 atau sembilan tahun yang lalu pada masa pemerintahan Susilo Bambang Yudoyono untuk menjawab tantangan globalisasi melalui pasar bebas. Pembentukan kebijakan mengenai ekonomi kreatif didasarkan pada kajian yang dilakukan oleh Kementerian Perdagangan yang cukup populer di negara maju karena berhasil memberikan kontribusi ekonomi paling dominan setelah sektor pertanian. Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa potensi serupa ada di Indonesia karena pada masa itu tahun 2007 setidaknya ekonomi kreatif menempati posisi ke 7 penyumbang GDP terbesar di Indonesia (Bekraf, 2016).

Untuk mengukuhkan keberadaan ekonomi kreatif di Indonesia maka dibuatlah regulasi pertama yang mengatur ekonomi kreatif pada tahun 2009 melalui Inpres No. 6 tentang pengembangan ekonomi kreatif. Dalam Inpres tersebut ekonomi kreatif didefinisikan sebagai kegiatan ekonomi berdasarkan kreatifitas, keterampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang berpengaruh pada kesejahtraan masyarakat. Saat ini Ekonomi kreatif diwadahi dalam satu badan khusus yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf, 2016).

Mengutip dari buku Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025, ekonomi kreatif merupakan suatu penciptaan nilai tambah

(ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Kreativitas tidak sebatas pada karya yang berbasis seni dan budaya, namun juga bisa berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, *engineering* dan ilmu telekomunikasi. Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) membagi program pengembangan ekonomi kreatif melalui 2 program, yaitu: (1) pengembangan ekonomi kreatif; dan (2) dukungan manajemen dan pelaksanaan tugas teknis lainnya. Pengembangan ekonomi kreatif saat ini difokuskan pada 16 subsektor, yaitu: (1) Aplikasi dan *Game Developer*; (2) Arsitektur; (3) Desain Interior; (4) Desain Komunikasi Visual; (5) Desain Produk; (6) Fesyen; (7) Film, Animasi & Video; (8) Fotografi; (9) Kriya; (10) Kuliner; (11) Musik; (12) Penerbitan; (13) Periklanan; (14) Seni Pertunjukan; (15) Seni Rupa; dan (16) Televisi dan Radio. Dari cakupan okupasi dalam bidang ekonomi kreatif ini terlihat jelas bahwa industri kreatif menjadikan sumber daya manusia sebagai aset utama dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Istilah Ekonomi Kreatif mulai ramai diperbincangkan sejak John Howkins, menulis buku *"Creative Economy, How People Make Money from Ideas"*. Howkins mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah gagasan. Maka modal utama ekonomi kreatif adalah gagasan, dengan kata lain seseorang yang kreatif dapat memperoleh manfaat langsung dari kegiatan ekonomi atau dapat berpenghasilan tinggi (Purnomo, 2016). Ekonomi Kreatif pada dasarnya merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang

mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Dalam geliat ekonomi di Indonesia, komoditas kreativitas memberikan dampak positif. Di Indonesia setidaknya sumbangan ekonomi dalam sektor kreatif pada periode 2010-2014 memberikan sumbangan 7,1% terhadap PDB Indonesia dengan pertumbuhan rata-rata 5,81%. Selain itu angka penyerapan tenaga kerja dari bidang ekonomi kreatif ini mencapai 0.63% atau setara dengan 12 juta orang tenaga kerja (Bekraf, 2016).

Dapat dikatakan hadirnya ruang-ruang kreativitas dalam seni budaya memberikan dampak positif bagi perekonomian bangsa. Selain itu ekonomi kreatif juga memberikan harapan besar bagi kelestarian budaya di tengah hantaman globalisasi. Sebuah keniscayaan bahwa pengembangan produk seni budaya dalam industri tentu juga akan mampu mengembangkan warisan budaya dan tradisi Indonesia. Atau dapat dikatakan bahwa industri kreatif berbasis budaya juga secara langsung maupun tidak langsung dapat melindungi warisan budaya dan menjaga nilai-nilai tradisional bangsa Indonesia. Namun dalam konteks pasar, tentu tidak semua produk budaya Indonesia dapat menjadi komoditas utama, pada akhirnya Indonesia harus memilih industri mana yang mampu mendongkrak pasar untuk tetap hidup dalam jangka panjang.

Persaingan ketat antar-pelaku ekonomi tak terkecuali dalam industri kreatif menjadi masalah tersendiri bagi kelestarian keaslian produk budaya tradisional. Tak jarang, agar produk budaya dapat tetap bertahan dalam perekonomian global para

pelaku industri seni dan budaya harus melakukan kreasi dan inovasi melalui diferensiasi produk. Akibatnya seni menjadi komoditas yang tidak dapat dipisahkan dari eksperimen artistik yang menghasilkan ketegangan antara petimbangan seni dalam arti yang luhur dengan pertimbangan komersial. Sejalan dengan hal tersebut, Adorno dan Horkheimer, misalnya menilai bahwa industri budaya bahkan dianggap penipuan massa yang proses penyebarannya disebarkan melalui media massa untuk membentuk opini publik. Hal tersebut menyebabkan produk kebudayaan kehilangan maknanya dan hanya terbentuk berdasarkan opini publik dan tren pasar (Affif, 2012).

Dalam era globalisasi tak jarang kesenian tradisional yang selama ini menjadi ekspresi masyarakat pendukung untuk menciptakan keserasian antara manusia dan lingkungannya harus dituntut bersaing dengan produk-produk budaya lain secara terbuka. Jika sebelumnya kesenian tradisional dianggap sebagai subjek pengetahuan, kebijakan, dan kearifan lokal masyarakat pendukungnya, namun di era pasar bebas kesenian tradisional telah dijadikan benda budaya yang diproduksi oleh suatu industri secara massal demi keuntungan finansial semata.

Tuntutan ekonomi pasar tersebut telah mengubah cara pandang masyarakat mengenai seni tradisional. Ia tidak hanya disikapi sebagai identitas kultural tetapi juga dituntut menjadi komoditi hiburan yang memuat unsur komersial. Maka, eksistensi produk budaya di era globalisasi mungkin akan mengalami benturan antara nilai tradisional dengan nilai modern yang cenderung *kapitalistik*. Untuk itu, industri budaya seharusnya mampu bersinergis dengan keberadaan kesenian tradisional karena

idealnya industri budaya semestinya tidak hanya berdimensi ekonomi semata tetapi juga terintegrasi dalam dimensi lingkungan dan sosialnya.

## E. Revolusi Industri 4.0

Pelan-pelan, mungkin tanpa disadari, kita sedang melewati titik lejit (*tipping point*). Titik ini adalah era menyebarnya ide-ide disruptif, terutama dalam bentuk teknologi baru, di dalam masyarakat berdinamika budaya arus utama yang mapan. Revolusi Industri merupakan manifestasi dari lejitan itu.

Revolusi Industri pertama terjadi dari sekitar 1760 hingga 1840-an. Pembangunan jaringan rel kereta api dan penemuan mesin uap – yang menjadi penting dalam memulai proses produksi massal secara mekanis - menginisiasi revolusi industri tahap awal ini. Tahapan kedua Revolusi Industri ini mulai terjadi di akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, ditandai dengan dimungkinkannya produksi massal yang efektif berkat pengembangan tenaga listrik dan penemuan garis-pemasangan (*assembly line*) yang memudahkan proses produksi. Revolusi Industri ke-3 terjadi pada 1960-an. Kita mungkin mengenalnya dengan istilah yang lebih populer: revolusi digital. Proses ini dikatalisasi oleh perkembangan yang saling mendukung dan berkelanjutan dimulai dari semikonduktor, komputer *mainframe*, komputer personal, dan internet.

Kini masyarakat global tengah menjalani awal tahapan dari Revolusi Industri ke-4. Berkembang pesatnya *mobile internet*, kecerdasan buatan, dan rekayasa genetika menghasilkan otomatisasi dalam dunia industri. Tak hanya berimbas pada

perubahan pola produksi, cara masyarakat mengonsumsi barang dan jasa pun berubah.

Klaus Schwab dalam *The Fourth Industrial Revolution* (2016) mengatakan bahwa Revolusi Industri ke-4 memiliki potensi untuk memberi manfaat yang luas bagi setiap orang. Sayangnya, ada hal elementer yang menghambat potensi-potensi besar itu direalisasikan. Pertama, pemahaman manajerial para pengambil keputusan terhadap arah perkembangan revolusi industri ini yang masih kurang. Kedua, ada pandangan yang tidak konsisten mengenai dampak revolusi industri. Oleh karena kebingungan ini, semua pihak, terutama masyarakat, menjadi tidak siap.

Ide disruptif memang selalu bersifat mendahului zamannya. Ia selalu lebih cepat daripada kegesitan manusia beradaptasi. Dengan begitu, celah yang menganga di antara persebaran ide dan adaptasi akibat perubahan signifikan itu adalah niscaya. Oleh sebab itu, titik lejit selalu dibarengi oleh hal lain: kegagapan (*stuttering*). Kegagapan ini dapat berupa respons reaktif dan tertutup terhadap perubahan. Kita semua mafhum bila para pengemudi ojek konvensional bersitegang dengan rekannya yang memilih mengais rejeki melalui aplikasi daring, atau pengusaha hotel yang mengeluhkan penurunan okupasi akibat digerus AirBnB. Kita juga tidak semestinya terkejut ketika toko fisik sepi dan toko maya semakin sering dikunjungi.

Namun, pada batas tertentu, kegagapan ini tidak perlu dikhawatirkan secara berlebihan. Kegagapan ini adalah prakondisi menuju kemajuan. Pertanyaannya sekarang, bagaimana mempersiapkan masyarakat yang akan selalu "terbelakang" ini agar

tidak mampu beradaptasi dengan perubahan? Jawabannya, salah satunya, adalah melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan proses sosialisasi dan habituasi untuk membentuk sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan.

# BAB IV

# KONDISI DAN TANTANGAN KEBUDAYAAN

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai kondisi dan tantangan yang dihadapi oleh kebudayaan di Indonesia dewasa ini yang tergambar melalui kondisi di bidang cagar budaya, bidang permuseuman, bidang budaya takbenda, bidang perbukuan, serta bidang perfilman. Kelima bidang kebudayaan tersebut merupakan bagian dari tugas fungsi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## A. Kondisi Bidang Cagar Budaya

Di Indonesia, pengelolaan cagar budaya diatur dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2011 tentang Cagar Budaya. Dalam undang-undang tersebut, cagar budaya didefinisikan sebagai warisan budaya yang bersifat kebendaan, berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan yang keberadaannya diakui melalui proses penetapan.

Definisi tersebut menunjukkan terdapat lima jenis cagar budaya. *Pertama,* benda cagar budaya yaitu benda alam dan/atau benda buatan manusia baik bergerak maupun tidak bergerak,

berupa kesatuan maupun kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah manusia. *Kedua,* bangunan cagar budaya yaitu susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap.

*Ketiga,* struktur cagar budaya yaitu susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia. *Keempat,* situs cagar budaya yaitu lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau stuktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian masa lalu. Terakhir, kawasan cagar budaya yaitu satuan ruang geografis yang memiliki dua situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/ atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.

Berdasar definisi di atas, pemberian status cagar budaya dilakukan melalui proses penetapan. Penetapan cagar budaya yang berada di suatu wilayah kabupaten/kotamadya ditetapkan oleh bupati/walikota berdasarkan rekomendasi tim ahli cagar budaya. Pada kasus situs cagar budaya atau kawasan cagar budaya berada pada dua kabupaten/kota atau lebih, maka situs atau kawasan tersebut ditetapkan sebagai cagar budaya provinsi. Sementara jika situs cagar budaya atau kawasan cagar budaya berada di dua provinsi atau lebih maka situs atau kawasan akan ditetapkan sebagai cagar budaya nasional.

Sebagaimana amanah undang-undang pemerintah terus melakukan penetapan cagar budaya di seluruh Indonesia. Dalam rangka penetapan cagar budaya tersebut, telah dilakukan pula pendaftaran cagar budaya. Berikut adalah perkembangan jumlah cagar budaya yang telah terdaftar di seluruh Indonesia sejak 2013-2015.

Tabel 4.1. Cagar Budaya Menurut Kategori

| No | Kategori | 2013 | 2014 | 2015 | Total |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Benda | 193 | 933 | 18.657 | 19.785 |
| 2 | Bangunan | 173 | 1.021 | 2.248 | 3.442 |
| 3 | Struktur | 40 | 415 | 986 | 1.441 |
| 4 | Situs | 107 | 450 | 1.332 | 1.889 |
| 5 | Kawasan | 6 | 63 | 281 | 350 |
| | Indonesia | 521 | 2.882 | 23.504 | 26.907 |

Sumber: Statistik Kebudayaan Indonesia, 2016.

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang pesat dalam pencatatan cagar budaya di Indonesia. Peningkatan paling signifikan terjadi pada tahun 2015 di mana jumlah cagar budaya yang dicatat meningkat 800% dari tahun sebelumnya. Berbeda dengan pendaftaran cagar budaya, jumlah cagar budaya yang ditetapkan jauh lebih sedikit. Hal itu kemungkinan berkenaan dengan penganggaran dan proses penetapan yang harus melalui penilaian tim ahli. Sampai dengan tahun 2015 baru terdapat 953 cagar budaya yang ditetapkan di Indonesia. Berikut adalah tabel persebaran cagar budaya yang telah ditetapkan di setiap provinsi di Indonesia.

Tabel 4.2. Persebaran Cagar Budaya yang Telah Ditetapkan

| No | Provinsi | Cagar Budaya | Cagar Budaya Peringkat Nasional |
|---|---|---|---|
| 1 | DKI Jakarta | 80 | 22 |
| 2 | Jawa Barat | 100 | 6 |
| 3 | Banten | 26 | - |
| 4 | Jawa Tengah | 72 | 11 |
| 5 | DI Yogyakarta | 151 | 7 |
| 6 | Jawa Timur | 44 | 6 |
| 7 | Aceh | 33 | - |
| 8 | Sumatera Utara | 29 | 1 |
| 9 | Sumatera Barat | 103 | 1 |
| 10 | Riau | 23 | - |
| 11 | Kepulauan Riau | 15 | - |
| 12 | Jambi | 20 | 1 |
| 13 | Sumatera Selatan | 9 | - |
| 14 | Bangka Belitung | 15 | 2 |
| 15 | Bengkulu | 20 | - |
| 16 | Lampung | 7 | - |
| 17 | Kalimantan Barat | 12 | - |
| 18 | Kalimantan Tengah | 3 | - |
| 19 | Kalimantan Selatan | 7 | - |
| 20 | Kalimantan Timur | 5 | - |
| 21 | Kalimantan Utara | 2 | - |
| 22 | Sulawesi Utara | 16 | - |
| 23 | Gorontalo | 8 | - |
| 24 | Sulawesi Tengah | 5 | - |
| 25 | Sulawesi Selatan | 66 | 1 |
| 26 | Sulawesi Barat | - | - |
| 27 | Sulawesi Tenggara | 5 | - |
| 28 | Maluku | 14 | 6 |
| 29 | Maluku utara | 21 | - |
| 30 | Bali | 24 | - |
| 31 | Nusa Tenggara Barat | 10 | 1 |
| 32 | Nusa tenggara Timur | 1 | 1 |
| 33 | Papua | - | - |
| 34 | Papua Barat | 7 | - |
| | **Total** | **953** | **66** |

Sumber: Statistik Kebudayaan Indonesia, 2016.

Tabel 4.2. menunjukkan beberapa hal. *Pertama*, jumlah cagar budaya yang telah ditetapkan di masing-masing provinsi masih relatif sedikit, terlebih jumlah cagar budaya peringkat nasional. *Kedua*, terdapat kesenjangan yang besar antara jumlah objek cagar budaya yang terdaftar dan jumlah cagar budaya yang ditetapkan. Hal ini menyiratkan kurangnya Sumber Daya Manusia, khususnya Tenaga Ahli Cagar Budaya (TACB) di masing-masing-masing provinsi untuk mengejar ketertinggalan proses penetapan cagar budaya tersebut.

Terkait ketersediaan TACB di seluruh Indonesia, saat ini baru tersedia 286 TACB tingkat kabupaten, 111 TACB tingkat provinsi dan 49 TACB tingkat nasional. Jumlah ini masih jauh dari kebutuhan TACB yang harus dipenuhi. Berdasarkan amanat Undang-Undang tentang Cagar Budaya, secara keseluruhan dibutuhkan 3.598 TACB tingkat kabupaten/kota, 306 TACB tingkat provinsi, dan 15 TACB tingkat nasional. Masalah lainnya adalah belum semua kabupaten/kota maupun provinsi memiliki TACB. Saat ini baru terdapat 56 kabupaten/kota dan 14 provinsi yang telah memilik TACB.

Tabel 4.3. Ketersediaan dan Kebutuhan Tenaga Ahli Cagar Budaya

| No | Tingkat | Ketersediaan | | Kebutuhan | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | wilayah | Jumlah | wilayah | jumlah |
| 1 | Kabupaten/ Kota | 56 | 286 | 514 | 3598 |
| 2 | Provinsi | 14 | 111 | 34 | 306 |
| 3 | Nasional | 1 | 49 | 1 | 15 |

Sumber: Direktorat PCBM, 2018.

Tabel 4.3. menunjukkan bahwa kebutuhan TACB yang terpenuhi baru pada tingkat nasional. Di tingkat kabupaten, ketersediaan TACB baru mencapai 7,95% dari kebutuhan. Sementara itu, pada tingkat provinsi, ketersediaan TACB baru mencapai 36,27% dari kebutuhan. Peningkatan jumlah TACB menjadi semakin diperlukan karena sampai saat ini TACB yang tersedia belum menjangkau seluruh wilayah di Indonesia. Untuk TACB tingkat provinsi, masih terdapat 20 provinsi yang belum memiliki TACB. Sementara itu, di tingkat kabupaten/kota, lebih dari 400 kabupaten/kota belum memiliki TACB.

Permasalahan lain dari semakin meningkatnya jumlah cagar budaya yang dicatat dan ditetapkan adalah semakin banyaknya jumlah tenaga pelestari cagar budaya yang dibutuhkan. Tugas tenaga pelestari cagar budaya, apabila mengacu pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, meliputi pelindungan, pengembangan dan pemanfaatan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan tenaga pelestari cagar budaya adalah sumber daya manusia yang bergerak di bidang pelindungan (seperti: pendaftaran, penetapan, pengamanan, penyelamatan dan perizinan), pengembangan (seperti: perawatan dan pemugaran), serta pemanfaatan (misalnya pemanfaatan cagar budaya untuk kepentingan pendidikan, pariwisata, sosial, agama, ilmu pengetahuan, dan sebagainya).

Saat ini, setidaknya terdapat dua permasalahan besar terkait pemenuhan pelestari cagar budaya. *Pertama*, dari sisi kuantitas jumlah pelestari cagar budaya belum mencukupi kebutuhannya. *Kedua*, dari sisi kualitas belum semua pelestari cagar budaya memenuhi standar kompetensi yang dibutuhkan.

## B. Kondisi Bidang Permuseuman

*International Council Organization of Museum* (ICOM) mendefinisikan museum sebagai lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, dan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

Berdasarkan jenis koleksinya, museum sering kali dibedakan menjadi dua, yaitu museum umum dan museum khusus. Museum umum yaitu meseum yang koleksinya menunjang cabang ilmu pengetahuan umum yang mencakup ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, dan perkembangan teknologi. Museum khusus yaitu museum yang koleksinya hanya khusus menunjang satu atau beberapa cabang ilmu tertentu saja. Salah satu contoh museum umum adalah Museum Indonesia serta museum povinsi, sedangkan museum khusus adalah museum yang mengetengahkan topik spesifik, misalnya Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Museum Sumpah Pemuda, dan lain-lain. Jumlah museum Indonesia berdasar jenis koleksinya tampak pada tabel berikut.

Tabel 4.4. Museum Menurut Jenis dan Persebarannya

| No | Provinsi | Museum Umum | Museum Khusus | Total |
|---|---|---|---|---|
| 1 | DKI Jakarta | 2 | 62 | 64 |
| 2 | Jawa Barat | 2 | 35 | 37 |
| 3 | Banten | 2 | 3 | 5 |
| 4 | Jawa Tengah | 1 | 53 | 54 |
| 5 | DI Yogyakarta | 1 | 43 | 44 |
| 6 | Jawa Timur | 2 | 42 | 44 |
| 7 | Aceh | 1 | 8 | 9 |

| No | Provinsi | Museum Umum | Museum Khusus | Total |
|---|---|---|---|---|
| 8 | Sumatera Utara | 4 | 14 | 18 |
| 9 | Sumatera Barat | 1 | 17 | 18 |
| 10 | Riau | 1 | 8 | 9 |
| 11 | Kepulauan Riau | 1 | 2 | 3 |
| 12 | Jambi | 1 | 4 | 5 |
| 13 | Sumatera Selatan | 2 | 5 | 7 |
| 14 | Bangka Belitung | 1 | 2 | 3 |
| 15 | Bengkulu | 1 | 1 | 2 |
| 16 | Lampung | 1 | 1 | 2 |
| 17 | Kalimantan Barat | 1 | 4 | 5 |
| 18 | Kalimantan Tengah | 1 | 1 | 2 |
| 19 | Kalimantan Selatan | 1 | 1 | 2 |
| 20 | Kalimantan Timur | 1 | 5 | 6 |
| 21 | Kalimantan Utara | - | 2 | 2 |
| 22 | Sulawesi Utara | 1 | 5 | 6 |
| 23 | Gorontalo | 1 | - | 1 |
| 24 | Sulawesi Tengah | 2 | 1 | 3 |
| 25 | Sulawesi Selatan | 2 | 14 | 16 |
| 26 | Sulawesi Barat | 3 | - | 3 |
| 27 | Sulawesi Tenggara | 1 | 3 | 4 |
| 28 | Maluku | 1 | 1 | 2 |
| 29 | Maluku utara | - | 4 | 4 |
| 30 | Bali | 1 | 33 | 34 |
| 31 | Nusa Tenggara Barat | 1 | 3 | 4 |
| 32 | Nusa tenggara Timur | 1 | 10 | 11 |
| 33 | Papua | 1 | 3 | 4 |
| 34 | Papua Barat | - | 1 | 1 |
| | **Total** | **43** | **391** | **434** |

Sumber: Statistik Kebudayaan Indonesia, 2016.

Tabel 4.4. di atas memperlihatkan bahwa sebagian besar museum di Indonesia adalah museum khusus. Hanya 43 dari 434 (9,9%) museum yang merupakan museum umum. Di beberapa provinsi bahkan hanya ada satu museum umum, yaitu museum

negeri yang dikelola oleh pemerintah provinsi setempat. Catatan lain dari tabel di atas adalah bahwa sebagian besar museum terdapat di Pulau Jawa. Sebanyak 248 (57,14%) dari seluruh museum di Indonesia berada di Pulau Jawa. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar kebutuhan tenaga permuseuman juga berada di Pulau Jawa.

Untuk menyediakan tenaga permuseuman yang kompeten, saat ini pemerintah telah melaksanakan sertifikasi tenaga permuseuman. Salah satu yang telah dilaksanakan adalah sertifikasi kurator museum. Pada 2017, sertifikasi kurator museum telah dilaksanakan empat kali dengan jumlah peserta sebagaimana tampak pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Sertifikasi Kurator Museum

| No | Tempat Pelaksanaan | Total Peserta | Peserta Kompeten |
|---|---|---|---|
| 1 | Batam | 23 | 19 |
| 2 | Bintaro | 29 | 28 |
| 3 | Yogyakarta | 25 | 23 |
| 4 | Makassar | 26 | 25 |
| | **Jumlah** | **103** | **95** |

Sumber: Direktorat PCBM.

Tabel 4.5. di atas menunjukkan bahwa hingga saat ini baru terdapat 95 kurator museum tersertifikasi di Indonesia. Dengan asumsi bahwa diperlukan setidaknya seorang kurator tersertifikasi di setiap museum maka ketersediaan kurator tersertifikasi saat ini baru menjangkau 22% dari kebutuhan yang ada.

Selain sertifikasi kurator museum, saat ini pemerintah juga tengah mendorong terwujudnya sistem sertifikasi tenaga permuseuman yang lain seperti: edukator permuseuman, penata pameran, maupun pamong museum. Selagi sistem sertifikasi profesi tersebut dibangun, pemerintah telah melakukan berbagai bimbingan teknis untuk meningkatkan kompetensi tenaga permuseuman. Pada 2016 telah dilaksanakan bimbingan teknis pendaftaran koleksi museum dengan jumlah peserta sebanyak 147 orang. Pada 2017, telah dilaksanakan bimbingan teknis penata pameran dengan jumlah peserta sebanyak 26 orang. Berikutnya, pada 2018 telah dilaksanakan bimbingan teknis pamong museum dengan jumlah peserta sebanyak 28 orang. Dengan berbagai program bimbingan teknis tersebut diharapkan terjadi peningkatan kuantitas dan kualitas SDM permuseuman. Namun demikian, tanpa intervensi yang lebih fundamental, kondisi permuseuman di Indonesia tampaknya belum bisa berkembang dengan baik.

## C. Kondisi Bidang Budaya Takbenda

Warisan Budaya Takbenda (*Intangible* Cultural *Heritage*) merupakan istilah yang relatif baru. Istilah ini 'ditetapkan' oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) untuk membedakannya dengan 'Warisan Dunia' (*World Heritage*) yang sudah ada sebelumnya. *World heritage* sendiri terdiri dari 'warisan budaya' dan 'warisan alam'. Konsep *World Heritage* dianggap bias dan cenderung Eropa-sentris karena mendefinisikan warisan dunia sebagai sesuatu yang monumental dan bersifat khusus sebagaimana peninggalan bangsa-bangsa Barat (Britta Rudolff, 2006).

Kritik terhadap konsep warisan dunia itu lantas memunculkan gagasan untuk mengakui, menghargai, serta melestarikan warisan budaya takbenda. *World Heritage* umumnya bersifat fisik (*tangible heritage*) baik berupa warisan alam dan budaya, seperti taman nasional, hutan, pegunungan, danau, pulau, gurun pasir, bangunan, kompleks, dan wilayah. Sedangkan warisan budaya takbenda (*intangible cultural heritage*) meliputi praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan, serta instrumen, objek, artefak, dan ruang budaya yang merupakan milik dari suatu masyarakat. Perbedaan utama dari 'warisan dunia' dan 'warisan budaya takbenda', salah satunya terletak dari cirinya sebagai 'budaya hidup' (*living culture*) yang masih berkembang dan dinamis sampai saat ini.

Penghargaan terhadap warisan budaya takbenda menjadi penting dilakukan agar penghargaan terhadap warisan budaya suatu bangsa tidak hanya dinilai dari warisan budaya bendanya saja, misalnya tinggalan bangunan atau monumen yang megah, melainkan juga warisan budaya yang masih dipraktikkan sampai sekarang (*living culture*). UNESCO kemudian mengesahkan Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda (*Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*) pada 17 Oktober 2003 di Paris, Perancis. Guna turut serta dalam perkembangan itu, pada 5 Juli 2007, Pemerintah Indonesia telah meratifikasi (mengesahkan) konvensi tersebut melalui Peraturan Presiden RI Nomor 78 Tahun 2007.

Dengan disahkannya konvensi itu, maka pemerintah berkewajiban melaksanakan beberapa hal, antara lain (1)

melindungi warisan budaya takbenda; (2) menjamin adanya rasa hormat terhadap keragaman budaya; (3) meningkatkan kesadaran pelindungan warisan budaya takbenda baik di tingkat lokal, nasional, dan internasional; (4) saling menghargai warisan budaya takbenda di negara-negara lain; dan (5) mengadakan kerja sama internasional dalam upaya pelindungan warisan budaya takbenda (Harry Waluyo, 2018).

Selain mengesahkan konvensi tentang pelindungan warisan budaya takbenda, pada 29 Oktober 2011, Pemerintah Indonesia juga telah mengesahkan Konvensi untuk Proteksi dan Promosi Keanekaragaman Ekspresi Budaya (*Convention On The Protection and Promotion of The Diversity of Cultural Expressions* yang disahkan di Paris, Perancis pada 20 Oktober 2005) melalui Peraturan Presiden RI Nomor 78 Tahun 2011. Konvensi ini secara khusus mengamanatkan perlunya perlindungan terhadap keragaman budaya yang dimiliki oleh negara-negara di dunia.

Dua aturan di atas sejalan dengan Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang mendefinisikan 'pemajuan kebudayaan' sebagai "upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui pelindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan". Pemerintah kemudian melakukan berbagai upaya pelestarian, salah satunya melalui kegiatan Pencatatan Warisan Budaya Takbenda (WBTB).

Dalam Buku Panduan Praktis Pencatatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia (Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2009) disebutkan bahwa pencatatan menyeluruh tentang warisan

budaya takbenda pernah diusahakan sejak tahun 1976 melalui proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah (IDKD). Kegiatan pencatatan kemudian berganti nama beberapa kali, antara lain menjadi Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu (SIKT), kemudian berubah lagi menjadi Peta Budaya. Namun, pencatatan tersebut masih menghadapi beberapa kendala karena kurang melibatkan unsur komunitas, kelompok sosial, perseorangan, dan peran pemerintah daerah sehingga hasilnya belum maksimal.

Pencatatan warisan budaya takbenda Indonesia sebagai bagian upaya perlindungan dan pemanfaatan warisan budaya takbenda dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain untuk memperjelas asal usul karya budaya yang terdapat di wilayah Indonesia, menegaskan identitas dan jati diri bangsa, serta memungkinkan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat, di antaranya melalui pariwisata dan ekonomi kreatif (Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2009).

Apabila merujuk kepada Konvensi UNESCO Tahun 2003, terutama pada Pasal 2 Ayat 1 dan 2, maka 'warisan budaya takbenda' yang dimaksud meliputi "Segala praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan--serta alat-alat, benda (alamiah), artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengannya yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan budaya mereka". Warisan budaya takbenda ini umumnya diwariskan dari generasi ke generasi dan senantiasa direka-cipta oleh masyarakat sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan zaman dan lingkungan,

serta dapat memberikan pelakunya identitas diri sebagai pembeda dengan komunitas lain.

Dari definisi di atas, maka warisan budaya takbenda kemudian dapat dikelompokkan ke dalam 5 bidang, antara lain:

1. tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana warisan budaya takbenda;
2. seni pertunjukan;
3. adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan;
4. pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta; dan
5. kemahiran kerajinan tradisional.

Pemerintah, melalui Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah berupaya melakukan pencatatan, penetapan, dan penominasian warisan budaya takbenda yang akan diusulkan ke UNESCO. Upaya pencatatan dilakukan dengan bantuan 11 Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) yang mempunyai wilayah kerja masing-masing yaitu BPNB Aceh, BPNB Sumatera Barat, BPNB Kepulauan Riau, BPNB Jawa Barat, BPNB Yogyakarta, BPNB Kalimantan Barat, BPNB Bali, BPNB Maluku, BPNB Sulawesi Selatan, BPNB Sulawesi Utara, dan BPNB Papua.

Menurut data pada *Statistik Kebudayaan 2017*, jumlah warisan budaya takbenda yang telah tercatat ialah 7.238 mata budaya. Jumlah tersebut tidak menggambarkan keseluruhan kekayaan budaya takbenda masyarakat Indonesia, melainkan

hanya sebagian yang telat dicatat oleh pemerintah. Jumlahnya akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan proses pencatatan.

Tabel 4.6. Perkembangan Pencatatan WBTB Menurut Domain

| No | Kategori | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | Jumlah |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Adat Istiadat, Ritus, dan Perayaan | 215 | 275 | 197 | 304 | 151 | 1.519 |
| 2 | Kemahiran dan Kerajinan Tradisional | 192 | 337 | 207 | 371 | 354 | 2.010 |
| 3 | Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku mengenai Alam Semesta | 71 | 104 | 114 | 167 | 117 | 785 |
| 4 | Seni Pertunjukan | 181 | 243 | 151 | 180 | 161 | 1.370 |
| 5 | Tradisi Lisan dan Ekspresi Budaya | 247 | 183 | 145 | 246 | 217 | 1.554 |
| | **Indonesia** | **906** | **1.142** | **814** | **1.268** | **1.000** | **7.238** |

Sumber: Statistik Kebudayaan 2017.

Proses pencatatan di atas sangat bergantung kepada penganggaran dan kesiapan pencatatan yang dilakukan oleh kantor BPNB, serta dukungan dari pemerintah daerah serta komunitas budaya untuk turut mencatatkan mata budaya yang mereka miliki ke pemerintah. Selain pencatatan warisan budaya takbenda, pemerintah melalui Direktorat Kesenian juga telah melakukan proses pencatatan khusus terhadap jumlah kesenian di Indonesia. Sampai tahun 2017, terdata 5.746 seni dengan perincian sebagai berikut.

Tabel 4.7. Jumlah Seni Menurut Jenis

| No | Jenis | Jumlah |
|---|---|---|
| 1 | Seni Tari | 1.592 |
| 2 | Seni Musik | 885 |
| 3 | Seni Teater | 350 |
| 4 | Seni Rupa (Kriya, Grafis, Lukis, Patung) | 2.919 |
| **Indonesia** | | **5.746** |

Sumber: Statistik Kebudayaan 2017.

Pemerintah juga mencatat sejumlah peristiwa sejarah, organisasi, serta tokoh sejarah guna memetakan sumber daya di bidang sejarah yang dilakukan oleh Direktorat Sejarah. Hasil pencatatan sampai tahun 2017 menyebutkan terdapat 1.843 peristiwa sejarah, 389 organisasi sejarah, dan 1.714 tokoh sejarah.

Tabel 4.8. Jumlah Sejarah Menurut Peristiwa, Organisasi, dan Tokoh Sejarah

| No | Kategori | Jumlah |
|---|---|---|
| 1 | Peristiwa Sejarah | 1.843 |
| 2 | Organisasi Sejarah | 389 |
| 3 | Tokoh Sejarah | 1.714 |
| | Laki-laki | 1.365 |
| | Perempuan | 349 |

Sumber: Statistik Kebudayaan 2017.

Adapun proses penetapan warisan budaya takbenda oleh Kemdikbud diusulkan oleh pemerintah daerah untuk ditetapkan di tingkat nasional. Sampai tahun 2017, terdapat 444 mata budaya yang telah ditetapkan oleh pemerintah sebagai warisan budaya takbenda Indonesia. Dari jumlah itu, kategori 'Seni Pertunjukan'

merupakan kategori warisan budaya takbenda terbanyak yang ditetapkan oleh pemerintah, yaitu berjumlah 149 (Lihat Tabel 6).

Tabel 4.9. Perkembangan Penetapan Warisan Budaya Takbenda Per Kategori

| No | Kategori | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | Jumlah |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Adat Istiadat, Ritus, dan Perayaan | 11 | 14 | 14 | 13 | 52 |
| 2 | Kemahiran dan Kerajinan Tradisional | 4 | 18 | 26 | 50 | 98 |
| 3 | Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku mengenai Alam Semesta | 4 | 5 | 5 | 10 | 24 |
| 4 | Seni Pertunjukan | 37 | 35 | 40 | 37 | 149 |
| 5 | Tradisi Lisan dan Ekspresi Budaya | 21 | 24 | 36 | 40 | 121 |
| | **Indonesia** | **77** | **96** | **121** | **150** | **444** |

Sumber: Statistik Kebudayaan 2017.

Secara berkala pemerintah juga mengajukan pengusulan warisan budaya takbenda ke UNESCO untuk ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda dunia. Sejak 2008 sampai saat ini, terdapat beberapa warisan budaya Indonesia yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia, antara lain (1) Keris (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2008), (2) Wayang (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2008), (3) Batik (ditetapkan sebagai *representative list* dan *Good Safeguarding Practices* pada 2009), (4) Pendidikan dan pelatihan Batik Pekalongan (ditetapkan sebagai *Best Practices* pada 2009), (5) Angklung (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2010), (6) Tari Saman (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2011), (7)

Noken (ditetapkan sebagai *'Urgent Safeguarding'* pada 2012), (8) Tiga Genre Tari Tradisi Bali (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2015), dan (9) Pinisi (ditetapkan sebagai *representative list* pada 2017).

Selain melakukan pencatatan, penetapan, dan pengusulan, pemerintah juga telah berupaya melakukan berbagai upaya guna mendukung keberadaan warisan budaya takbenda, salah satunya melalui program fasilitasi dan revitalisasi komunitas budaya dan desa adat. Melalui Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan Tradisi, pemerintah telah memfasilitasi 1.560 komunitas budaya dan merevitalisasi 295 desa adat dengan jumlah komunitas budaya dan desa adat terbanyak yang difasilitasi dan direvitalisasi terdapat di Provinsi Bali (Lihat Tabel 4.10).

Tabel 4.10. Jumlah Komunitas Budaya yang Difasilitasi dan Desa Adat yang Direvitalisasi Tiap Provinsi

| No | Provinsi | Komunitas Budaya yang Difasilitasi | Desa Adat yang Direvitalisasi |
|---|---|---|---|
| 1 | DKI Jakarta | 9 | - |
| 2 | Jawa Barat | 172 | 9 |
| 3 | Banten | 18 | 5 |
| 4 | Jawa Tengah | 78 | 3 |
| 5 | DI Yogyakarta | 43 | - |
| 6 | Jawa Timur | 69 | 2 |
| 7 | Aceh | 69 | 1 |
| 8 | Sumatera Utara | 70 | 15 |
| 9 | Sumatera Barat | 101 | 16 |
| 10 | Riau | 25 | 5 |

| No | Provinsi | Komunitas Budaya yang Difasilitasi | Desa Adat yang Direvitalisasi |
|---|---|---|---|
| 11 | Kepulauan Riau | 29 | 1 |
| 12 | Jambi | 22 | - |
| 13 | Sumatera Selatan | 17 | - |
| 14 | Bangka Belitung | 9 | - |
| 15 | Bengkulu | 36 | 1 |
| 16 | Lampung | 8 | 3 |
| 17 | Kalimantan Barat | 73 | 14 |
| 18 | Kalimantan Tengah | 10 | 1 |
| 19 | Kalimantan Selatan | 12 | 3 |
| 20 | Kalimantan Timur | 9 | - |
| 21 | Kalimantan Utara | 2 | 3 |
| 22 | Sulawesi Utara | 135 | 9 |
| 23 | Gorontalo | 16 | 1 |
| 24 | Sulawesi Tengah | 14 | 3 |
| 25 | Sulawesi Selatan | 69 | 26 |
| 26 | Sulawesi Barat | 29 | 8 |
| 27 | Sulawesi Tenggara | 28 | 11 |
| 28 | Maluku | 60 | 23 |
| 29 | Maluku Utara | 11 | - |
| 30 | Bali | 157 | 82 |
| 31 | Nusa Tenggara Barat | 29 | 4 |
| 32 | Nusa Tenggara Timur | 30 | 35 |
| 33 | Papua | 67 | 10 |
| 34 | Papua Barat | 34 | 1 |
| | **Indonesia** | **1.560** | **295** |

Sumber: Statistik Kebudayaan 2017.

## D. Kondisi Bidang Perbukuan

Buku adalah jendela dunia, ungkapan lama yang masih sangat relevan saat ini. Karena berbicara tentang buku maka kita akan berbicara tentang sumber ilmu pengetahuan, informasi, teknologi, seni dan budaya. Dengan buku manusia mampu menjelajah isi dunia dan menyelami isi bumi, untuk itulah buku hingga saat ini masih merupakan sarana pembentukan dan pengembangan peradaban suatu bangsa.

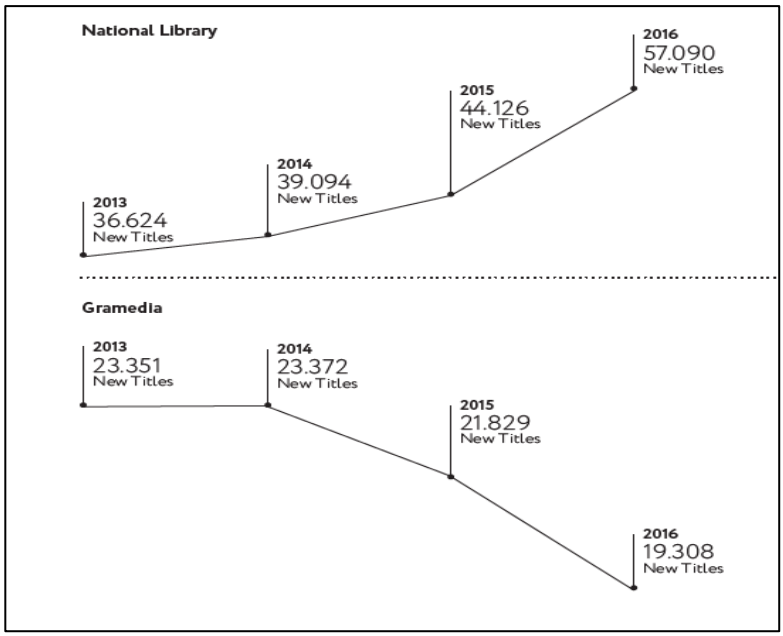
Kebiasaan membaca buku suatu negara merupakan cerminan tingkat kemajuan negara tersebut. Sayangnya kebiasaan membaca suatu negara tidak selalu berbanding lurus dengan angka melek huruf di Indonesia. Saat ini jumlah angka melek huruf di Indonesia sudah mencapai 97%, artinya hanya sebanyak 3% penduduk Indonesia yang tidak bisa membaca. Namun angka tersebut tidak didukung oleh tersedianya bahan bacaan yang memadai. Jika alat ukur kebiasaan membaca menggunakan metode yang paling sederhana yaitu dengan menghitung banyaknya buku yang diterbitkan oleh suatu negara dalam setiap tahunnya berbanding dengan populasi di negara itu, maka kondisi perbukuan di Indonesia terbilang sangat mengkhawatirkan.

Dewasa ini produksi buku yang mampu diterbitkan di negara kita setiap tahunnya hanya sekitar 8-9 buku baru untuk setiap satu juta penduduk setiap tahunnya (Ikatan Penerbit Indonesia, 2018). Hal ini sangat jauh berbeda dengan data produksi buku di Singapura yang menerbitkan sekitar 53 buku untuk setiap 1 juta penduduk (*Singapore Book Publishers Association*, 2016), apalagi

jika dibandingkan negara maju yang menerbitkan 513 judul buku per satu juta penduduknya tiap tahun (worldometers, 2016).

Penerbitan di Indonesia memang tergolong sangat rendah. Sejumlah buku yang dihasilkan pun lebih banyak berasal dari pemerintah dibandingkan judul buku yang dihasilkan oleh para penerbit swasta. Artinya, industri kreatif dalam perbukuan tidak begitu baik di kalangan masyarakat. Untuk membandingkan data penerbitan, IKAPI membuat perbandingan jumlah judul buku yang dikeluarkan oleh perpustakaan nasional dengan data jumlah judul buku yang dikeluarkan oleh perusahaan penerbit terbesar di Indonesia, Gramedia.

Banyak hal yang menjadi penyebab rendahnya penerbitan buku di Indonesia. Salah satunya adalah minimnya minat masyarakat untuk menjadi penulis. Keengganan untuk menjadi penulis salah satunya diakibatkan oleh kecilnya royalti yang didapat oleh penulis atau hanya 15% dari setiap penjualan buku. Selain itu pembajakan yang masif juga menjadi kendala tersendiri bagi profesi penulis di tanah air.




Grafik 4.1. Jumlah Penerbitan Buku di Indonesia
Sumber: *History of Publishing in Indonesia,* Komite buku Nasional 2018.

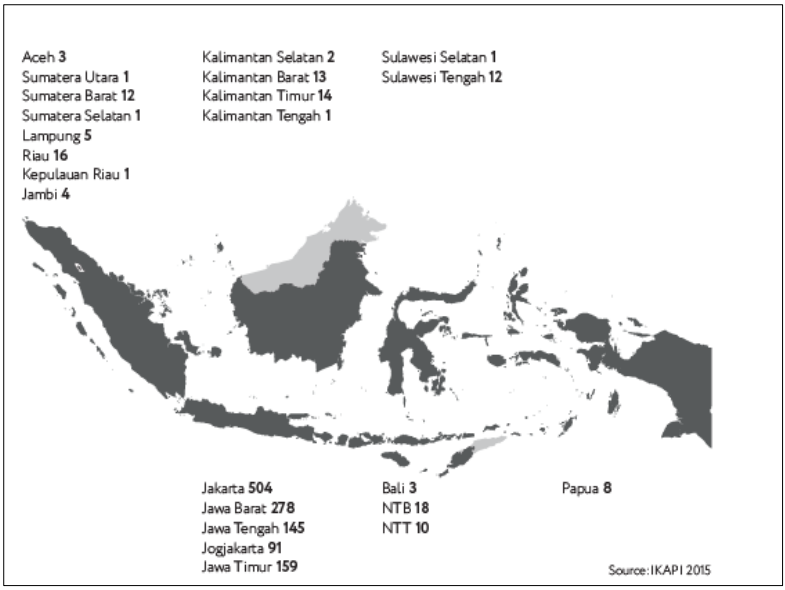
Permasalahan lain yang menjadi isu penting industri perbukuan adalah mengenai ketersediaan kertas yang masih sulit diakses oleh penerbit dan percetakan. Harga kertas yang tinggi, membuat penerbit kesulitan untuk menerbitkan buku (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 2015). Akibatnya harga jual buku kepada masyarakat juga tidak dapat dipatok dengan harga murah sehingga buku menjadi semakin sepi peminat. Permasalahan klasik lainnya di Indonesia, kondisi geografis yang tidak sama antara satu daerah dengan daerah lainnya, hal ini membuat distribusi buku hanya dapat menjangkau kota-kota besar saja. Biaya distribusi yang tinggi inilah menyebabkan buku tidak

mudah didapatkan di daerah-daerah terpencil, dan membuat harga buku menjadi semakin mahal.

Selain itu, kondisi lain yang tampak dalam perkembangan dunia penerbitan buku di Indonesia adalah munculnya lingkaran-lingkaran penerbit. Berkaitan dengan hal ini, Dhakidae (dalam Neneng Komariah, 2003) mensinyalir ada lima lingkaran penerbitan buku yang ada di Indonesia, yaitu kelompok penerbit buku di wilayah Ibu Kota Jakarta atau juga disebut dengan lingkaran pusat atau lingkaran kesatu; kelompok penerbit yang ada di wilayah Jawa Barat yang disebut lingkaran kedua; kelompok penerbit yang ada di wilayah Yogyakarta dan wilayah Semarang disebut lingkaran ketiga; kelompok penerbit yang ada di wilayah Sumatera seperti Aceh, Medan, Padang, dan lain-lain yang disebut lingkaran keempat; serta kelompok penerbit yang ada di wilayah Surabaya dan daerah daerah lain yang ada di Indonesia bagian tengah dan timur yang disebut dengan lingkaran kelima.

Munculnya lingkaran-lingkaran penerbitan buku tersebut sebenarnya sangat berkaitan dengan kondisi ekonomi di tempat penerbit tersebut berada serta kekuatan sumber yang dimiliki penerbit tersebut (Neneng Komariah, 2003). Semakin kecil angka lingkaran semakin tinggi sumber daya yang dimiliki baik dari segi *human resources* atau yang berkaitan dengan bagaimana mencari penulis buku, editor, illustrator maupun manajer yang berkualitas tinggi serta handal di bidangnya, aspek finansial *resources* yang merupakan faktor penting dan tidak dapat dihindarkan karena dalam kegiatan penerbitan buku terlibat penggunaan teknologi

tinggi maupun *natural resources* seperti kertas, kulit logam, dan lain-lain yang dapat meningkatkan mutu penjilidan buku.




Peta 4.1. Jumlah Penerbit di Indonesia
Sumber: *History of Publishing in Indonesia,* Komite buku Nasional 2018.

Jumlah penerbit di Indonesia pada tahun 2015 berdasarkan data dari IKAPI ialah sebanyak 1.328 penerbit, namun hanya 54% atau sebanyak 711 penerbit yang masih aktif. Status penerbit tersebut sebagian besar dimiliki oleh swasta dan hanya satu yang dimiliki oleh negara, yaitu Balai Pustaka dengan status kepemilikan Badan Usaha Milik Negara (Ikatan Penerbit Indonesia, 2018). Menurut skalanya, penerbit di Indonesa dibedakan menjadi 4. *Pertama* adalah penerbit mandiri. Bisanya penerbit mandiri memfasilitasi penulis untuk menerbitkan karya mereka sendiri tanpa target tahunan atau target penjualan. *Kedua*, penerbit kecil yaitu penerbit yang memiliki skala yang kecil hanya 10 judul per

tahun. *Ketiga,* penerbit sedang adalah penerbit dengan jumlah terbitan sebanyak 10-50 judul. *Keempat* adalah penerbit besar yang memiliki skala lebih besar lagi atau di atas 50 judul per tahun.

Tabel 4.11. Jumlah Penerbit di Indonesia Berdasarkan Jumlah Terbitan

| Kategori | Penerbit | Rata-rata judul/tahun | Jumlah Eksemplar | Rata-rata jumlah buku |
|---|---|---|---|---|
| Penerbit besar | 20 | 200 | 3000 | 12.000.000 |
| Penerbit sedang | 228 | 100 | 3000 | 64.400.000 |
| Penerbit Kecil | 463 | 15 | 3000 | 20.835.000 |
| Jumlah | 711 | | | 101.235.000 |

Sumber: IKAPI 2015.

Pada dasarnya seluruh penerbit baik kecil maupun besar memberikan dampak pada penjualan buku di dunia perbukuan Indonesia. Bahkan sebanyak 148 penerbit atau 21% penerbit memiliki cabang kantor penjualan di sejumlah wilayah Indonesia – terutama penerbit yang menerbitkan buku-buku sekolah rata-rata memiliki kantor cabang lebih dari 10 kantor tersebar di seluruh kawasan. Bahkan untuk melayani pembelian, terdapat beberapa kanal penjualan buku di antaranya adalah toko buku, toko *online*, toko buku digital, pameran buku, sekolah, pemerintah dan sumbangan dari perusahaan swasta.

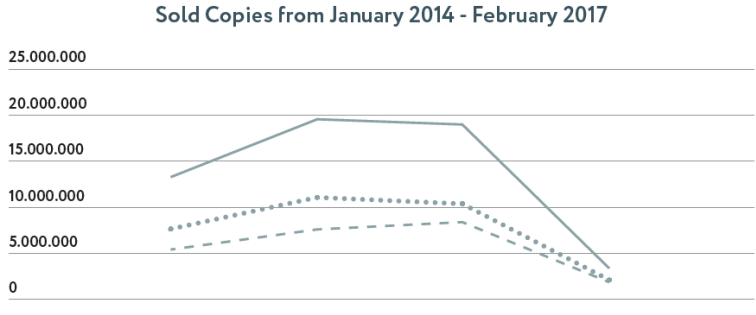
Untuk melihat besarnya kanal penjualan buku di Indonesia dapat melihat tabel berikut:

Tabel 4.12. Kanal Penjualan Buku

| **Toko Buku** | **Online** | **E-Book** |
|---|---|---|
| Gramedia – 113 | Grameda.com | Gramedia – 12. 000 judul |
| Kharisma – 52 | Bukabuku.com | Lumos- 1.060 judul |
| Periplus – 45 | Kutukutubuku.com | e-Rosda- 200 judul |
| Book and Beyond – 38 | Bukukita.com | Qbaca |
| Gunung Agung – 21 | Bukuhemat.com | Rumahbukudogotal |
| Togamas – 20 | Inibuku.com | Scoop |
| Tisera – 15 | Qstore.tv | Buqu |
| Paperclip – 9 | Mizanstore.com | |
| Supermarket Gramedia.com | Blibli.com | |
| | Tokopedia.com | |
| | Kaskus.com | |
| | Lazada.com | |
| | Bukalapak.com | |

Sumber: *History of Publishing in Indonesia,* Komite buku Nasional 2018.

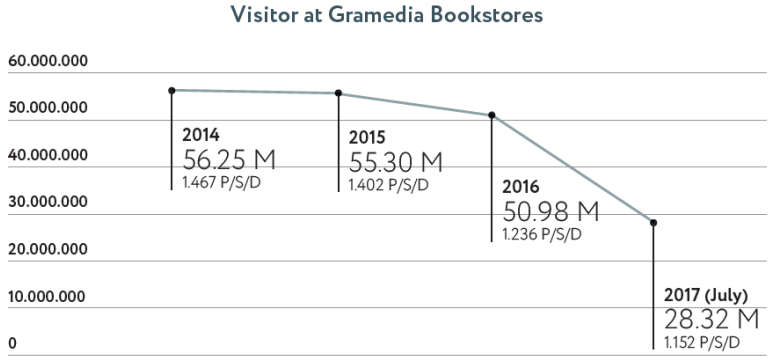
Namun sayangnya kanal-kanal di atas meskipun sangat membantu dalam menyebarkan akses buku di Indonesia, belum menjangkau seluruh kawasan. Hadirnya toko buku *online* tidak serta merta meningkatkan penjualan buku secara keseluruhan, terbukti sejak tahun 2014-2016 penjualan buku tidak meningkat secara signifikan atau hanya meningkat sebanyak 1.5%. Kemungkinan besar, toko buku *online* juga memiliki keterbatasan karena ongkos kirim buku dari pelapak buku *online* yang umumnya berada di Pulau Jawa relatif mahal apabila dikirim ke luar Jawa.




| | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 (Feb) |
|---|---|---|---|---|
| Internal Pubs. | 5,663,651 | 8,187,672 | 8,328,367 | 1,156,907 |
| Eksternal Pubs. | 7,629,459 | 10,997,531 | 10,367,596 | 1,419,086 |
| Total Book | 13,293,110 | 19,185,203 | 18,695,963 | 2,575,993 |

Sumber: Hist*ory of Publishing in Indonesia,* Komite buku Nasional 2018.

Hadirnya toko buku *online* untuk penjualan perbukuan tidak serta merta meningkatkan pembeli baru yang sebelumnya malas mengunjungi toko buku, tetapi dapat dimungkinkan hanya membuat pelanggan toko buku semakin mudah dalam membeli buku. Hal ini dapat terlihat dari jumlah pengunjung buku yang berkurang. Hal ini terbukti sejak tahun 2014 sampai 2017, Gramedia sebagai toko buku terbesar di Indonesia mengalami penurunan angka pengunjung secara drastis.




Sumber: *History of Publishing in Indonesia,* Komite buku Nasional 2018.

Industri buku bukan hanya industri komersial belaka tetapi juga berkaitan dengan idealisme pemerintah. Untuk itu pemerintah perlu mengembangkan kebijakan perbukuan nasional yang memungkinkan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh dan memanfaatkan buku untuk mengembangkan dirinya dan memperoleh ilmu pengetahuan guna mewujudkan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada tahun 2017 Indonesia telah mengesahkan UU No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan. Isu yang kuat melatarbelakangi undang-undang ini adalah dibutuhkannya negara dalam penyelenggaraan industri perbukuan agar bermutu, murah, dan merata kepada rakyatnya. Konsep 3 M (mutu, murah, dan merata) ini menjadi amanat UU Sistem Perbukuan (Sisbuk).

Hadirnya UU Sisbuk menjadi penguat eksistensi buku dan pelaku perbukuan itu sendiri yang telah diakui negara keberadaannya dan berarti juga dianggap penting untuk dibina dan dikembangkan. Kehadiran negara diperlukan terutama untuk

melindungi para pelaku perbukuan dan menghidupkan industri perbukuan sebagai salah satu industri penopang kecerdasan bangsa, termasuk juga mengawasi terkait beredarnya buku-buku dengan konten yang tidak patut atau tidak relevan dengan pembacanya sehingga berbahaya. UU Sisbuk juga mendorong dibinanya para pelaku perbukuan secara profesional.

## E. Kondisi Bidang Perbukuan

Perfilman Indonesia memiliki sejarah panjang. Industri ini menjadi saksi sebuah laku hidup yang niscaya: ada kejayaan dan ada kekecewaan. Perfilman Indonesia pernah menjadi raja di negara sendiri pada 1980-an, ketika film Indonesia menjadi primadona bioskop-bioskop lokal. Pada tahun-tahun itu acara Festival Film Indonesia (FFI) masih diadakan rutin setiap tahun untuk memberikan penghargaan kepada para insan film yang paling kreatif. Dekade dekadensi dimulai pada 1990-an. Hampir semua film Indonesia berkutat dalam tema-tema khusus dewasa yang berkonten seksual eksplisit. Pada hari-hari itu, film Indonesia sudah tidak lagi menyenangkan. Kesenangan itu diambil alih oleh "Barat" dan "Timur". Film-film dari Hollywood dan Hong Kong merebut posisi atas. Hal ini berlangsung sampai akhir 1990-an.

Industri perfilman Indonesia sejak dua dekade lalu, tak lama setelah era reformasi dimulai, kembali memperlihatkan perkembangan yang sehat. Jumlah, jenis, dan kualitas film, pada titik tertentu, sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Abad baru dibuka dengan kemunculan film *Petualangan Sherina* yang mengawali kebangkitan kembali industri perfilman Indonesia. Riri Riza dan Mira Lesmana, orang-orang di balik layar film ini, berhasil

menciptakan antrean panjang di bioskop-bioskop selama sebulan lebih. Film ini sukses secara komersil.

Setelah itu, film-film lain bermuculan dengan genre berbeda-beda. Film-film ini menyetel ulang standar mutu tontonan yang layak. Sebutlah misalnya *Jelangkung* yang menjadi tonggak tren film horor. Selain itu, masih ada *Ada Apa dengan Cinta?*, film romantik remaja, yang mengorbitkan Dian Sastrowardoyo dan Nicholas Saputra sebagai idola baru. Sejak saat itu, berbagai film dengan tema serupa muncul meramaikan dunia perfilman tanah air. Festival Film Indonesia juga kembali diadakan pada 2004 setelah vakum selama 12 tahun.

Saat ini dapat dikatakan dunia perfilman Indonesia tengah menggeliat. Masyarakat Indonesia mulai menganggap film Indonesia sebagai sebuah pilihan di samping film-film Hollywood. Industri perfilman nasional bangkit dan berkembang di saat yang tepat. Dunia tengah mengalami disrupsi. Teknologi bergerak berbasis internet tengah merampat tatanan bisnis konvensional. Dunia tengah menyambut era Revolusi Industri ke-4. Dikatakan tepat karena industri ini menciptakan jenis pekerjaan yang hampir pasti tidak akan diambil alih oleh kecerdasan buatan dan otomatisasi mesin. Pekerjaan yang membutuhkan kreativitas sebagai inti kerjanya adalah jenis okupasi yang tak akan tergerus teknologi.

Sayangnya, di tengah kegairahan industri perfilman, yang tentu saja positif, ada permasalahan serius yang luput diperhatikan. Dengan meningkatnya proses produksi film, tuntutan perbaikan kualitas produksi, dan kebaruan yang harus ditawarkan kepada

penonton, industri ini membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten dan profesional. Sebagai sebuah sistem, industri perfilman Indonesia digerakkan oleh sumber daya manusia yang bekerja sesuai fungsinya masing-masing.

Bagian ini akan membahas persoalan sumber daya manusia bidang perfilman secara terbatas. Hal ini didasari kenyataan bahwa persoalan memiliki spektrum bahasan yang luas mulai dari jenis film hingga pihak-pihak yang terkait di dalamnya. Pembatasan ini dilakukan agar terdapat kesepahaman mengenai ruang lingkup pembahasan sehingga tidak disalahartikan sebagai kajian yang tidak komprehensif. Pembatasan ini menguntungkan karena dua hal. *Pertama*, pembahasan akan menjadi jelas dan terfokus. *Kedua*, pembahasan ini akan membuka ruang untuk penelaahan lebih lanjut.

Pembatasan ini dapat dimulai dengan penjelasan definisi. *Pertama*, definisi film itu sendiri. Film yang dimaksud di dalam bagian ini adalah film arus utama. Film ini dibuat semata untuk tujuan komersial dan dapat diakses secara leluasa oleh publik. Film yang dibuat secara independen tidak akan dibahas secara ekstensif. Dibanding film nonkomersil, film jenis ini terkait erat dengan resepsi masyarakat yang menjadi indikator paling mudah atas apresiasi publik terhadap film. *Kedua*, sumber daya manusia perfilman di sini akan diartikan secara sempit dan dibagi secara umum menjadi tiga kategori. *Pertama*, pelaku perfilman. Definisi pelaku jelas memiliki cakupan yang luas. Namun, pelaku yang dimaksudkan di dalam bagian ini adalah orang yang berperan langsung dalam produksi film dan menyalurkannya hingga dapat dinikmati publik. Kelompok ini terdiri dari pekerja kreatif dan

profesional seperti produser, sutradara, penulis skenario, penata artistik, penata musik, distributor, dan pengelola bioskop. *Kedua*, regulator perfilman. Kelompok ini diisi oleh orang-orang yang bekerja melalui institusi-institusi pemerintah yang mengampu bidang perfilman. Di dalam pembahasan ini, institusi-institusi pemerintah hanya akan dibatasi pada dua unit kerja utama, yakni Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) dan Lembaga Sensor Film (LSF). Keduanya adalah unit kerja di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Ketiga*, masyarakat umum. Kritikus film, tanpa mengabaikan kontribusinya dalam memberikan umpan balik yang berharga, dimasukkan ke dalam kelompok ini bersama penikmat film biasa. Hal ini dilakukan dalam rangka mempermudah alur pembahasan.

Dari pembatasan pembahasan persoalan sumber daya manusia tadi, kita, setidaknya dapat mengajukan tiga pertanyaan. *Pertama*, bagaimana rendahnya kuantitas dan kualitas sumber daya manusia bidang perfilman berpengaruh pada kualitas film yang dibuat. *Kedua*, bagaimana peran pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Ketiga*, solusi yang harus dilakukan, terutama oleh pemerintah sebagai regulator, agar kuantitas dan kualitas sumber daya manusia meningkat.

Untuk menjawab pertanyaan pertama, kita dapat mengawalinya dengan menelusuri fenomena kebangkitan perfilman Indonesia pada tahun 2000-an. Dari fenomena sosial-budaya ini kita dapat melihat pola perkembangan industri hiburan ini yang berefek terhadap tingginya kebutuhan sumber daya manusia. Data kuantitatif cukup membantu - meski tak sepenuhnya meyakinkan – dalam melihat situasi kebutuhan

dengan baik. Sayangnya, selain penjelasan permintaan dan penawaran yang tidak sebanding, data tersebut tidak mampu menjelaskan lebih jauh mengapa kedua variabel yang tidak sebanding ini dapat muncul. Dalam hal ini, pendekatan yang bersifat fenomenologis dapat melengkapi. Kita dapat memulainya dengan membahas beberapa film Indonesia yang hadir di awal abad ke-21 yang dapat dianggap menjadi pelopor kebaharuan. Permasalahan sumber daya manusia di industri ini hadir tak lama setelahnya dan belum sepenuhnya terpecahkan sampai saat ini.

**Gairah Perfilman Indonesia**

Perfilman Indonesia mulai kembali bergairah dalam dua dekade terakhir. Mula-mula melalui film *Petualangan Sherina* pada 2000 dan *Ada Apa Dengan Cinta?* (AADC) pada 2002. Kedua film ini tidak dapat dipisahkan karena, selain diproduksi oleh orang belakang-layar yang sama, juga menggunakan teknik yang serupa: "meraba-raba".

Riri, yang bekerja sama dengan Mira sejak 1995, ketika itu menulis sinopsis yang berjudul "Ada Apa Dengan Cinta?". Namun, kisahnya bukanlah kisah yang kita kenal sekarang ini. Cerita AADC versi awal ini adalah tentang remaja bernama Cinta yang tinggal di sebuah gang *"underground"*. Ceritanya seputar hubungan anak perempuan dengan ibunya. Kisah ini kemudian dikembangkan menjadi cerita *Eliana, Eliana!*[7] Judul itu melekat di benak Mira

[7]*https://www.tabloidbintang.com/extra/nostalgia/read/34724/the-untold-story-of-ada-apa-dengan-cinta* diakses pada 29 Juni 2018 pukul 10.10 WIB.

namun tidak dengan sinopsis ceritanya. Cerita itu dilupakan ketika keduanya bekerja sama membuat *Petualangan Sherina.*

Ketika Riri kembali setelah menempuh studi master-nya di London, Mira berkeinginan untuk membuat film remaja SMA. "Gue tidak mengalami masa putih abu-abu di Indonesia," ungkap Mira menjelaskan motivasinya membuat jenis film seperti AADC. Mira berangan-angan membuat film tentang persahabatan, cinta pertama, dan segala permasalahan khas di masa SMA. Menariknya, Mira dan Riri melupakan isi sinopsisnya. Judulnya hanya dipinjam. Mereka bersama dengan Prima Rusdi, dan Rudi Soedjarwo bertemu untuk menggagas sebuah cerita yang sama sekali baru tentang anak-anak remaja. Prima adalah penulis skenario film yang andal. Ia menghasilkan skenario-skenario film yang cukup sukses setelah menggarap AADC ini. Rudi Soedjarwo adalah sutradara yang melejit namanya melalui film ini.

Ada catatan khusus mengenai keterlibatan Prima di dalam proyek awal AADC ini. Ia pernah menulis cerita berjudul *Buku Besar* yang mengisahkan persahabatan geng perempuan, yang sebagaimana kita semua tahu, diterjemahkan ke layar lebar melalui ikatan perkawanan Cinta, Maura, Alya, Karmen, dan Mili, para tokoh utama AADC.

Jika Prima menyumbangkan kisah perkawanan tadi, Riri secara khusus menulis tokoh Rangga. Mira kemudian menggabungkan kedua kutub kisah itu dalam bentuk pengalaman romantis anak-anak SMA yang ia idam-idamkan lengkap dengan berbagai intrik, seperti kekerasan domestik. Ketiga kisah tadi dipresentasikan kepada Rudi, yang kemudian menjadi sutradara

film ini. Ia diberi kuasa memilih dan memilah mana saja bagian cerita yang dianggap kuat untuk divisualisasikan.

Riri menggambarkan, "Itu proses yang unik karena sutradara masuk di tahap-tahap sangat awal. Jadi bukannya divisi skenario menulis naskah sampai selesai baru kemudian 'belanja' sutradara. Kami ingin memastikan apa pun elemen yang ada di film itu adalah sesuatu yang kami cintai. Sutradara ikut memiliki film yang dia buat. Sinopsis asli AADC ditulis pada periode 1997-1998."[8]

Petualangan Sherina dan AADC, meski tak benar-benar menawarkan sesuatu yang baru, diterima baik oleh penonton, bahkan dengan euforia.[9] Film pertama berhasil mengajak 1,1 juta orang untuk kembali berbondong-bondong menonton ke

---

[8]*https://www.tabloidbintang.com/extra/nostalgia/read/34724/the-untold-story-of-ada-apa-dengan-cinta* diakses pada 29 Juni 2018 pukul 10.10 WIB.

[9] Sulit untuk mendapatkan data valid dan akurat untuk jumlah penonton film di bioskop. Lindya , salah seorang pejabat di Pusat Pengembangan Film Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengakuinya dengan jujur. Menurutnya, kenapa data valid ini sulit didapat karena tidak ada kewajiban bagi pengelola bioskop untuk melaporkannya. Jika dilaporkan pun, data ini sulit dianggap akurat mengingat ada dugaan pengelola bioskop tidak melaporkan data sebenarnya mengingat data jumlah penonton ini terkait dengan pajak. (Lihat transkrip diskusi di bagian lampiran). Data penonton film bioskop yang tampaknya dapat dipercaya diperoleh dari http://filmindonesia.or.id. Situs ini dibangun atas inisitaif JB Kristanto, seorang wartawan dan kritikus fil kredibel, dan Lisabona Rahman besama Yayasan Konfiden. Situs ini menyajikan data dan informasi tentang perfilman Indonesia yang tersedia dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Sayangnya, situs ini tidak menghimpun data sebelum 2007. Lihat profil lengkapnya di *http://filmindonesia.or.id/tentang-kami.*

bioskop.[10] Film kedua, lebih banyak lagi. Penontonnya sebanyak 2,7 juta orang.[11] Keduanya menyuguhkan sesuatu yang segar, ringan, dan bobot yang tepat untuk diterima masyarakat umum.

Jika AADC mampu menjangkau masyarakat dengan cerita remaja yang populer, *Ca-bau-kan* menawarkan sesuatu yang lain. Isu minoritas Tionghoa di Indonesia, yang tidak mungkin ditampilkan di ruang publik pada era represif Orde Baru, diangkat ke layar lebar. *Ca-bau-kan* dengan judul internasional *The Courtesan* merupakan film drama romantis yang dirilis pada tahun 2002. Kisahnya diangkat dari novel berjudul sama (dengan tambahan *Hanya Sebuah Dosa* sebagai subjudul) karya Remy Sylado. Istilah *Ca-bau-kan* merupakan Bahasa Hokkian yang berarti "perempuan". Saat zaman kolonial, *Ca-bau-kan* diasosiasikan dengan pelacur, gundik, atau perempuan simpanan orang Tionghoa. Pada zaman kolonial Hindia Belanda, banyak *Ca-bau-kan* yang sebelumnya bekerja sebagai wanita penghibur sebelum diambil sebagai selir oleh orang Tionghoa. *Ca-bau-kan* dianggap cukup kontroversial saat pertama kali rilis. *Pertama*, film ini adalah film Indonesia pertama yang menggunakan judul bahasa asing (Hokkian) yang tidak akan boleh digunakan pada era Orde Baru. *Kedua*, film ini adalah film Indonesia pertama yang sarat dengan tema budaya dan bahasa Tionghoa Peranakan yang kental

---

[10]*https://kumparan.com/@kumparanhits/membandingkan-film-dan-drama-musikal-petualangan-sherina* diakses pada 2 Juli 2018 pukul 13.02 WIB.

[11]*https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_film_Indonesia_terlaris_sepanjang_masa* diakses pada 2 Juli 2018 pukul 13.05 WIB.

pada zaman kolonial Hindia Belanda. Film ini juga adalah film Indonesia pertama yang menggambarkan peran orang Peranakan dan etnis Tionghoa dalam perang kemerdekaan 1945-1949.

Selain film dengan isu khusus seperti *Ca-Bau-Kan*, yang kadang tidak populer, ada jenis film lain yang efektif mengundang penonton untuk datang ke bioskop: horor. Jenis ini diperkenalkan kembali di abad ke-21 oleh duet sutradara Jose Poernomo dan Rizal Mantovani melalui *Jelangkung* (2001). Film ini beranggaran rendah, namun berhasil menuai sukses.[12] Resep jitu film ini kemudian direplikasi di banyak film misteri. Lazimnya, yang amat disayangkan, film jenis ini kemudian dibumbui adegan-adegan yang mengumbar sensualitas. Bahkan, ada beberapa film yang menggunakan artis luar negeri yang mempunyai reputasi sebagai artis "panas".[13] Momentum kebangkitan ini berlanjut dengan perluasan jangkauan penonton film melalui *Ayat-Ayat Cinta* (2008). Film ini mampu mengajak penonton yang sama sekali baru

---

[12] *Cinemapoetica* mencatat *Jelangkung* meraih jumlah penonton 1,5 juta. Di Jabotabek film ini ditonton oleh 748.003 penonton.

[13] Maria Ozawa (Jepang) dalam *Hantu Tanah Kusir, Misa Campo (Amerika Serikat) dalam Pacar Hantu Perawan, dan Tera Patrick (Amerika Serikat) dalam Rintihan Kuntilanak Perawan adalah sedikit contoh dari beberapa artis film porno lar negeri yang dipekerjakan untuk mendongkrak film-film horor. Lihat http://www.cumicumi.com/news/cumi-movies-tv/103025/8-bintang-panas-asing-di-film-horor-indonesia/5 diakses pada 2 Juli 2018 pukul 13.20 WIB.*

dengan pengalaman menonton di bioskop.[14] Motivasi utama mereka, jika bukan satu-satunya, adalah ingin melihat identitas kelompok mereka yang terwakilkan di layar lebar melalui tokoh utama pria yang sangat alim, yang barangkali terlalu sempurna, bernama Fahri. Ariel Heryanto (2018) mengatakan bahwa dalam satu kesempatan pemutaran, ada sekelompok orang-orang yang berbaju seragam (mungkin kelompok pengajian tertentu) yang berbondong-bondong ke salah satu studio di bioskop.

Setelah film-film monumental tadi, makin banyak film yang diproduksi. Dari informasi yang berhasil didapatkan, film-film *box office* Indonesia di tahun 2011 mengalami kenaikan penonton yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan jumlah penonton di tahun 2010, dengan menembus angka dua juta penonton.[15]

Besarnya animo masyarakat untuk menonton menunjukkan bahwa film tersebut, tanpa membicarakan kualitas, adalah sesuatu yang layak untuk ditonton. Sewajarnya barang konsumsi yang berorientasi komersial, sepanjang sejarahnya, film di negeri ini selalu berputar di sekitar soal selera penonton, tanpa pernah mempersoalkan dirinya sendiri.[16] Namun, tiga film yang disebut di awal bagian ini, rupanya menawarkan sesuatu yang lain, yang tak sepenuhnya monoton. Film-film tersebut yang dihasilkan oleh pelaku perfilman profesional yang pernah mengenyam pendidikan

---

[14]Film ini mendulang 3.581.947 penonon. Lihat *https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_film_Indonesia_terlaris_sepanjang_masa*

[15]*http://unic77.info/10-film-box-office-indonesia-terlaris-di-tahun-2011.html*

[16] Said, S. *Pantulan Layar Putih.* Jakarta. 1991. Hal. 18

film seperti Hanung Bramantyo, Mira Lesmana dan Riri Riza mampu menyedot animo penonton yang besar. Dari sini dapat dilihat bahwa pendidikan perfilman cukup vital dalam menopang industri pefilman yang sehat dan berkualitas.

Sebelum kebangkitan, para sineas sepertinya menghitung besaran risiko dengan sangat hati-hati. Dengan masih menjamurnya sinetron – hiburan paling terjangkau saat itu di layar televisi - memproduksi kembali film dengan anggaran cukup besar dan digarap rapi sama saja dengan bunuh diri. Mira Lesmana, Hanung Bramantyo, dan lainnya melakukan "sepak mula" sebuah tren baru.

Berangkat dari situasi ini, pada 2011 jika dihitung rata-rata penonton per genre, horor-komedi dan horor yang paling cemerlang prestasinya. Tahun ini, setiap film horor-komedi menyedot 251 ribu penonton, sementara horor rata-rata menarik 241 ribu penonton per film. Sebagai bandingan, drama punya rata-rata 177 ribu penonton per film, sementara komedi 168 ribu per film.[17] Film jenis ini, banyak orang yang mengatakan, adalah film yang mutunya amat kurang. Film yang baik, meski pada dasarnya produk ini adalah hasil karya imajinatif, adalah film yang dapat dicerna dengan akal sehat.

**Kebangkitan Film, Kemunculan Masalah**

Sayangnya, AADC dan film-film pelopor kebangkitan kembali ini menjadi awal mula sebuah bencana. Film-film itu, menyetel-ulang standar baru film bermutu. Alih-alih menjadi patokan minimal

[17] *http://filmindonesia.or.id/post/catatan-2011-menonton-penonton#.TxTgFvJ9hOk*

untuk memproduksi film yang lebih berkualitas, para sineas, yang rata-rata adalah orang-orang yang sama, hanya mereplikasi resep sukses tanpa sanggup memedulikan kebaruan dan peningkatan kualitas. Asrul Sani mengistilahkannya sebagai "ritualisasi film", kerja berupa reproduksi ide sejenis dengan balutan luar yang sedikit berbeda. Setelah AADC, muncul film-film bergenre remaja romantis lainnya seperti *Eiffel I'm in Love*, *Chika*, dan *Apa Artinya Cinta*. Untuk film bergenre religi, setelah *Ayat-Ayat Cinta*, muncul *Kun Fayakun*, *Ketika Cinta Bertasbih*, *Kiamat Sudah Dekat*, *Dalam Mihrab Cinta, Di Bawah Lindungan Ka'bah* dan sebagainya. Ada *Tusuk Jelangkung, Legenda Sundel Bolong, Angker Batu*, dan lainnya yang mencoba peruntungan setelah suksesnya *Jelangkung*.

Asrul Sani menyatakan bahwa struktur film kita tidak membuat film yang lain daripada yang terdapat dalam peredaran umum. Struktur ini tak memungkinkan kita untuk mencari bahasa baru dalam film Indonesia. Dengan kata lain, bisa dibilang bahwa cerita hanya di-reka-ulang dengan latar yang berbeda, dan hal tersebut tampaknya masih menjadi ritual hingga sekarang. Dengan begitu, momentum kebangkitan, mau tidak mau, mengalami masa landai. Sayangnya, masa landai itu dibarengi penurunan kualitas film. Apa yang coba dikritik oleh Salim Said memang benar. Selera para pelaku film kita baru sampai pada tingkat novel pop, dan pekerjaan menulis skenario pada umumnya masih suka diborong para sutradara muda yang wawasan sastra maupun kemasyarakatannya masih rendah.

Satu hal unik yang tidak diamati atau terjadi di era Asrul Sani adalah kenyataan bahwa kebanyakan dari film-film itu diproduksi

oleh tim yang sama dengan film-film pelopor kebangkitan perfilman Indonesia. Nia Dinata, produser dan sutradara *Cau-bau-kan*, mengatakan bahwa ia sering bekerja sama dengan kru yang sama untuk hampir seluruh proyek film-filmnya. Hal ini dikarenakan tidak adanya kru-kru baru yang kompeten. Ia "menyiasati" hal ini dengan menggarap film dengan genre yang berbeda. "Tidak terlalu banyak kru-kru baru," kata Nia, "dari dulu saya selalu pakai orang-orang yang sama, jadi mereka juga merasa *excitement*-nya beda-beda dalam mengerjakan film A, B, C (yang berbeda genre) dan seterusnya."[18]

Masalahnya jelas bukan di kualitas kru dan pekerja kreatifnya. Masalah terbesarnya, bisa jadi, adalah kejenuhan. Titik jenuh, selayaknya zona nyaman, adalah musuh kemajuan. Lingkungan yang tidak memiliki suntikan ide-ide baru dari orang-orang baru di luar *established zone* sangat diperlukan. Hal ini benar-benar menjadi masalah serius. Rupanya, industri perfilman, setelah kebangkitannya, dilanda krisis tenaga kerja. Bukan karena sepi peminat, banyak pelaku industri perfilman yang memerlukan tenaga kerja yang bisa mengimbangi perkembangan industri perfilman Indonesia yang tengah naik daun. Hal ini berimbas kepada rendahnya kualitas film yang diproduksi. Dari hasil poling yang dilakukan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2003 masih menunjukkan adanya problem yang mana SDM kita masih kurang mumpuni dalam menggarap film-filmnya.

---

[18]*http://filmindonesia.or.id/article/nia-dinata-penonton-indonesia-sekarang-sangat-cerdas#.WzmMhYplDIU* diakses pada 2 Juli 2018 pukul 10.42 WIB.

Penulis skenario kenamaan, Salman Aristo, memiliki perhatian khusus terkait hal ini. Salman berpendapat, perfilman Indonesia bukan hanya memiliki krisis tenaga kerja, tetapi sekaligus membutuhkan sineas dengan kapabilitas profesional. "Luar biasa sekali kenaikannya, tapi karena itu, menimbulkan *triple effect* yang lain bahwa kebutuhan terhadap sumber daya manusia tinggi sekali. Di sisi lain juga kualitas pekerja yang *high profile* juga tinggi sekali, jadi problem-nya bertumpuk."[19] Salman mengakui ini masalah yang paradoksal. "SDM baru kurang tapi anak baru sudah harus punya *high profile*, kan enggak mungkin."[20]

Kekurangan sumber daya manusia bidang perfilman ini juga merupakan ekses dari dikeluarkannya Paket Kebijakan Ekonomi X yang berisi tentang revisi Daftar Negatif Investasi (DNI). Dalam daftar ini, sebanyak 35 bidang usaha dilepas sepenuhnya untuk asing. Selain itu, ada 20 usaha yang baru dibuka untuk asing, salah satunya adalah industri perfilman.[21] Khusus untuk industri ini ada kekhasan. Franky Sibarani, Kepala Badan Koordinator Penanaman Modal (BKPM) mengatakan dalam DNI baru, bioskop, pembuatan film, atau distribusi film terbuka sampai 100 persen. Namun,

---

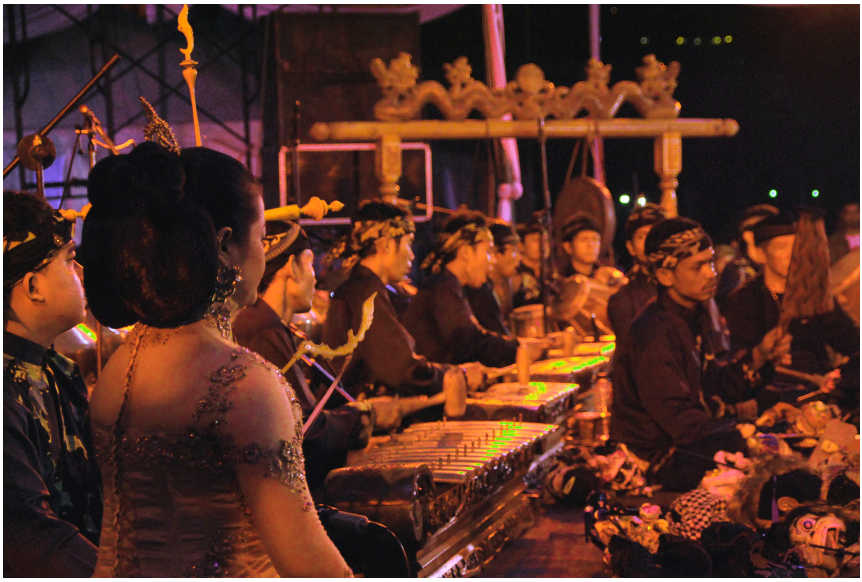
[19]*http://hiburan.metrotvnews.com/film/wkBQ9gqb-salman-aristo-industri-film-krisis-sdm-profesional* diakses pada 25 June 2018 pukul 12.47 WIB.

[20]*http://hiburan.metrotvnews.com/film/wkBQ9gqb-salman-aristo-industri-film-krisis-sdm-profesional* diakses pada 25 June 2018 pukul 12.47 WIB.

[21]*https://economy.okezone.com/read/2016/02/11/20/1309773/paket-kebijakan-x-bioskop-harus-putar-film-lokal-60* diakses pada 2 Juli 2018 pukul 11.08 WIB.

Darmin Nasution, Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, menambahkan, "... kita akan disusupkan tadi disiapkan adalah UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman. Pelaku usaha bioskop, wajib mempertunjukkan film Indonesia 60 persen dari seluruh jam film pertunjukan."[22] Melalui kebijakan ini, diharapkan jumlah bioskop semakin banyak dan dengan begitu akan semakin banyak film dalam negeri yang diproduksi dan ditonton oleh masyarakat.

[22]*https://economy.okezone.com/read/2016/02/11/20/1309773/paket-kebijakan-x-bioskop-harus-putar-film-lokal-60* diakses pada 2 Juli 2018 pukul 11.08 WIB.



SDM kebudayaan dalam pagelaran wayang (foto: Unggul S).

# BAB V

# STRATEGI PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN

Kondisi SDM Kebudayaan sebagaimana tersaji pada bab sebelumnya memperlihatan peliknya persoalan pengembangan SDM Kebudayaan yang dapat dilakukan ke depan. Terdapat beberapa persoalan yang perlu dikemukakan di sini. *Pertama*, data mengenai kondisi kebudayaan dewasa ini tidak sepenuhnya tersedia, sehingga pembacaan atas kondisi tersebut tidak dapat utuh dan menyeluruh. *Kedua,* secara umum tampak bahwa persoalan utama pengembangan SDM Kebudayaan terletak pada kurangnya SDM baik dari segi kuantitas maupun kualitas. *Ketiga,* di luar persoalan SDM, terdapat kondisi-kondisi eksternal yang turut memengaruhi perkembangan suatu bidang kebudayaan. Isu globalisasi, politik identitas, nasionalisme, ekonomi kreatif, dan revolusi industri 4.0 merupakan latar yang baik langsung maupun tidak langsung turut memengaruhi perkembangan kebudayaan, sehingga SDM Kebudayaan juga dituntut agar adaptif terhadap kondisi tersebut.

Melalui serangkaian diskusi dan wawancara, dapat dirumuskan bahwa upaya untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas SDM kebudayaan dapat ditempuh setidaknya melalui tiga jalur. *Pertama,* jalur pendidikan formal (vokasi) untuk mencetak

SDM di berbagai bidang kebudayaan yang dididik secara profesional. Di tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi, saat ini sudah terdapat berbagai jurusan seni dan industri kreatif, namun jumlahnya masih sangat terbatas. *Kedua*, peningkatan kompetensi SDM melalui uji kompetensi melalui Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) bidang kebudayaan. *Ketiga,* mengembangkan dan memperluas ruang budaya melalui keberadaan komunitas budaya di berbagai daerah. Saat ini terdapat berbagai taman budaya, sanggar budaya, dan komunitas budaya yang turut membentuk SDM kebudayaan. Mereka beraktivitas dalam berbagai bidang, mulai dari musik, teater, seni rupa, dan berbagai seni pertunjukan lainnya.

**A. Pengembangan SDM melalui Pendidikan Formal**

Pengembangan SDM melalui pendidikan formal dapat dilakukan melalui pendidikan vokasi di tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi. Pendidikan vokasi di tingkat SMK saat ini memiliki 9 bidang keahlian, antara lain (1) Teknologi dan Rekayasa, (2) Bisnis dan Manajemen, (3) Teknologi Informasi dan Komunikasi, (4) Pariwisata, (5) Kesehatan, (6) Agribisnis dan Agroteknologi, (7) Kemaritiman, (8) Seni dan Industri Kreatif, dan (9) Energi dan Pertambangan. Dari 9 bidang keahlian tersebut, bidang keahlian seni dan industri kreatif merupakan jalur untuk mendidik calon-calon SDM di bidang kebudayaan.

Apabila dilihat dari jumlah siswa, dari total 4.872.950 siswa SMK (data Juni 2018), hanya 58.864 siswa yang tercatat mengambil jurusan keahlian seni dan industri kreatif, atau sekitar 0,93% (lihat grafik di bawah ini). Jumlah yang minim ini menunjukkan setidaknya dua hal. *Pertama*, minat siswa rendah terhadap jurusan

tersebut. *Kedua*, minat itu bisa jadi berhubungan dengan peluang kerja yang dianggap masih sangat kurang di bidang tersebut, sehingga sekolah juga menjadi kurang berminat membuka jurusan seni dan industri kreatif.

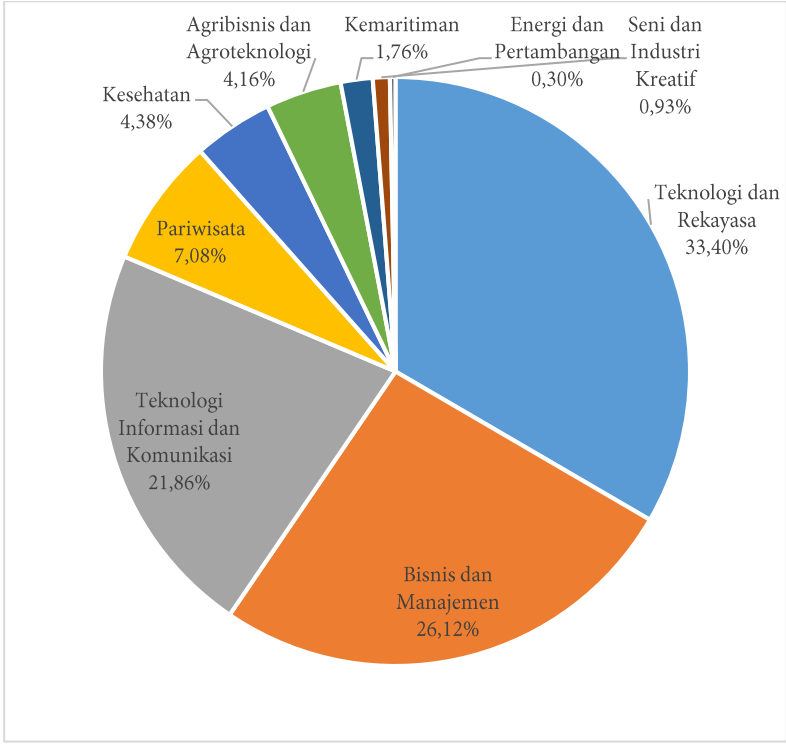
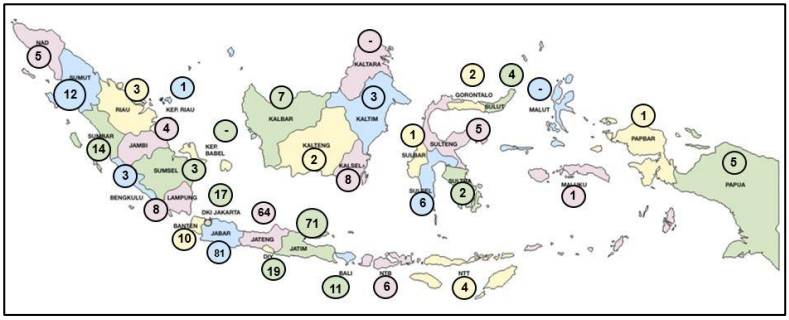



Diagram 5.1. Jumlah Siswa SMK Berdasarkan Bidang Keahlian
Sumber: Olah data.

Meskipun dari jumlah siswa masih sangat minim apabila dibandingkan dengan jurusan yang lain, namun dari segi persebarannya, keberadaan SMK dengan jurusan seni dan industri kreatif hampir merata di seluruh Indonesia (lihat gambar). Kenyataan ini cukup memberikan optimisme di mana upaya

membentuk SDM Kebudayaan melalui SMK sudah mulai dirasakan pentingnya di berbagai daerah.



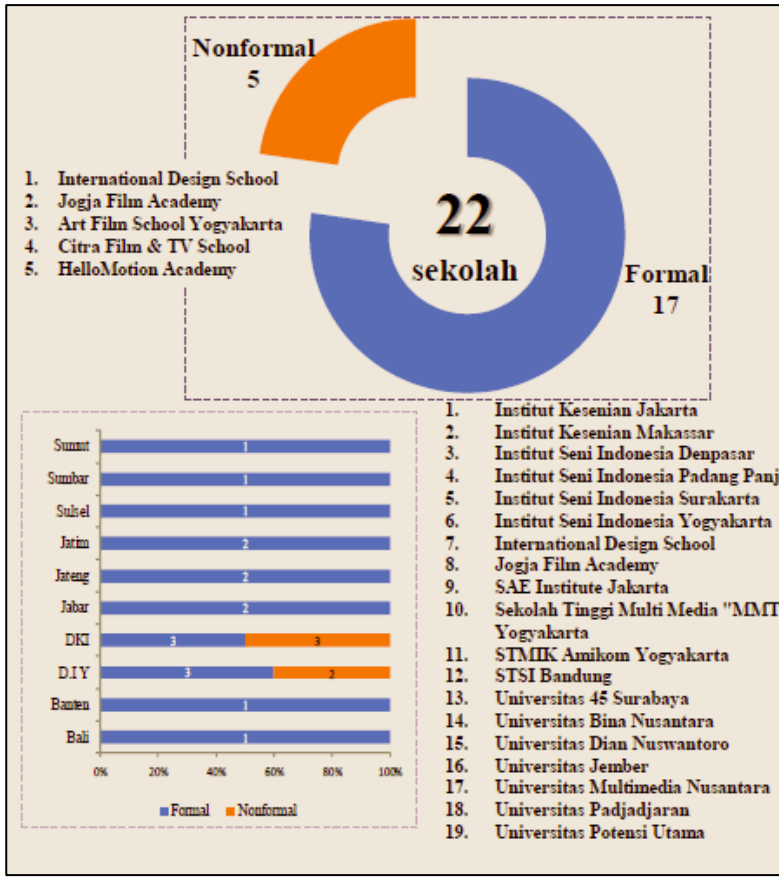

Gambar 5.1. Sebaran SMK bidang Seni dan Industri Kreatif di Indonesia
Sumber: Diolah dari data Dapodik.

Gambaran di atas memperlihatkan upaya pemerintah dalam membentuk SDM kebudayaan melalui pendidikan formal. Di jenjang SMK, terdapat jurusan seni dan industri kreatif yang diharapkan dapat mendukung kebutuhan SDM yang diperlukan. Namun, dilihat dari kuantitasnya, tampak bahwa jumlah SMK di bidang seni dan industri kreatif masih jauh dari memadai, yaitu sekitar 0,93% dari jumlah SMK yang ada. Jumlah tersebut tentu masih jauh dari cukup guna mendukung upaya pemajuan kebudayaan. Namun di sisi lain, persebaran SMK seni dan industri kreatif cukup merata, sehingga hal ini merupakan potensi tersendiri yang dapat dikembangkan.

Di jenjang pendidikan tinggi, terdapat beberapa perguruan tinggi di bidang seni yang turut menghasilkan SDM kebudayaan melalui pendidikan formal, antara lain Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, ISI Surakarta, ISI Denpasar, dan ISI Padang Panjang. Selain itu, juga terdapat Institut

Seni dan Budaya Indonesia (ISBI) Aceh, ISBI Bandung, dan ISBI Tanah Papua.

Khusus di bidang perfilman, data dari Pusbang Film menyebutkan terdapat 22 sekolah tinggi yang menyelenggarakan jurusan perfilman, yang terdiri dari 17 sekolah formal dan 5 sekolah non-formal. Sekolah formal yang dimaksud ialah perguruan tinggi yang menyelenggarakan jurusan perfilman, sedangkan sekolah non-formal diselenggarakan antara lain oleh International Design School, Jogja Film Academy, Art Film School Yogyakarta, Citra Film & TV School, Hello Motion Academy.




Gambar 5.2. Sebaran Sekolah Film di Indonesia
Sumber: Data dari Pusbang Film, 2018.

Sementara apabila ditilik dari program studi perfilman yang ada, tampak bahwa paling banyak fokus menyelenggarakan pendidikan di bidang produksi film (sebanyak 19 jurusan), produksi televisi (sebanyak 12 jurusan), produksi animasi (sebanyak 9 jurusan), produksi kajian (sebanyak 7 jurusan).

Gambar 5.3. Program Studi yang Paling Banyak Tersedia pada Sekolah Perfilman di Indonesia
Sumber: Data Pusbang Film.

Apabila dilihat dari jurusan yang tersedia, baik di tingkat SMK maupun perguruan tinggi, pendidikan vokasi sejauh ini baru fokus menyiapkan SDM di bidang seni, industri kreatif, serta perfilman. Terdapat banyak bidang kebudayaan lainya yang belum tersedia dalam pendidikan vokasi ini.

## B. Pengembangan SDM melalui Sertifikasi

Upaya kedua yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu SDM kebudayaan ialah melalui sertifikasi. Sertifikasi profesional atau biasa disebut sebagai sertifikasi merupakan penetapan yang diberikan oleh suatu organisasi profesional terhadap seseorang untuk menunjukkan bahwa orang tersebut mampu untuk melakukan suatu pekerjaan atau tugas spesifik. Penetapan tersebut dibuktikan melalui adanya sertifikat profesi.

Sejauh ini, Direktorat Jenderal Kebudayaan telah mendorong upaya pembentukan Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) P-2 Kebudayaan. Usaha tersebut sudah mulai dilakukan, namun masih terbatas di lingkup unit kerja yang mengampu masing-masing bidang. Pembentukan LSP P-2 Kebudayaan dilatarbelakangi visi untuk menjadi lembaga sertifikasi profesi independen yang profesional, akuntabel dan kredibel dalam penyelenggaraan standardisasi dan sertifikasi kompetensi di bidang kebudayaan yang mempunyai kinerja prima di tingkat nasional, regional, dan internasional. Adapun misinya, yaitu:

1. Menyelenggarakan sertifikasi kompetensi sumber daya kebudayaan yang independen dan profesional;
2. Menjamin mutu dengan menjaga proses sertifikasi sesuai dengan standar yang berlaku dan melakukan inovasi;
3. Menetapkan kompetensi sumber daya manusia melalui prosedur sertifikasi bidang kebudayaan;
4. Melaksanakan program uji kompetensi (asesmen) dan sertifikasi kompetensi kerja bidang industri sesuai ruang

lingkup lisensi & sertifikasi LSP bidang kebudayaan yang diajukan kepada BNSP.

5. Membangun dan mengembangkan peran LSP bidang kebudayaan dalam peningkatan kualitas tenaga kerja bidang kebudayaan yang dibutuhkan masyarakat pelanggan dan umumnya di Indonesia serta kegiatan misi ke luar negeri.

LSP P-2 Kebudayaan bertekad menerapkan dan memelihara layanan sertifikasi yang tidak berpihak, kompeten, menjamin kerahasiaan, dan kemananan informasinya, sesuai dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan Pedoman BNSP untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pemangku kepentingan. LSP P-2 Kebudayaan Kemendikbud juga berkomitmen untuk terus mengembangkan skema sertifikasi dan meningkatkan layanan sertifikasi profesi yang berkelanjutan untuk kepuasan pengguna layanan dan para pemangku kepentingan.

Sejauh ini, LSP P-2 Kebudayaan telah melakukan sertifikasi kepada ratusan pelaku dan pengelola budaya di beberapa bidang, antara lain di bidang cagar budaya, museum, sejarah, dan kesenian. Data di bawah ini memperlihatkan program sertifikasi sejak tahun 2017.

Tabel 5.1. Sasaran Sertifikasi LSP P-2 Kebudayaan

| No | Sasaran Mutu | Tahun | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 2017 | 2018 | 2019 |
| 1. | Jumlah Peserta Sertifikasi | | | |
| | 1. Cagar Budaya | 417 orang | 477 orang | 537 orang |
| | 2. Museum | 150 orang | 300 orang | 400 orang |
| | 3. Sejarah | - | 50 orang | 100 orang |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4. Kepercayaan Terhadap Tuhan YME | - | - | - |
| | 5. Kesenian | - | 20 orang | 80 orang |
| 2. | Tingkat Kepuasan Layanan Pengguna | 80 % | 80% | 85% |
| 3. | Pencapaian Standar Waktu Proses | 80 % | 80% | 85% |
| 4 | Jumlah Asesor Kompetensi | | | |
| | 1. Cagar Budaya | 42 orang | 42 orang | 52 orang |
| | 2. Museum | 10 orang | 20 orang | 30 orang |
| | 3. Sejarah | 20 orang | 40 orang | 50 orang |
| | 4. Kepercayaan Terhadap Tuhan YME | - | - | - |
| | 5. Kesenian | - | 20 orang | 40 orang |
| 5 | Jumlah Skema terlisensi BNSP | | | |
| | 1. Cagar Budaya | 3 Skema | 3 Skema | 5 Skema |
| | 2. Museum | 1 Skema | 3 Skema | 4 Skema |
| | 3. Sejarah | 1 Skema | 2 Skema | 3 Skema |
| | 4. Kepercayaan Terhadap Tuhan YME | - | - | - |
| | 5. Kesenian | 4 Skema | 5 Skema | 6 Skema |

Sumber: Paparan LSP P-2 Kebudayaan.

Pentingnya sertifikasi salah satunya karena dunia kerja di era globalisasi memerlukan penanda kecakapan atau profesionalisme di bidang tertentu yang ditandai oleh adanya sertifikat. Individu yang memiliki sertifikat di bidang tertentu dapat bersaing di dunia kerja sesuai dengan lowongan yang ada. Ditilik dari sisi pemajuan kebudayaan, maka semakin banyak SDM kebudayaan yang tersertifikasi menunjukkan adanya peningkatan mutu SDM, karena mereka dinilai layak melakukan tugas di bidang tertentu, seperti SDM di bidang cagar budaya, museum, sejarah, dan kesenian.

Namun demikian, dilihat dari kuantitasnya, upaya sertifikasi masih terbatas pada bidang kebudayaan sesuai dengan unit kerja di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan (Ditjenbud). Selain itu, jumlah mereka yang sudah tersertifikasi masih jauh dari memadai untuk mendukung pelestarian di bidang cagar budaya, museum, dan warisan budaya takbenda (termasuk di dalamnya kesenian) yang jumlahnya sangat besar.

## C. Pengembangan SDM melalui Komunitas

Upaya mengembangkan SDM melalui komunitas merupakan solusi pengembangan SDM di luar pendidikan formal dan upaya sertifikasi. Komunitas seni dan budaya merupakan wahana bagi munculnya SDM seniman dan budayawan yang tumbuh bersama komunitas. Mereka umumnya diakui bukan karena ijazah pendidikan formal, melainkan melalui 'karier' yang ditempuh melalui komunitas, yaitu dengan cara berguru kepada seorang maestro, mengikuti atau berkecimpung dalam kegiatan kesenian dan kebudayaan, sehingga memungkinkan SDM kebudayaan terbangun.

Salah satu contoh upaya mendidik SDM Kebudayaan yang dilakukan oleh komunitas budaya (dalam hal ini memunculkan calon dalang baru), ialah melalui proses yang disebut oleh Arthur S. Nalan (mantan Rektor ISBI Bandung) sebagai 'guru panggung'. Proses belajar calon dalang, sebagaimana terjadi di Padepokan Wayang Golek Asep Sunandar Sunarya, terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *guru panggung*, *guru langsung*, dan *guru teu langsung* (guru tidak langsung). Ketiga jenis proses belajar tersebut dibedakan menurut cara menimba ilmu calon dalang kepada gurunya.

Guru panggung merupakan cara yang umum ditempuh oleh calon dalang, yaitu dengan jalan menonton sang guru ketika sedang menyelenggarakan pertunjukan. Guru panggung merupakan cara belajar tradisional yang sudah turun temurun berjalan secara alami. Seorang calon dalang umumnya memiliki ketertarikan kuat terhadap pertunjukan wayang, sehingga dia akan menyempatkan hadir berkali-kali dalam berbagai pertunjukan wayang yang dihelat oleh dalang yang menjadi idolanya. Berbeda dengan penonton pada umumnya yang menonton wayang sebagai sarana hiburan, seorang calon dalang memiliki motif untuk mempelajari gaya pementasan wayang. Dari sini terjadi proses komunikasi pewarisan gaya mendalang secara bertahap, mulai dari *wawuh jeung wayang* (mengenali wayang), *paham kana wayang* (memahami wayang), *ngalenyepan wayang* (menghayati wayang). Dengan cara menonton pertunjukan wayang berkali-kali, seorang murid dapat menyerap secara perlahan teknik dan penghayatan terhadap pertunjukan wayang.

Selain guru panggung, seorang murid juga dapat berguru dengan cara *guru langsung*, yaitu berkomunikasi langsung dengan sang guru. Komunikasi langsung sangat bergantung terhadap kedekatan personal murid dengan guru dan dilakukan dalam keadaan santai maupun di sela-sela mempersiapkan pertunjukan. Kedekatan personal dapat terjadi melalui hubungan kekerabatan (ayah-anak-ponakan), maupun karena murid berusaha menjadi bagian dari setiap pertunjukan dalang, seperti membantu persiapan pertunjukan. Dari kedekatan tersebut, terjalin komunikasi personal yang bermanfaat untuk mendapatkan jawaban atas banyak

pertanyaan yang sifatnya teknis maupun filosofis dalam pertunjukan wayang.

Proses belajar lainnya dapat ditempuh melalui *guru teu langsung*, yaitu menonton pertunjukan wayang dengan perantara teknologi media rekam, seperti Video Compact Disc (VCD). Murid dapat menelaah detail pertunjukan dengan bantuan teknologi, sehingga teknik pertunjukan dapat lebih dihayati secara berulang-ulang.

Ketiga jenis proses belajar tersebut umumnya berlangsung secara bersamaan. Seorang murid, selain sering menonton gurunya mendalang, juga berupaya melakukan komunikasi langsung dengan gurunya melalui kedekatan personal. Selain itu, untuk meyakinkan pemahaman dan teknik dalam mendalang, mereka juga berupaya meneliti detail pertunjukan melalui perangkat teknologi media rekam. Proses belajar mendalang dalam sebuah komunitas sebagaimana ditunjukkan di atas berlangsung berdasarkan pengalaman. Pengalaman berkomunitas itulah yang memungkinkan SDM kebudayaan mengalami peningkatan mutu di bidang tertentu.

Regenerasi SDM kebudayaan (foto: Lukman S).

# BAB V
# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Kondisi SDM Kebudayaan sebagaimana tersaji pada bab sebelumnya memperlihatan peliknya persoalan pengembangan SDM Kebudayaan ke depan. Terdapat beberapa persoalan yang perlu dikemukakan di sini. Pertama, data mengenai kondisi kebudayaan dewasa ini tidak sepenuhnya tersedia, sehingga pembacaan atas kondisi tersebut tidak dapat utuh dan menyeluruh. Kedua, secara umum tampak bahwa persoalan utama pengembangan SDM kebudayaan terletak pada kurangnya SDM baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Ketiga, di luar persoalan itu, terdapat kondisi-kondisi eksternal yang turut memengaruhi perkembangan suatu bidang kebudayaan. Isu globalisasi, politik identitas, nasionalisme, ekonomi kreatif, dan revolusi industri 4.0 merupakan latar yang langsung maupun tidak langsung turut memengaruhi perkembangan kebudayaan, sehingga SDM kebudayaan juga dituntut agar adaptif terhadap kondisi tersebut.

Upaya untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas SDM kebudayaan dapat ditempuh setidaknya melalui tiga jalur. *Pertama*, jalur pendidikan formal (vokasi) untuk mencetak SDM di berbagai bidang kebudayaan yang dididik secara profesional. Di

tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi, saat ini sudah terdapat berbagai jurusan seni dan industri kreatif, namun jumlahnya masih sangat terbatas.

Pendidikan vokasi di tingkat SMK saat ini memiliki 9 bidang keahlian, antara lain (1) Teknologi dan Rekayasa, (2) Bisnis dan Manajemen, (3) Teknologi Informasi dan Komunikasi, (4) Pariwisata, (5) Kesehatan, (6) Agribisnis dan Agroteknologi, (7) Kemaritiman, (8) Seni dan Industri Kreatif, dan (9) Energi dan Pertambangan. Dari 9 bidang keahlian itu, bidang keahlian seni dan industri kreatif merupakan jalur untuk mendidik calon-calon SDM di bidang kebudayaan.

Di tingkat perguruan tinggi, terdapat sejumlah perguruan tinggi yang memiliki jurusan Antropologi, Arkeologi, Sastra Indonesia, serta jurusan seni mulai dari seni Seni Rupa, Seni Pertunjukan, dan Seni Media Rekam. Namun belum terdapat kesepahaman antara pendidikan vokasi di tingkat SMK dan pendidikan sarjana untuk menghasilkan SDM bidang kebudayaan. Perlu sinergi antara Kemendikbud dan Kemenristek Dikti untuk mendukung hal tersebut.

*Kedua*, peningkatan kompetensi SDM melalui uji kompetensi melalui Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) bidang kebudayaan. LSP bidang kebudayaan diperlukan untuk mendorong terpenuhinya tenaga ahli dalam berbagai bidang, seperti cagar budaya, permuseuman, warisan budaya takbenda, perbukuan, dan perfilman. Usaha untuk ini sudah mulai dilakukan, namun masih terbatas di lingkup unit kerja yang mengampu masing-masing bidang. Perlu sinergi antar-unit yang dapat dikoordinatori oleh

Direktorat Jenderal Kebudayaan sehingga kebutuhan SDM kebudayaan melalui usaha sertifikasi dapat lebih optimal.

*Ketiga*, mengembangkan dan memperluas ruang budaya melalui keberadaan komunitas budaya di berbagai daerah. Selain usaha melalui pendidikan formal dan sertifikasi, perlu usaha untuk menggiatkan kegiatan seni dan budaya melalui berbagai taman budaya, sanggar budaya, dan komunitas budaya yang secara nyata telah menghasilkan pelaku kebudayaan yang andal di bidang masing-masing. Berbagai komunitas budaya itu beraktivitas dalam berbagai bidang kebudayaan, mulai dari musik, teater, seni rupa, dan berbagai seni pertunjukan lainnya.

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan pendapat Arthur S. Nalan (mantan Rektor ISBI Bandung) yang mengemukakan bahwa peran komunitas dalam membentuk seniman atau pelaku budaya terjadi dalam tiga jenis sosialisasi atau pembelajaran, yaitu melalui (1) proses guru panggung, (2) guru langsung, dan (3) guru tidak langsung. Ketiga jenis proses belajar tersebut dibedakan menurut cara menimba ilmu seorang calon seniman kepada gurunya di sebuah komunitas.

Ketiga jenis upaya pengembangan SDM di atas, yaitu melalui: (1) pendidikan formal, (2) sertifikasi, dan (3) komunitas seni-budaya terbukti telah berperan mengembangkan kompetensi SDM kebudayaan di Indonesia. Namun, ketiganya masih belum maksimal baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya, sehingga perlu dorongan dari pemerintah, terutama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan guna memaksimalkan ketiga jenis model pengembangan SDM kebudayaan tersebut.

## B. Rekomendasi

Dari hasil temuan ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan dengan mengacu kepada tiga jenis pengembangan SDM kebudayaan yang telah dipaparkan.

*Pertama*, guna memaksimalkan peran pendidikan formal, baik di tingkat SMK seni dan industri kreatif serta pendidikan tinggi yang menyelenggarakan jurusan bidang seni-budaya, maka Direktorat Pembinaan SMK serta Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi perlu: (1) memperbanyak jurusan seni, budaya, dan industri kreatif sesuai dengan kebutuhan pasar kerja, serta sesuai dengan kebutuhan pemajuan kebudayaan; (2) perlu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama untuk menyambut revolusi industri 4.0.

*Kedua,* program sertifikasi melalui LSP P-2 Kebudayaan sejauh ini telah berjalan dengan baik, namun jumlah SDM yang tersertifikasi masih jauh dari memadai guna memenuhi kebutuhan upaya pemajuan kebudayaan di berbagai bidang. Perlu sinergi berbagai pihak dan kerja sama dengan komunitas serta pihak swasta agar perkembangan sertifikasi dapat lebih maju lagi. *Ketiga,* upaya mendukung komunitas seni-budaya telah dilakukan salah satunya melalui program-program yang diselenggarakan oleh unit kerja di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan. Untuk meningkatkan capaian keluaran dari berbagai program itu, maka diperlukan upaya menciptakan jejaring dan ekosistem kesenian dan kebudayaan secara nasional dan global, sehingga berbagai komunitas seni-budaya di tingkat lokal dapat saling belajar dan berjejaring untuk meningkatkan mutu dan kapasitas SDM mereka.

# DAFTAR PUSTAKA


Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Atmanti, Hastarini Dwi. "Investasi Sumber Daya Manusia melalui Pendidikan." Jurnal Dinamika Pembangunan Vol. 2 No. 1/Juli 2005: 30 – 39.

Badan Ekonomi Kreatif. 2016. *Sistem Ekonomi Kreatif Nasional Panduan Pemeringkatan Kabupaten/Kota.* Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.

Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. "Pentingnya Pengaturan Sistem Perbukan". Buletin *Parlementaria* edisi September 2015.

Faisal, Affif. 2012. *Pilar-pilar Ekonomi Kreatif.* Jakarta: Binus

Harvey, David. 2003. *The New Imprealism.* Oxford: Oxford University Press.

Heryanto, Ariel. 2015. *Identitas dan Kenikmatan: Politik Budaya Layar Indonesia.* Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI). 2018. *History Publishing In Indonesia.* Jakarta: IKAPI.

Jones, Tod. 2015. *Kebudayaan dan Kekuasaan di Indonesia: Kebijakan Budaya Selama Abad ke-20 Hingga Era Reformasi.* Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia bekerja sama dengan KITLV-Jakarta.

Koentjaraningrat. 1974, cetak ulang 2000. *Kebudayaan, Metalitas, dan Pembangunan.* Jakarta: Gramedia.

Lombard, Denys. 1990, cetak ulang 2005. *Nusa Jawa: Silang Budaya I – Batas-batas Pembaratan.* Jakarta: Gramedia.

_____, 1990, cetak ulang 2005. *Nusa Jawa: Silang Budaya II – Jaringan Asia.* Jakarta: Gramedia.

Ma'arif, Ahmad Syafi'i. 2012. *Politik Identitas dan Masa Depan Pluralisme Kita.* Jakarta: Democracy Project.

Manan, M. 'Azzam dan Thung Ju Lan. "Nasionalisme dan Ketahanan Budaya Indonesia: Sebuah Pengantar", dalam Thung Ju Lan dan M. 'Azzam Manan. 2012. *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia: Sebuah Tantangan.* Jakarta: LIPI Press.

Mihardja, Achdiyat K.. cetak ulang 1998. *Polemik Kebudayaan.* Jakarta: Pustaka Jaya.

Mohamad, Goenawan. 2011. *Indonesia/Proses: Esai-Esai tentang Identitas dan Keindonesiaan.* Jakarta: Tempo dan PT Grafiti.

Neneng Komariah, D. 2003. "Studi tentang Aspek Politik dan Ekonomi pada Industri Perbukuan di Jawa Barat". *Jurnal Sosiohumaniora*, Vol. 5 No. 1, 44-55.

Nugroho, Heru. "Globalisasi, Dominasi, dan Imperialisme Baru", dalam Heru Nugorho dkk. 2005. *Globalisasi dan Tantangan Daya Saing Indonesia.* Jakarta LIPI Press.

Paeni, Mukhlis. "Melihat Kembali Nasionalisme Indonesia dalam Konteks Masyarakat Plural Melalui Perspektif Sejarah", dalam Thung Ju Lan dan M. 'Azzam Manan. 2012. *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia: Sebuah Tantangan.* Jakarta: LIPI Press.

Purnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia.* Surakarta: Ziyad Visi Media

Rahzen, Taufik. "Pengantar Redaksi: Global/Lokal", dalam *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia* Th/ X – 2000.

Rudolff, Britta. 2006. *'Intangible' and 'tangible' heritage: A topology of culture in contexts of faith.* Inaugural dissertation (PhD thesis) to obtain the academic degree of a Dr. phil. submitted to the Institute of Geography Faculty for Chemistry, Pharmacy and Geo-sciences (09) Johannes Gutenberg-University of Mainz, Germany

Salim, Hairus, dkk. 2011. *Politik Ruang Publik Sekolah Negosiasi dan Resistensi di Sekolah Menengah Umum Negeri di Yogyakarta.* Yogyakarta: CRCS.

Samuel, Hanneman. Pengantar dalam buku Afthonul Afif. 2012. *Identitas Tionghoa Muslim Indonesia: Pergulatan Mencari Jati Diri.* Jakarta: Kepik.

Schwab, Klaus. 2016. *The Fourth Industrial Revolution.* Genewa: World Economic Forum.

Seda, Francisia SSE. "Nasionalisme, Etnisitas, dan Agama di Indonesia: Perspektif Islam dan Ketahanan Budaya", dalam Thung Ju Lan dan M. 'Azzam Manan. 2012. *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia: Sebuah Tantangan.* Jakarta: LIPI Press.

Simatupang, G. R. Lono Lastoro. "Budaya sebagai Strategi dan Strategi Budaya", dalam *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia* Th/ X – 2000.

Singapore Book Publishers Association. (2016). *Publishing in Singapore Country Report and Directory of Member.* Singapore : SBPA.

Tim Direktorat Jenderal Kebudayaan. 2000. *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia.* Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Worldometers. (2016, Mei). http://www.worldometers.info/books. Retrieved from worldometers: http://www.worldometers.info/ books/.

Upaya pemajuan kebudayaan sebagaimana amanat UU Nomor 5 tahun 2017 tidak dapat dilakukan secara maksimal apabila tidak didukung oleh SDM kebudayaan yang andal. Melalui kajian ini dapat diketahui bahwa secara umum SDM kebudayaan masih sangat minim, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Oleh karena itu, hasil kajian ini berupaya menawarkan tiga model pengembangan SDM kebudayaan, yaitu melalui pendidikan formal, sertifikasi, dan pengembangan SDM melalui komunitas seni-budaya. Pengembangan SDM via pendidikan formal dapat dilakukan melalui pendidikan vokasional, yaitu SMK dan perguruan tinggi seni-budaya. Jalur sertifikasi juga telah diinisiasi oleh LSP P-2 Kebudayaan. Sementara peran komunitas seni-budaya juga tampak berperan besar dalam memunculkan seniman dan budayawan yang mumpuni. Hanya saja, dari tiga model di atas, pemerintah perlu mendorong agar tiga model tersebut dapat lebih optimal menghasilkan SDM yang bermutu dan memadai.

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Penelitian dan Pengembangan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2019

ISBN 978-602-0712-52-1