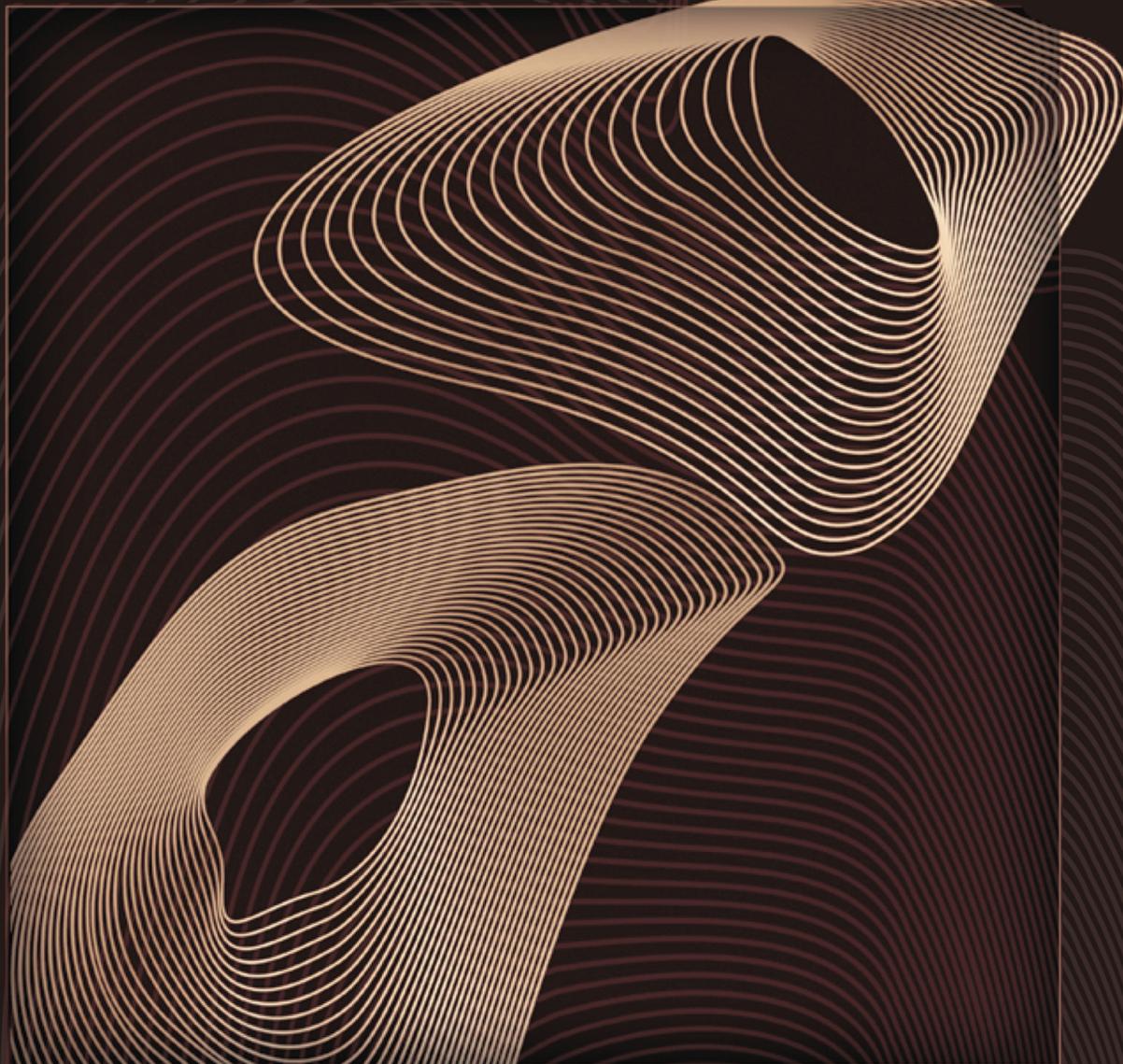




# KREATIVITAS & KEBANGSAAN 17

Seni Menuju  
Paruh Abad XXI



Prosiding  
Seminar Dies Natalis ke-36  
ISI Yogyakarta

Editor:  
Mikke Susanto  
M.Kholid Arif Rozaq  
Zulisah Maryani

# KREATIVITAS & KEBANGSAAN

Seni Menuju Paruh Abad XXI -17

Prosiding  
Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

**KREATIVITAS & KEBANGSAAN**  
**Seni Menuju Paruh Abad XXI - 17**  
**Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36**  
**ISI Yogyakarta**

**Editor:**

Mikke Susanto  
M. Kholid Arif Rozaq  
Zulisih Maryani

**Desain Sampul**

Edi Jatmiko

**Desain Isi**

Oscar Samaratungga  
Tim Penerbit Ombak

Ukuran buku 19 cm x 27 cm

xxii + 263 hlm

ISBN: 978-602-6509-63-5

Cetakan I: Agustus 2020

Diterbitkan oleh:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187

Telp./Faks (0274) 384106

**KREATIVITAS & KEBANGSAAN**  
**Seni Menuju Paruh Abad XXI - 17**  
**Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36**  
**ISI Yogyakarta**

**Panitia Pelaksana**

**Penasihat**

Rektor ISI Yogyakarta

**Penanggung Jawab**

Pembantu Rektor I ISI Yogyakarta

**Ketua**

Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn.

**Wakil Ketua**

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

**Sekretaris**

Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A.

Dra. Esti Hapsari Saptiasih

**Bendahara**

Heningtyas Widowati, S.Pd.

Sugiyarti

**Koordinator Seminar**

Dr. Mikke Susanto, M.A.

**Koordinator FSP**

Joanes Catur Wibono, M.Sn.

**Koordinator FSR**

Dr. Noor Sudiyati, M.Sn.

**Koordinator FSMR**

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.

**Humas**

Aji Susanto Anom, M.Sn.

Sumarno, S.I.P.

**Publikasi**

Oscar Samaratungga, S.E., M.Sn.

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

**Reviewer**

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.

**Steering Committee**

Dr. Komaruddin Hidayat, M.A.

Dr. Nasir Tamara, M.A.

Farah Pranita Wardani, M.A.

# DAFTAR ISI

vii	A. Kebangsaan & Praktik Kreatif
Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta	
xi	47
Sambutan Ketua Panitia Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta	<b>Musik Quintet Brass + Snare Drum Sebagai Pembentukan Rasa Kebangsaan Sejak Dini</b> Ezra Deardo Purba
xv	59
Pengantar Editor <b>Ke Mana Kreator Berlabuh?</b>	<b>Strategi Penciptaan Seni Berdasarkan Metode Among Ki Hadjar Dewantara</b> I Wayan Dana
1	69
<b>Kebudayaan yang Membebaskan</b> Komaruddin Hidayat	<b>Contemporary Dance Kreativitas Keakuan – Kekinian – Kedisinian</b> KRT Widyamandyodipuro
13	81
<b>Pergeseran Paradigma Seni di Tengah Pandemi dan Masyarakat Agorafobia</b> Farah Pranita Wardani	<b>Kethoprak Krucil (Nenangi lan Nepungaké Teater Tradisi, Dolanan, Tembang Dolanan, dan Dongeng kepada Anak Bangsa)</b> Endah Budiarti
27	
<b>Asosiasi Penulis Sebagai Motor Penggerak Kreativitas &amp; Kebangsaan Dari Awal Kemerdekaan Sampai Lahirnya Persatuan Penulis Indonesia (SATUPENA)</b> Nasir Tamara	

- 95  
**Kerja Kreatif ‘Laboratorium  
Penciptaan Teater’ Pertunjukan  
Lakon Waktu Batu  
Teater Garasi Yogyakarta**  
Nur Iswantara
- 113  
**Drama Audio untuk Pendidikan  
Seni Difabel Netra**  
Lephen Purwanto
- 127  
**Representasi Nilai-Nilai Lokal  
dalam Karya Seni Media Baru  
di Yogyakarta: Studi Kasus Seni  
Instalasi Heri Dono**  
Satrio Hari Wicaksono
- 139  
**Merawat Nasionalisme  
dan Patriotisme: Jejak Bermusik  
Tirto Brass**  
Ayub Prasetyo
- 147  
***Kidung Jagadhita: Gema Persatuan  
dalam Untaian Nada, Gerak,  
dan Kata***  
I Nyoman Cau Arsana  
Ni Kadek Rai Dewi Astini  
Retno Dwi Intarti
- 159  
**Kreativitas dalam Karya  
“Semua Kan Berlalu”  
untuk Membangun Semangat  
Kebangsaan Masyarakat Indonesia**  
Hana Permata Heldisari
- 169  
**Pembelajaran Seni Budaya  
di Sekolah Awal Kreativitas  
Generasi Penerus Bangsa**  
Dilla Octavianingrum
- 181  
**Analisis Perkembangan Penggunaan  
Aplikasi Digital di Indonesia**  
Ika Yulianti
- B. Sejarah  
& Konsepsi Budaya
- 199  
**Konsep Konvergen, Konsentris,  
dan Kontinuitas Nilai-Nilai  
Indigenous Ornamen Rumah  
Tradisional Kudus untuk  
Memperkokoh Karakter Generasi  
Penerus Bangsa**  
Arif Suharson

211

**Estetika Multikulturalistik  
Seniman Diaspora Bali  
di Yogyakarta dan Relevansinya  
Terhadap Penguatan Nilai Kearifan  
Lokal Bangsa Indonesia**

I Gede Arya Sucitra

C. Tata Kelola Budaya

231

**Peran Perguruan Tinggi Seni  
dalam Memajukan Film Indonesia  
dengan Penelitian Tekstual  
Estetika Film**

Lucia Ratnaningdyah Setyowati

G.R. Lono Lastoro Simatupang

Budi Irawanto

243

**Kemampuan Kerja Kolaborasi  
sebagai Salah Satu Penciri Sumber  
Daya Manusia Unggul**

Suastiwi Triatmodjo

255

**Manajemen Strategis “IKASRI”  
dalam Kelahirannya sebagai  
Organisasi Alumni Fakultas  
Seni Rupa ISI Yogyakarta**

Dian Ajeng Kirana

263

**Profil Editor**

# SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,  
Salam Sejahtera,  
Om Swastiastu,  
Namo Budaya,

Dalam suasana pandemi Covid-19 yang mendera seluruh negeri dan belahan dunia, ISI Yogyakarta pada 30 Mei 2020 merayakan Dies Natalis ke-36. Di tengah suasana keprihatinan, peringatan dies natalis diselenggarakan dengan cara yang sederhana dan sangat khusus, dengan menerapkan protokol kesehatan Covid-19. Sidang senat, laporan rektor, dan pidato ilmiah diselenggarakan secara terbatas tanpa tamu undangan. Demikian juga pembatasan dan pengalihan media terjadi di berbagai agenda dies natalis, seperti pameran, pertunjukan, dan seminar akademik. Berbagai agenda tersebut merupakan penanda yang tidak terpisahkan dari setiap peringatan dies natalis karena juga sebagai bentuk refleksi dan pertanggungjawaban pencapaian institusi yang harus disampaikan kepada semua *stake holder*.

Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta tahun ini mengangkat tema “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona)”. Adapun tema seminarnya adalah “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI”. Tema ini diangkat sebagai respons atas berbagai kondisi nasional global dan sekaligus dengan merebaknya pandemi Covid-19 yang menghadang dengan persoalan multidimensinya. Dalam kondisi faktual penyiapan dan membangun SDM unggul merupakan keniscayaan untuk menghadapi perubahan zaman. Kreativitas merupakan modal utama dari berbagai produk yang dihasilkan oleh

sumber daya manusia unggul. Demikian juga dalam tatanan kehidupan baru sekarang, tantangan inovasi sangat nyata dipengaruhi oleh teknologi informasi komunikasi dan digitalisasi. Perubahan tatanan kehidupan baru tersebut secara masif terjadi dalam setiap aspek kehidupan kita, yang secara fundamental implementasinya terlihat lewat interaksi sosial dan komunikasi, transaksi ekonomi, model produksi, wacana kebudayaan, produksi pengetahuan, dan juga pada paradigma seni yang baru. Tanpa kita sadari penguasaan teknologi informasi dan digitalisasi sekarang menjadi syarat mutlak untuk semua aktivitas produktif pada masa pandemi Covid-19 ini. Kita menjadi belajar berbagai inovasi tersebut sebagai perilaku “kenormalan baru” dari pandemi ini.

Oleh karena itu, ISI Yogyakarta harus menatap masa depan secermat mungkin untuk merespons berbagai perubahan sosial dan kebudayaan tersebut. Dengan kompetensi pokok di bidang seni, ISI Yogyakarta bisa mengkaji berbagai hal yang terkait hubungan antarruang budaya, seni, dan nilai-nilai kreativitas. Menjadi penting dan mendesak juga, untuk mengaitkan semua kesadaran kreatif dan inovatif tersebut dalam ikatan nilai nasionalisme dan kebangsaan pada masa kegalauan pandemi ini. Untuk mendapatkan pemahaman antarwaktu bahkan permasalahan tersebut bisa dikaji selama paruh abad XXI, hubungan antarnilai-nilai tersebut menjadi penting untuk dikaji dan diajukan sebagai topik seminar menuju masa depan bangsa Indonesia yang lebih baik.

Dalam buku ini, persoalan kreativitas, kebangsaan, dan pandemi Covid-19 menjadi permasalahan yang banyak dikupas. Demikian juga ada banyak topik tentang seni dengan berbagai pendekatannya. Seni sebagai bagian yang inheren dalam kehidupan manusia, bisa memperindah dengan kedalaman dan ketajaman perspektif yang dipakai dalam menelaah kehidupan. Atau juga seni akan menunjukkan nilai *kagunan*-nya langsung untuk memberikan pemecahan dalam permasalahan kehidupan. Seni bisa menjadi strategi, mengubah persoalan menjadi peluang, mampu memberi hiburan, atau juga bisa menggugah kesadaran dan kreativitas baru pada setiap orang.

Dalam persoalan lain, pandemi juga telah membongkar batas-batas geografi dan geopolitik antarnegara. Oleh karena itu, situasi internasional menjadi problem tersendiri, seperti halnya persoalan perang senjata hingga perang virus yang menjadi polemik berkepanjangan. Kondisi tersebut mengakibatkan makna pertalian antarbangsa menjadi sukar ditelisik dan diprediksi. Lebih jauh lagi

kebutuhan pangan, sandang, transportasi, hingga pertahanan dan keamanan negara juga memerlukan kajian yang mendalam. Hal itu tentu juga berakibat pada makna isu kebangsaan. Dalam kondisi demikian, bagaimanakah kreativitas dan kesenian bisa menjadi bagian yang secara faktual memberikan pencerahan dan pemecahan masalah?

Dengan memahami sejumlah persilangan bidang disiplin dan konteksnya, buku atau prosiding ini diharapkan bisa menginspirasi berbagai pemikiran dan kebijakan lembaga atau publik. Seberapa pun hasil yang diwujudkan dalam sebuah buku tentu akan tetap mempunyai nilai dan makna sosial. Sejumlah artikel yang mengungkapkan musik, teater, seni lukis, sejarah patung, batik, seni tradisi, atau persoalan festival yang terjadi di sejumlah kota yang terhubung dengan isu kebangsaan dalam buku ini akan bermanfaat untuk melihat jati diri bangsa. Sejumlah karya seni rupa, seni pertunjukan, dan seni media rekam karya mahasiswa dan dosen ISI Yogyakarta yang dikompilasi dalam buku ini juga ikut mewarnai opini dan berbagai pemaknaan di tengah pandemi ini.

Dalam program seminar ini, panitia telah bekerja keras untuk mewujudkan tema tersebut secara menarik. Dalam kondisi pandemi Covid-19 ini, seminar tidak dilakukan secara langsung dalam pertemuan fisik, tetapi cukup diwujudkan dalam bentuk buku prosiding seminar. Program ini melibatkan banyak penulis dari sejumlah universitas di Indonesia dan beberapa dari luar negeri. Dalam buku ini terdapat sejumlah penulis utama, yaitu Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A. (Rektor Universitas Islam Internasional Indonesia), Dr. Nasir Tamara (Ketua Umum Satupena), dan Farah Wardani, M.A. (kurator dan arsiparis). Di samping penulis utama, tersaji 53 penulis penyerta yang terkumpul dari ISI Yogyakarta dan sejumlah penulis dari beberapa perguruan tinggi lainnya, seperti Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Universitas Indonesia Jakarta, ITB, ISBI Bandung, dan perguruan tinggi lainnya. Selain itu, ada penulis dari University Technology Mara, Machang, Malaysia dan seorang penulis lulusan dari Museum Studies, School of Art and Science New York University.

Disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua penulis utama dan para penulis penyerta sehingga buku prosiding seminar ini dapat terwujud dengan baik. Semoga kerja keras editor, para penulis, penerbit, panitia, serta kerja sama dengan berbagai pihak dan universitas akan menjadi inspirasi dan semangat bagi ISI Yogyakarta dan seluruh sivitas akademika. Demikian

juga dengan peluncuran buku ini pada hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-75, semoga dapat menjadi semangat untuk kita dan generasi mendatang dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air. Terima kasih dan salam budaya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.,  
Salam sejahtera,  
Om Santi, Santi, Santi, Om,

Yogyakarta, 17 Agustus 2020

Rektor,  
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

# SAMBUTAN KETUA PANITIA DIES NATALIS KE-36 ISI YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum warahmatulahi wabarakatuh

Om Swastiastu

Salam budaya dan salam kebajikan

Marilah kita panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan YME karena berkat rahmat dan karunia-Nya kita diberikan kesehatan sehingga prosiding seminar, dalam rangka Dies Natalis ke-36 Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat terbit sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Kemeriahan kegiatan Dies Natalis di lingkungan ISI Yogyakarta yang biasanya menjadi agenda rutin tahunan, antara lain sidang senat terbuka, seminar, pameran, penayangan, dan pertunjukan pada 2020 ini dirampingkan. Tema besar yang diusung dalam kegiatan ini adalah “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan”.

Dies Natalis ke-36 ini begitu istimewa karena diperingati di tengah dampak pandemi Covid-19 yang tidak saja dirasakan di negara kita, tetapi juga kurang lebih 215 negara di seluruh dunia. Semua berperang menghadapi pandemi Covid-19 ini secara global dan tidak pandang usia, gender, ataupun status sosial. Pergerakan manusia yang semula bebas tanpa batas pada saat ini dibatasi dan diatur dengan protokol Covid-19. Hal tersebut menuntut berbagai langkah preventif yang harus dilakukan di semua aspek kehidupan.

Sebagai wujud penanda dan pertanda Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta, panitia berusaha dan berupaya sebaik mungkin untuk berinovasi mengadakan kegiatan sesuai dengan protokol Covid-19, berupa pembuatan prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni. Pameran dan penayangan yang biasanya diselenggarakan di tempat terbuka, saat ini dirampingkan serta diselenggarakan secara virtual.

Rangkaian kegiatan Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta akan diisi dengan kegiatan seminar akademik dengan tema “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad 21”. Seminar yang biasanya dilakukan bertatap muka dalam satu ruangan kali ini ditiadakan dan diganti dengan pembuatan prosiding. Penulis utama adalah Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A.; Dr. Nasir Tamara, M.A.; dan Farah Pranita Wardani, M.A. Di samping itu, akan dipilih 10 paper dari berbagai akademisi dan praktisi. Dari *call for paper* yang sedianya akan dipilih 10 abstrak dengan batas rentang waktu 25

April - 5 Mei 2020 terkumpul sebanyak 104 abstrak. Hal tersebut tentu saja sangat menggembirakan bagi panitia karena antusiasme yang tinggi dari para penulis untuk berpartisipasi ide dan gagasan di tengah pandemi.

Panitia berdiskusi dengan pimpinan karena melihat situasi tingginya antusiasme para penulis, kemudian muncul satu kesepakatan untuk menerima lebih banyak abstraktulisan yang diterima. Panitia dan pimpinan berpikir sangat sayang jika abstrak tulisan yang dipilih dan terseleksi hanya 10 mengingat kualitas tulisan begitu baik sesuai dengan tema yang dihadirkan. Dengan demikian, panitia akan menerbitkan dua buah prosiding. Materi tulisan prosiding pertama berasal dari 17 penulis yang mempunyai makna peluncuran pada 17 Agustus 2020 dan prosiding kedua berasal dari 36 penulis yang mempunyai makna Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta sehingga tulisan berjumlah 53 penulis.

Pameran dan penayangan virtual seni yang diselenggarakan pada 1-30 Agustus 2020 di [www.galerirjkatamsi.isi.ac.id](http://www.galerirjkatamsi.isi.ac.id) dan Instagram @dies36.isijogja menampilkan kurang lebih 90 karya baik dari Fakultas Seni Rupa, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Media Rekam. Karya-karya yang ditampilkan sesuai dengan tema utama dan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi pandemi yang terjadi saat ini. Panitia meyakini prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni pada suatu masa akan menjadi sumber ilmu pengetahuan dan seni yang sangat berguna, bagaimana kreativitas dan kehidupan pekerja seni hidup pada masa pandemi.

Salah satu wujud dampak adanya pandemi yang dirasakan panitia adalah berkoordinasi intens lewat media daring. Hal ini dilakukan karena tidak dimungkinkan untuk bertemu tatap muka lebih dari 10 orang sesuai dengan standar protokol Covid-19. Komitmen dan kebersamaan menjadi sebuah semangat panitia untuk mewujudkan kegiatan di tengah pandemi ini. Semua berubah karena pandemi Covid-19 menjadikan kita berkreativitas menyesuaikan dengan keadaan.

Panitia menyadari dalam proses pembuatan prosiding ini terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Atas nama panitia kami mohon maaf jika ada sesuatu yang tidak berkenan di hati Bapak/Ibu/Saudara sekalian sebagai pembelajaran kami dan pengalaman di kemudian hari. Semoga prosiding seminar, pameran, dan penayangan virtual seni ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan seni serta dapat menginspirasi para pembaca yang budiman.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh  
Om Santi, Santi, Santi Om

Ketua Panitia,  
Muhammad Fajar Apriyanto, M.Sn.

# PENGANTAR EDITOR

## Ke Mana Kreator Berlabuh?

Di tengah pandemi Covid-19, seminar ini direncanakan. Bencana besar yang mengglobal sejak Februari 2020 ini menjadi salah satu kisah tragis dalam sejarah peradaban manusia. Covid-19 sebagai induk pandemi menancap secara kokoh dalam diri umat manusia dan memberi akibat yang luar biasa. Begitu kuatnya. Diperkirakan sampai dua tahun mendatang, kita akan disibukkan oleh berbagai akibat pandemi ini. Kesibukan ini melahirkan perubahan dan adaptasi dalam tata kehidupan dan pekerjaan di semua bidang secara signifikan.

Dunia tetap berputar. Artinya, roda sosial ekonomi harus tetap berjalan meskipun pandemi ini masih berlangsung. Setiap orang, komunitas, bangsa, dan negara lantas secara kreatif mencari akal agar terhindar dari banyak persoalan. Tidak terlepas juga para kreator di bidang budaya-seni juga mengalaminya, hingga melakukan perubahan aktivitas dan perilaku. Dari sinilah diperlukan ketajaman pikiran memantapkan tujuan hidup, serta mendapatkan visi tentang upaya bertahan sebagai manusia dan bangsa hingga “titik darah penghabisan”.

---

### **Pandemi, Perubahan, dan Perilaku**

Perubahan akibat pandemi ini terjadi di banyak agenda, antara lain seminar seni, pameran, pertunjukan, dan pertunjukan. Sejak pandemi terjadi, pertemuan fisik dilarang, atau dianjurkan tidak dilakukan. Sebagai contoh saja, seminar internasional tentang seni rupa Indonesia yang sedianya diadakan di Yogyakarta (Juni) dan di Universitas Melbourne Australia (Juli), tidak jadi dilaksanakan oleh panitia. Sejumlah pameran seni rupa yang sedianya akan dibuka pada Maret dan bulan-bulan berikutnya harus dibuat pola baru, ditunda, atau ditiadakan. Pameran tunggal Putu Sastra Wibawa di Langgeng Art Foundation Yogyakarta pada 20 Maret 2020 meskipun tetap dilaksanakan, hanya mengundang 20 orang tamu dalam seremoni pembukaan. Pameran “PRASIDHA 93” di Kiniko Art Room Sarang Building Yogyakarta pada 21 Maret 2020 bahkan tidak diseremonikan.

Poster pameran lukisan “Kalarupa-Komunitas Perupa Sleman” sedianya 10 April 2020 pun ditulis dengan teks kapital: DITUNDA. Agenda ARTJOG yang biasa diadakan pada Juni-Juli harus ditunda hingga (kemungkinan) Agustus dan bulan-bulan berikutnya. Penari Didik Nini Towok dan sejumlah peseni lainnya juga mengalami kerugian besar karena telah gagal melakukan lawatan kerja, sosialisasi seni ke sejumlah daerah, dan ke beberapa negara.

Bagi yang masih belajar, perlu mengganti pola perkuliahan. Selain perkuliahan dilakukan di rumah, kunjungan tugas yang semula dilakukan fisik ke sejumlah museum, galeri, dan studio seniman tergantikan secara virtual. Oleh sebab banyak galeri, museum, dan studio seni di Indonesia belum memiliki anjungan daring yang memadai atau belum sempurna, kunjungan dialihkan ke sejumlah museum dunia. Kebetulan mereka memberi peluang dengan membebaskan biaya masuk, seperti yang dilakukan oleh National Gallery of Art Washington, Museum Louvre, Van Gogh Museum, Rijkmuseum Amsterdam, Pinacoteca di Brera Milano, Galleria degli Uffizi Firenze, dan Metropolitan Museum. Bahkan kunjungan pustaka yang semula ramai di ruang baca, tergantikan ke sejumlah perpustakaan dunia. Lagi-lagi tentu secara virtual dari rumah. Siapa menyana efek pandemi selain menyebabkan diri yang fisik tidak bisa ke mana-mana, tetap memberikan peluang yang lain: “keliling” dunia.

Tugas praktik seni semula dikerjakan secara fisik, kini diubah menjadi nonfisik, atau setidaknya dilaporkan, disajikan, dan didengarkan secara daring. Jika semula banyak mahasiswa melakukan penciptaan seni, pada masa pandemi hanya dianjurkan melakukan perancangan. Persoalan teknis dalam pengerjaan karya, dari pemilihan material, pengolahan bahan, improvisasi kerja, pengenalan teknik dan alat, hingga *finishing* yang biasanya dipantau secara langsung oleh dosen di kampus, kini dilaporkan secara virtual. Dari beberapa kasus ini tersirat bahwa telah terjadi perubahan cara bekerja, sekaligus berperilaku dalam menatap keadaan yang terbatas ini.

Selain problem pandemi, pada dua dekade terakhir banyak terjadi persoalan kebangsaan di dan untuk Indonesia. Sejarah telah tertoreh, dari persoalan terkait kemanusiaan, budaya, agama, alam, hingga primordialisme dan ras. Kejadian di dalam negeri seperti persekusi agama, bom bunuh diri, pelarangan keyakinan secara sepihak tanpa keterlibatan pihak berwenang, kebakaran hutan, banjir di banyak wilayah di Indonesia, bencana gempa dan letusan gunung, serta munculnya sejumlah keputusan pemerintah yang mendapatkan kritik hingga melahirkan demonstrasi besar-besaran menjadi berita yang tiada putus.

Belum lagi persoalan antara negara. Isu antarnegara dalam memecahkan persoalan negara lain di Timur Tengah dan di Asia, perebutan wilayah antara negara di Laut Tiongkok Selatan, keputusan ekspor impor barang antarnegara yang melelahkan, kebijakan perpajakan dunia usaha virtual, hingga perkara pembahasan keamanan dunia di Dewan Keamanan PBB dan kebijakan lainnya bagi negara-negara yang tergabung di G-20 yang tidak pernah selesai, menjadi isu sosial politik budaya yang penting untuk terus dicermati.

Dalam khazanah semacam ini, akankah seni (dalam konteks yang lebih besar, yakni budaya) mampu berperan dalam mengatasi perubahan dan akibat dari persoalan-persoalan tersebut?

---

## Imbas Revolusi 4.0

Pertanyaan retorik tersebut membawa pada serumpun frasa kunci yang mungkin bisa dirangkai. Pada masa pandemi yang kini menggurita di sejumlah lebih dari 170 negara, kita dihadapkan pada kehidupan global, dengan tetap mengedepankan sejumlah kearifan lokal. Pandemi ini selain menyisakan rasa kedu, getir, ngeri, takut, *parno*, mati rasa, juga memberi peluang untuk berpikir cara hidup bersama secara efektif, efisien, tetapi tetap indah dirasakan.

Pemberdayaan ruang virtual pada masa pandemi mengalami lonjakan luar biasa di tangan para kreator. Revolusi 4.0 seakan mendapatkan momentum luar biasa. Hadirnya seperti gayung bersambut. Jika disederhanakan, Revolusi 4.0 seperti menjadi medium untuk berbagai ragam keperluan. Dalam konteks ini meskipun kita mengalami degradasi pertemuan fisik, tetap membuat kita berhubungan, bersinergi, dan memberikan sejumlah manfaat.

Pandemi dan Revolusi 4.0 ini juga telah membongkar batas-batas privasi, komunitas, bangsa, dan negara, baik dalam perspektif politik, sosial, hingga budaya. Berbagai kondisi dan situasi internasional yang kini berkecamuk menjadi problem tersendiri, tetapi tetap harus dipecahkan bersama-sama, antarpribadi, antarkomunitas, dan antarnegara. Revolusi 4.0 juga makin memberi peluang masuknya lebih banyak ragam budaya ke seluruh lapisan masyarakat terkecil. Siapa yang memiliki kemampuan menguasai revolusi ini, maka dialah yang mampu menguasai dunia. Penyebaran budaya K-Pop sebagai salah satu amsal, membuat dunia tidak lagi dikuasai atau didominasi oleh budaya Barat (Ero-Amerika) dan Tiongkok yang menggurita sebelumnya.

Makna pertalian antarbudaya bangsa di tengah pandemi dan revolusi ini tentu menarik meskipun tidak mudah ditelisik dan diprediksi. Namun, kami yakin bahwa berbagai kejadian, peristiwa, dan segala akibatnya tetap dapat dicatat dan dikaji dengan baik. Untuk itulah, diperlukan pemikiran tentang berbagai fenomena tersebut. Dari latar belakang inilah, seminar dalam rangka Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta dilaksanakan.

Seminar yang sedianya digelar di kampus ISI Yogyakarta, akhirnya hanya bisa dilakukan melalui kegiatan penerbitan prosiding seminar. Melalui seminar ini diharapkan kampus seni seperti ISI Yogyakarta dan sejumlah perguruan tinggi lain, dapat membantu bangsa ini menjaga eksistensi dan karakter melalui jalan seni. Tidak terlalu lama, 25 tahun lagi menuju ujung paruh pertama abad ini, negeri ini akan merayakan 100 tahun kemerdekaannya.

Oleh karena itu, sebagai bangsa yang memiliki sumber daya budaya yang luar biasa, seni diharapkan dapat memberikan sumbangsih praktik, wacana, dan kreativitas dalam segala bentuk dalam rangka menuju tahun 2045. Dengan latar belakang yang telah diungkap di atas, serta merujuk tema Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta “SDM Unggul: Kreatif, Inovatif, dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona)”, seminar kali ini mengambil topik “Kreativitas dan Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI”.

---

## Isi Buku: Kreasi & Pemikiran

Semua kajian tentu diselaraskan pada tujuan seminar, yakni untuk memperkaya fungsi seni ke masyarakat (global) menuju 100 tahun Indonesia. Tujuan lain adalah membantu mengejawantah perannya sebagai bangsa yang beradab dan berkarakter. Peran dosen, *stakeholder*, dan aktivis literasi berbagai disiplin ilmu diyakini akan dapat membantu dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, dibutuhkan pemikiran untuk membuat kebijakan yang bisa membawa perguruan tinggi seni menuju persaingan global secara kuat.

Prosiding seminar ini secara fisik diterbitkan dalam dua buku. Pembagian atas kedua buku ini didasari atas kebutuhan akademis. Perbedaannya hanya terletak di latar belakang status para penulis. Dalam buku #1 yang bertajuk *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI - 17*, dimuat sejumlah tiga artikel penulis utama. Selain tiga penulis utama disajikan 17 artikel yang ditulis oleh para sivitas akademika ISI Yogyakarta. Angka 17 dalam buku ini dikaitkan dengan angka “keramat” bangsa Indonesia, tanggal ketika Proklamasi Kemerdekaan

RI didengungkan. Adapun dalam buku #2 yang bertajuk *KREATIVITAS & KEBANGSAAN: Seni Menuju Paruh Abad XXI – 36*, dimuat sejumlah artikel karya 36 penulis dari sejumlah pengajar perguruan tinggi, guru sekolah menengah atas, dan penulis bebas dari seluruh Indonesia. Angka 36 merujuk pada angka usia ISI Yogyakarta.

Sebelum memasuki beragam artikel di buku #1 disajikan tiga artikel karya para penulis utama. Mereka adalah Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A. (Rektor Universitas Islam Internasional Indonesia, Jakarta), Dr. Nasir Tamara, M.Sc. (Ketua Umum Persatuan Penulis Indonesia - SATUPENA), dan Farah Wardani, M.A. (kurator dan arsiparis). Ketiganya diundang secara khusus untuk memberi khazanah tentang beragam lingkup studi, baik di wilayah seni *an sich* maupun di luar wilayah seni. Ketiga penulis yang sangat aktif melakukan agenda literasi ini diundang oleh ISI Yogyakarta sebagai sebetuk terobosan untuk merayakan agenda lintas bidang kajian. Komaruddin Hidayat dan Nasir Tamara lebih sering berkiprah, mengkaji, serta menulis bidang politik, agama, dan pertahanan, sedangkan Farah Wardani lebih banyak berkuat di wilayah kearsipan dan kekuratoran seni. Dengan representasi semacam ini diharapkan pembaca dapat mengalami keragaman kajian tersebut. Ketiganya juga berlaku sebagai payung wacana atas sejumlah artikel yang disajikan dalam beberapa sub-tema.

Tema besar prosiding seminar ini diklasifikasikan menjadi tiga subtema. Pertama, subtema “**Kebangsaan & Praktik Kreatif**”. Kedua, subtema “**Sejarah & Konsepsi Budaya**”. Ketiga, subtema “**Tata Kelola Budaya**”. Ketiga subtema ini didasari atas banyaknya praktik dan kajian seni yang selama ini lahir di banyak lembaga pendidikan, terutama perguruan tinggi, sekolah menengah, dan komunitas seni. Pemikiran tentang keragaman kajian seni juga terkait dengan persoalan karakter bangsa menjadi alasan banyaknya ide penulisan. Dengan melihat hasil seleksi penulisan melalui “*call for paper*” yang telah diumumkan pada April-Mei 2020--panitia menerima dan menyeleksi 104 abstrak--menyiratkan sebetuk opini, berita, dan laporan mengenai praktik serta wacana berkesenian begitu bervariasi.

### **Subtema #1: Kebangsaan & Praktik Kreatif**

Subtema ini menyangkut hubungan isu kebangsaan dengan wacana praktik seni sebagai sarana edukasi masyarakat. Hubungan tersebut mengaitkan simpul besar, yakni seni sebagai media partisipasi masyarakat untuk menumbuhkan rasa bangga, bersatu, dan bertanah air. Sejumlah pemikiran tersebut termaktub dalam buku #1 dan buku #2, antara lain dalam bidang musik yang dikupas oleh Ayub Prasetyo dengan artikel “Merawat Nasionalisme dan Patriotisme: Jejak

Bermusik Tirto Brass”. Dalam khazanah lain, artikel Ezra Deardo Purba juga membahas hubungan musik dan kebangsaan. Kedua artikel ini merupakan catatan perjalanan kelompok musik Tirto Brass dalam menyiarkan lagu-lagu perjuangan kepada anak didik di sekolah dasar. Artikel I Nyoman Cau Arsana dan kawan-kawan, bertajuk “*Kidung Jagadhita: Gema Persatuan dalam Untaian Nada, Gerak, dan Kata*” menyiratkan pesan keprihatinan atas menipisnya pemahaman makna persatuan dalam keberagaman atau kebhinekaan.

Hubungan seni sebagai media berbangsa juga tampak dalam bidang seni pertunjukan tari. Beberapa artikel dalam buku #1 dan #2 ditunjukkan oleh artikel KRT. Widyamandyodipuro, “*Contemporary Dance Kreativitas: Keakuan – Kekinian – Kedisinian*”; lalu artikel Ida Bagus dan kawan-kawan, “Nilai Kebangsaan dalam Kreativitas Tari Karwar: Dari Tradisi ke *Augmented Reality*”; serta artikel Ida Ayu Wimba, “Penguatan Ketahanan Budaya Daerah dan Identitas Bangsa Melalui Rekonstruksi Tari Legong Tombol di Desa Banyuatis, Bali”. Sejumlah artikel ini ingin menunjukkan bahwa warisan tradisi bangsa Indonesia dianggap mampu memberi media untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Adapun dalam bidang lain seperti teater, dapat dikaji melalui artikel Nur Iswantara berjudul “Kerja Kreatif ‘Laboratorium Penciptaan Teater’ Pertunjukan Lakon *Waktu Batu* Teater Garasi Yogyakarta” dan Lephen Purwanto “Drama Audio untuk Pendidikan Seni Difabel Netra”. Kedua artikel ini meskipun tidak secara langsung menunjukkan hubungan kebangsaan, telah memberi banyak informasi mengenai eksplorasi kreatif dan menjadikan seni bersifat inklusif serta dapat mengakomodasi kebutuhan publik. Secara khusus artikel Lephen menunjuk kepada para difabel netra sebagai ahli dan kreator dalam teater disabilitas, teater audio, atau drama audio.

Dalam ranah seni rupa, subtema ini dapat ditelusuri antara lain dalam artikel Anang Prasetyo “Aktivasi Memori Bahagia Sebagai Pemantik Kreativitas Penciptaan Karya Seni” dan artikel Nur Iksan, “Proses Kreatif Kekarya Seni Grafis Studio Raja Singa dalam Mengurai Sejarah Indonesia” yang terkait dengan dunia pendidikan seni. Artikel yang senada adalah karya Eko Wahyudi bertajuk “Gunung Kembar: Fenomena Gambar Anak Indonesia di Tengah Revolusi Industri 4.0” menengarai kritik fenomena pendidikan seni yang dianggap terlalu disederhanakan.

Berbeda dengan penulis yang telah disebutkan, artikel I Wayan Sujana, “Konsep Partisipatori Seni dan Nilai-Nilai Gotong Royong Bangsa” dan artikel Suharno, “Karnaval Fesyen Sebagai Pembangun Semangat Kebangsaan” menengahi

masalah partisipasi publik sebagai elemen utama untuk mengingat isu kebangsaan. Selebihnya adalah artikel seni rupa yang terkait dengan era baru, yaitu artikel Arif Ranu Wicaksono, “Merancang Galeri Seni Virtual dengan Memanfaatkan Fotografi 360°”; lalu artikel Farid Abdullah & Aneeza, “Kreativitas Pembelajaran Batik pada Era 4.0”; dan Ira Adriati, “Aktualisasi Diri Perempuan Perupa Indonesia dalam Pandemi Covid-19”. Ketiganya memberi pencerahan tentang arena yang mahaluas di masa depan, arena virtual dengan segala perniknya.

Dua artikel berikut ini tidak berhubungan secara langsung dengan jenis seni yang dipakainya. Kardi Laksono “Pendidikan Seni dan Nilai Kemanusiaan” mengurai keberlangsungan dan kebergunaan pendidikan seni dalam menghadapi masalah di masyarakat, seperti saat ini pada saat pandemi melanda. Adapun artikel I Wayan Dana, “Strategi Penciptaan Seni Berdasarkan Metode *Among Ki Hajar Dewantara*” menuliskan jejak sejarah warisan pahlawan yang masih relevan hingga saat ini. Kedua artikel ini secara sadar turut memberi sumbangan tentang keberadaan pendidikan seni sebagai salah satu pilar penting dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air.

## **Subtema #2: Sejarah & Konsepsi Budaya**

Subtema ini berisi lintasan peristiwa sejarah atau kisah masa lampau hingga budaya yang berkembang pada saat ini. Subtema ini ibarat forum, media, dan momentum ingatan bangsa dalam rangka membuka cakrawala bangsa menuju masa depan yang lebih baik. Pada bagian ini dituliskan berbagai khazanah lama seperti ornamentasi dan aksara, percandian, kisah Panji, *cangget*, hingga berurusan dengan tanda-tanda kekontemporeran, yakni munculnya wacana diaspora, selebgram, dan fitografi di media virtual. Secara umum bagian ini ingin mengidentifikasi materi historis sebagai dasar pijak kebangsaan dan kearifan lokal sebagai identitas untuk menembus jaring global.

Artikel berikut ini mengungkap kehebatan masa lampau sebagai modal kultural dalam berbangsa. Di antaranya adalah artikel Agus Aris Munandar, “Bencana Alam Masa Jawa Kuno (Abad Ke-8 hingga 10 M): Mitigasi dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Kebudayaan”; lalu artikel Nainunis Aulia Izza, “Menggali Identitas Nasional Melalui Gaya Seni Arca Masa Hindu-Buddha di Nusantara”; ditambah Ikun Sri Kuncoro, “Hermeneutika Mataram Islam: Dari Tulisan Kembali ke Pergelaran”; dan Karsono H. Saputra, “Cerita Panji: Nasionalisme dalam Budaya”; serta Rina Martiara, “*Cangget*: Identitas Kultural Lampung Sebagai Bagian dari Keragaman Budaya Indonesia” yang menggali kisah lama sebagai upaya kesadaran dan praktik budaya masa kini.

Adapun artikel Sinta Ridwan, “Di Balik Ragam Liukan Penggunaan Bentuk Aksara Kuna”; kemudian artikel Daya Negeri Wijaya & Ardi Wina Saputra yang berjudul “Fitografi (Historiografi Tiga Paragraf): Penyadaran Sejarah Generasi Z”; ditambah Sri Rustiyanti, “Kreativitas dalam Keberagaman Literasi Budaya sebagai Aset Negara Nonmaterial”; dan Arif Suharson, “Konsep Konvergen, Konsentris, dan Kontinuitas Nilai-Nilai Indigenos Ornamen Rumah Tradisional Kudus dalam Memperkokoh Karakter Generasi Bangsa”; serta Daniel de Fretes, “Identitas Kebangsaan dalam Pusaran Musik Global: Studi Preferensi Musik Remaja di DIY” menggulirkan ragam kreativitas secara kritis dalam mengelola karya budaya masa lampau dan masa kini sebagai sarana pendidikan generasi masa depan.

Artikel-artikel berikut seperti pada karya Asvi Warman Adam berjudul “Edhi Sunarso: Di Antara Sukarno dan Soeharto”; lalu artikel karya Kasiyan, “Seni dan Problem De-Nasionalisasi”; dan Hariyanto, “Tragedi Nasional dan Memori Kolektif: Postnasionalisme dalam Karya Perupa Diaspora Tionghoa”; juga artikel Sri Margana, “Memvisualkan Negeri Jajahan: Ilmu Pengetahuan dan Lukisan pada Masa Awal Kolonialisme di Indonesia” menggali preferensi masa yang nyaris berdekatan, yakni kolonial hingga pemerintahan Orde Baru sebagai latar kisah untuk menukilkan isu-isu kebangsaan yang beraroma mempertanyakan, meyakinkan, dan mengkritisi hal-hal yang selama ini masih dalam polemik atau perdebatan.

Jelas sekali bahwa sejumlah besar artikel subtema ini, baik di buku #1 maupun buku #2 ingin mendasarkan bidang studi sejarah (seni) sebagai kajian dan titik pijak penting. Sejumlah artikel dalam kedua buku ini tampak memberi kaitan satu dengan yang lain, dan menandakan bahwa sejarah dan seni telah terjalin dan saling mengisi. Bukan sekadar sebagai elemen yang saling mengisi, melainkan juga saling mengupas satu sama lain. Keterjalinan ini tentu sangat menguntungkan kita dalam mengais kisah tentang sebuah bangsa yang dulu terjajah dan kini telah berdaulat sepenuhnya. Artikel-artikel ini penting untuk menjadi referensi kuliah seni dan diteruskan menjadi buku bahan ajar.

### **Subtema #3: Tata Kelola Budaya**

Subtema ini berisi artikel yang mengetengahkan tata kelola infrastruktur, pendidikan, wisata, industri seni dan hal-hal ideologis yang terkait dalam budaya secara umum. Seni dalam subtema ini diartikulasi sebagai “sistem” atau manajemen atau strategi kerja. Berbeda dengan subtema sebelumnya, yaitu seni diungkap sebagai hasil yang dirasakan, dalam subtema ini seni dipakai sebagai instrumen dan

bagian dari proses. Di dalamnya, seni bertujuan pula untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang budaya. Seni sebagai proses tersebut dalam sejumlah artikel dapat dilakukan baik oleh individu, lembaga perguruan tinggi, maupun pemerintah. Dengan demikian, wajar bila dalam subtema ini pembahasannya lebih banyak di wilayah teknis hingga imbas atas peristiwa yang dipergelarkan.

Artikel-artikel berikut ini menandakan pengelolaan wilayah berbasis budaya seni. Artikel karya Husen Hendriyana dan kawan-kawan, “Ekodesain dan Ekowisata: Desain Kurikulum Pelatihan Kerajinan Ramah Lingkungan untuk Mendukung Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia”; Yongky Gigih Prasisko, “Wisata Seni ARTJOG MMXIX: Kapital dan Estetika dalam Industri Seni”; Ihya Ulumuddin dan kawan-kawan, “Seni dalam Pengembangan Kota Kreatif di Indonesia (Studi tentang Kota Pekalongan dan Bandung dalam Mewujudkan sebagai Anggota *UNESCO Creative Cities Network*)”; juga Ikwan Setiawan, “Neo-Eksotisisme Sebagai Rezim Kebenaran: Pemberdayaan Budaya Lokal dalam Mekanisme Pasar dan Ekonomi-Politik Birokrasi”; dan Rifda Amalia, “*Kampung as Living Museum: Curating Networks in Tengok Bustaman Festival*” memberitakan pergerakan masyarakat, pemerintah, dan komunitas wilayah untuk menaikkan derajat wilayahnya. Melalui artikel-artikel ini kita dapat belajar tentang upaya serta pemikiran kritis yang turut membesarkan citra sebuah wilayah dengan bermediasikan seni.

Dalam artikel lainnya karya Hasprina R.B. Mangoensong, “Menghidupi Pancasila dengan Berkesenian dan Karya Seni”; kemudian Feby Triadi dan kawan-kawan bertajuk “*Bissu in Humanity Agenda*; Penyintas atas Perbedaan Perilaku, Budaya Hingga Agama”; serta Muhammad Khoirul H.A. dan kawan-kawan, berjudul “Pluralisme Keberagaman dalam Budaya *Megengan* di Desa Pancasila Sukoreno”; ditambah dengan artikel Hardiman & Luh Suartini, “Penyusunan Ensiklopedia Kosarupa Bali” mengungkapkan dan mendeskripsikan sikap keberagaman, kelokalan, dan kaitannya dengan ideologi dan spiritualitas. Semua artikel ini memandang bahwa seni mampu menjadi media dalam berbagai ranah ideologi, serta mampu menetralisasi kritis apa yang terjadi di masyarakat.

Berbeda dengan artikel lain, dalam karya sejumlah penulis berikut ini menghadirkan wacana perihal upaya yang bersifat meningkatkan kualitas diri. Artikel Dayu Sri Herti, “Menanamkan Sikap Mandiri, Kreatif, dan Cinta Tanah Air kepada Anak Usia Dini”; lalu Lucia Ratnaningdyah dan kawan-kawan, “Peran Perguruan Tinggi Seni dalam Memajukan Film Indonesia dengan Penelitian Tekstual Estetika Film”; Suastiwi Triatmodjo, “Kemampuan Kolaborasi Salah Satu Penciri

SDM Unggul”; dan Dian Ajeng Kirana, “Manajemen Strategis “IKASRI” dalam Kelahirannya sebagai Organisasi Alumni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta” secara umum menjabarkan hal-hal teknis yang terkait, baik dengan kelembagaan maupun personalitas. Semua artikel tersebut tentu sangat berguna. Tujuannya di samping meningkatkan kualitas diri juga menaikkan kualitas masyarakat dan bangsa. Posisi seni akhirnya berada di wilayah imajinasi, sekaligus menjadi penyatu semua hal.

---

## **Ke Mana Kreator (akan) Berlabuh?**

Dengan menyimak sejumlah 56 artikel yang tersaji dalam dua buku ini, renungan tentang eksistensi seni dapat dipetakan. Khazanah seni yang disajikan oleh para penulis mulai dari era prasejarah hingga era virtual telah cair dalam berbagai bentuk. Seni yang bersifat manual, fisik, hingga digital, yang maya telah menjadi realitas yang hidup secara bersamaan. Ragam seni beserta pengembangannya telah mengungkap realitas lainnya, bahwa ternyata manusia memiliki kemampuan yang luar biasa. Sebagai produsen seni, manusia telah mampu mengintegrasikan berbagai persoalan dunia yang didudukinya dengan berbagai bidang. Sebagai konsumen seni, manusia juga mampu menghidupkan diri sebagai pribadi yang unik, menarik, dan berdaya guna karena telah meresapi seni secara intim.

Seni telah meng-evolusi sekaligus me-revolusi dirinya sendiri melalui tangan, pikiran, dan hati manusia. Semua ini akibat dari kreativitas manusia dalam menghadapi aneka ragam permasalahan hidupnya. Musik, lagu, teater, lukis, tari, karawitan, patung, candi, hingga manuskrip/buku, desa wisata, dan festival menjadi saksi atas keberadaan seni yang mengalami evolusi sekaligus revolusi. Seni telah memediasi manusia untuk berlaku semauanya. Imajinasi memberikan dimensi yang luar biasa kepada manusia untuk berlaku liar dan sebebas-bebasnya. Di satu sisi, kreativitas tetap memberi peluang, batas dan sumbangan berarti bagi Bergeraknya jiwa manusia, yakni kebermanfaatannya. Maka, jika para kreator bergerak, ke manakah sesungguhnya pelabuhan dan tujuan akhirnya?

Jawabannya satu: kemanusiaan. Jika tidak, seni tidak berarti apa-apa.

**Tim Editor**

Mikke Susanto

M. Kholid Arif Rozaq

Zulisih Maryani

# KEBUDAYAAN YANG MEMBEBAHKAN

Sejarah manusia selalu ditandai dengan perjuangan untuk tumbuh dan merdeka dalam sebuah lingkaran dialektika struktural antara keakuan, kekamian, dan kekitaan. Sebuah ketegangan yang tidak pernah selesai antara upaya pembebasan dan kekuatan yang menindas. Sementara itu, manusia sering lupa bahwa dirinya berada dalam lingkungan alam sebagai tempat singgah atau rumah penziarahannya yang idealnya kehidupan itu didesain dan dijalani sebagai serial festival yang warna-warni. Dalam konteks individu, penziarahan itu hanya berlangsung sangat pendek, namun sebagai komunitas manusia kehidupan ini sudah berlangsung ribuan tahun, entah sampai kapan masih betah di Bumi ini. Mereka mewariskan dan mentransmisikan misteri gen dari generasi ke generasi sehingga perkembangan manusia senantiasa tumbuh melampaui dunia nabati dan hewani. Bahkan, mereka membayangkan dirinya sebagai “homo deus”.

Sepak terjang setiap orang ditopang dan didorong oleh daya hidup yang terdiri dari *jiwa nabati*, *jiwa hewani*, *jiwa insani* dan *jiwa ruhani*. Keempat jiwa ini semuanya melekat pada setiap diri seseorang yang kadang-kadang memunculkan konflik antarmereka untuk menghegemoni yang lain. Konflik ini bisa berlangsung antarindividu, bisa juga terstruktur antarkelas penguasa dan rakyat yang dikuasai. Jika pemimpin suatu masyarakat atau bangsa, misalnya, jika dikendalikan dan didominasi oleh orientasi jiwa hewani, hal yang dikejar adalah kenikmatan badani karena insting hewani itu yang dominan adalah: *avoding the pain and looking for the pleasure*.

Dengan modal jiwa insani, manusia tumbuh berkembang melewati batas natur lalu membangun kultur yang terus berevolusi sambung-menyambung. Kreasi budaya ini bisa saja dipandang sebagai pemberontakan manusia atas kekurangan yang dirasakannya ketika hidup hanya dibatasi oleh naturnya. Akan tetapi, pemberontakan itu bisa juga dilihat sebagai proses pertumbuhan, inovasi,

aktualisasi, dan eksistensi diri karena dalam diri manusia dianugerahi daya insani yang ditandai terutama dengan kecerdasan, imajinasi, kreasi, estetika, dan rasa moral (*sense of morality*). Dalam kaitan ini dunia manusia sangat peduli dan kreatif menciptakan dunia pendidikan, panggung pertunjukan seni, pabrik, dan pasar. Dunia manusia tidak pernah selesai berproses, beda dari dunia hewan yang sudah selesai. Gerak peradaban manusia selalu ingin merobohkan perbatasan (*frontier*) karena batas akhirnya (*limit*) tidak bisa diketahui secara pasti.

---

## **Agama, Pasar, dan Negara**

Meskipun “*homo sapiens*” memiliki tendensi kurang menghargai posisi agama yang dianggap sebagai sistem kepercayaan yang bersifat metafisis dan spekulatif, agama memiliki sejarah panjang dan tetap hidup sampai hari ini. Dalam pengertiannya yang luas, agama memiliki peran sangat besar dalam membentuk sebuah komunitas. Kepercayaan pada Tuhan – apa pun definisi dan kepercayaan yang mereka pegang - pada urutannya mampu menciptakan kohesivitas dan solidaritas antarsesama pemeluknya yang bisa melewati batas etnis dan geografis sekalipun mereka tidak saling mengenal secara pribadi. Penduduk bumi yang terpecah dan tidak saling mengenal ini bisa disatukan - dan sekaligus juga dipisahkan - oleh sistem kepercayaan kepada Tuhan. Dari sekian banyak agama itu hanya sedikit yang mampu bertahan dan memiliki pengikut besar, antara lain adalah Hindu, Budha, Yahudi, Kristen dan Islam. Para pengikutnya memiliki solidaritas yang potensial dikapitalisasi menjadi gerakan politik yang memengaruhi ranah budaya dan ekonomi.

Sekalipun tidak memiliki struktur dan hierarki yang imperatif terhadap pemeluknya - pada tingkat tertentu kecuali Vatikan - pengaruh agama bisa menyaingi kekuatan negara dalam membentuk jaringan sosial. Bahkan, demi memperjuangkan identitas kelompok dan keyakinannya, tidak jarang terjadi konflik dan perlawanan atas nama agama terhadap negara dan terhadap sesama komunitas agama yang berbeda keyakinannya. Agama memiliki kekuatan yang tidak dimiliki ideologi sekuler, yaitu janji keselamatan setelah mati. Janji ini menjadi harapan pada masa depan (*eskatologis*) dan memberi makna dan pembeda antara yang sakral dan yang profan. Janji ini juga bisa membangkitkan semangat jihad dan fenomena radikalisme untuk mengharapakan kehidupan lebih baik di balik kematian. Janji ini sangat didambakan terutama oleh mereka yang kalah bersaing dalam memperebutkan kehidupan duniawi.

Di Indonesia eksistensi agama sangat signifikan pengaruhnya dalam kehidupan budaya dan politik. Agama mendapat legitimasi politik masuk ke ruang negara dan menjadi identitas pribadi serta kelompok dalam jejaring sosial kemasyarakatan. Banyak monumen warisan budaya yang lahir dari rahim komunitas agama, misalnya Candi Borobudur. Belakangan ini identitas keagamaan semakin menguat ketika ruang demokrasi dibuka lebar yang berdampak terjadinya kontestasi antarkelompok sosial dalam menjaring massa sebanyak-banyaknya ketika agama dijadikan instrumen politik yang mempunyai daya tawar. Dalam sebuah masyarakat yang sudah maju, ketika etika publik relatif mapan, dan peran negara menguat, mungkin peran agama lebih menonjol sebagai keyakinan pribadi yang memberikan arah dan makna hidup yang bersifat transenden.

Fakta sosial lain yang memengaruhi perilaku sosial dan budaya adalah kekuatan pasar. Sebagai fakta sosial, usia pasar sudah berlangsung puluhan ribu tahun sejak sistem barter, lalu muncul uang sebagai alat tukar nilai barang, dan sekarang muncul *e-money* alias *cashless*. Mirip agama, jejaring pasar ini berlangsung melewati batas bangsa dan negara. Bahkan lebih dari agama, uang bisa menciptakan kepercayaan (*credo, credit*) dan kerja sama antarindividu sekalipun mereka tidak saling mengenal. Teknologi internet sangat berjasa dalam memfasilitasi lalu lintas perdagangan pasar dunia dan transaksi bisnis dalam jumlah triliunan yang berlangsung setiap harinya. Uang berputar digerakkan oleh jari di atas *keyboard* komputer, melibatkan jutaan ahli keuangan, pelaku bisnis, dan tenaga administrasi. Pendeknya pasar dan uang yang membuat dunia ini bergerak dinamis. Masyarakat bisa hidup tanpa agama, tetapi mereka tidak bisa hidup tanpa pasar. Ketika terjadi pandemi, industri terhenti, pasar lesu, akhirnya masyarakat murung. Masyarakat dunia mengeluh karena dinamika pasar terganggu. Sebagian masyarakat lalu mendekat kembali kepada agama dan Tuhan pada saat ditimpa kesusahan. Ada orang yang intens beragama kala duka. Namun, ada juga masyarakat yang semata mengandalkan sains dalam memecahkan problem kehidupan.

Pandemi ini membuka peluang Indonesia untuk membuat sejarah baru “Neo Konferensi Asia-Afrika”, menjadi inisiator utk mengingatkan AS dan China agar berhenti adu kekuatan ekonomi, lalu menjalin kerja sama untuk menciptakan keadilan dunia. Dari 8 miliar penduduk dunia, 1 miliar menikmati aset ekonomi dunia secara melimpah, selebihnya masih miskin. Hubungan kompetitif yang memanas antara AS dan China hanya akan menciptakan kegaduhan dunia, bukannya menyejahterakan dan menciptakan kedamaian. Sebagai negara yang

pernah menjadi kekuatan nonblok, dengan dukungan putra-putra bangsa yang mempunyai reputasi internasional, Indonesia mestinya bisa berbuat langkah besar yang historis.

Institusi sosial lain yang sangat memengaruhi kehidupan sosial budaya adalah negara yang berkembang semakin rasional dan *powerfull*. Negara memiliki legitimasi, kekuasaan, dan kewajiban untuk melindungi dan mengatur warganya. Kekuatan agama, pasar, dan negara saling membutuhkan, namun kadangkala muncul gesekan ketika negara tidak mampu mewedahi atau ketika negara punya kepentingan yang berseberangan dengan agama dan pasar yang memiliki jaringan global, melampaui sekat negara. Menghadapi keragaman aspirasi dan kepentingan warga negara dan sekaligus juga warga dunia, maka diperlukan etika dan aturan berskala lokal, nasional, dan global agar semua bisa tumbuh dan berjalan bersama. Baik agama, pasar, maupun negara, aktor utamanya pada mulanya adalah manusia, bukan lembaga atau struktur. Manusia lahir dan tumbuh lalu melahirkan budaya, antara lain mendirikan tradisi keagamaan, pasar, dan negara. Ketika berbagai institusi itu telah mapan, muncul kecenderungan untuk menjaga *statusquo* dan menindas serta merampas kebebasan warganya. Struktur lebih kuat dibanding individu. Di situ berarti telah terjadi deviasi dan anomali yang mesti didekonstruksi dan diluruskan kembali agar agama dan negara menjadi kekuatan pembebas (*liberating force*) terhadap warganya.

---

## Mimpi Besar Pendiri Bangsa

Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa negara dan bangsa Indonesia adalah sebuah keajaiban sejarah. Para pendiri bangsa mengakuinya sebagai rahmat Tuhan. Bayangkan, sebuah negara yang terdiri dari puluhan ribu pulau, ratusan etnis, bahasa, dan budaya, lalu penduduknya memeluk beragam agama dan aliran kepercayaan, namun sampai hari ini masih tetap kokoh sekalipun dihantam berbagai turbulensi politik. Sementara itu, beberapa negara yang berada di daratan kontinental pecah, seperti Uni Soviet, Yugoslavia, dan konflik berdarah-darah masih mengancam di Afrika dan Timur Tengah. Negara seperti Afganistan dan beberapa negara di Afrika sulit bergerak maju karena terjerat oleh sentimen etnis yang kental dan menggerogoti eksistensi negara yang memerlukan pendekatan rasional, melewati ideologi sempit yang berakar pada identitas primordial.

Secara militer, hemat saya Indonesia tidak memiliki ancaman yang datang dari luar. Belajar dari perang saudara di Syria, muntahan penduduknya yang

mengungsi ke negara tetangga, bahkan sampai ke Eropa, sudah membuat kalang kabut negara tetangga untuk menampungnya. Dengan pelajaran ini, andaikan Indonesia jadi negara gagal, semua negara tetangganya akan terancam, mengingat jumlah penduduk Indonesia sangat besar. Oleh karena itu, banyak negara yang tidak menginginkan Indonesia menjadi negara gagal, tetapi juga ada pihak-pihak yang tidak ingin menjadi negara kuat karena akan dipandang sebagai ancaman bagi mereka. Etos dan ingatan kolektif bangsa ini yang tampil gagah berani melawan penjajah serta pernah menjadi penggerak negara Asia-Afrika dalam melawan imperialisme merupakan modal sosial dan politik yang tidak akan pernah padam yang potensial dibangkitkan kembali untuk tampil sebagai negara yang disegani dunia.

Budaya yang tumbuh di Nusantara ini, khususnya budaya Jawa, memiliki akar tunggang yang dalam, memiliki kekuatan dan kelenturan beradaptasi dan mengadopsi budaya luar yang datang. Yang paling fenomenal adalah masuknya budaya dan agama asing ke Nusantara ini yang kemudian terjinakkan oleh budaya lokal sehingga warna dan ekspresi keberagaman agama-agama tadi sangat kental diwarnai budaya lokal. Hanya saja, belakangan ini muncul penetrasi budaya Arab yang cukup intens yang membonceng kendaraan agama Islam, berbarengan dengan penetrasi budaya Barat dan China. Jauh sebelum Islam muncul di Arab pada akhir abad ke-6, di Nusantara sudah tumbuh peradaban tinggi yang sebagian ajaran dan pesan dasarnya masih bertahan, tetapi sebagian mulai tergusur dan mesti berkompetisi dengan budaya pop yang agresif dan cair. Mimpi dan visi besar para pendiri bangsa itu secara genius dituangkan dalam Pancasila. Dalam aras kehidupan bernegara, bayangkan apa yang akan terjadi dengan negara bangsa ini andaikan Pancasila sebagai landasan rumah Indonesia itu dicabut dan ditarik, pasti bangunan rumah Indonesia akan roboh berantakan. Hanya saja, yang kita dambakan dari Pancasila adalah juga sebagai *living values* yang menjadi tolok ukur perilaku sosial dan pemerintahan sehingga Pancasila menjadi rumah bersama yang bisa mengayomi pertumbuhan budaya dan agama di republik ini. Kohesi dan persatuan sosial tidak cukup diikat oleh Pancasila di tataran simbolik, melainkan oleh keadilan dan kesejahteraan sosial yang merata.

---

## Peluang dan Tantangan

Sejak dahulu Bumi Nusantara ini menjadi wilayah perebutan (*contested zone*) oleh kekuatan asing karena alamnya yang kaya dan indah serta posisi geografisnya yang strategis. Penduduk Nusantara tidak perlu mengeluarkan tenaga dan biaya besar untuk mengatasi ganasnya alam, entah itu cuaca panas atau dingin. Wilayah Nusantara ini juga sangat subur karena memiliki banyak gunung berapi dan hutan luas serta lebat. Kondisi ini telah memungkinkan masyarakatnya dengan mudah mengembangkan sektor pertanian dan perikanan sehingga memiliki waktu luang untuk kegiatan seni dan ritual keagamaan. Beragam festival budaya dan agama telah menyatu sehingga Indonesia tidak saja dikenal dengan kekayaan ragam nabati dan hewani, tetapi juga kekayaan budayanya, termasuk di dalamnya keragaman bahasa, tradisi, kuliner, dan seni.

Setiap terjadi kompetisi antarnegara *super power* blok Barat dan Timur, antara ideologi politik ekonomi liberalisme dan sosialisme, yang saat ini dipresentasikan oleh AS dan RRC, posisi Indonesia selalu terkena limpahan getahnya yang mengarah sebagai medan *proxy war*. Ternyata tidak mudah memainkan peran sebagai negara “non-blok” ketika dua kekuatan besar saling beradu, sementara secara ekonomi modal asing sudah menggurita di Indonesia sehingga slogan mandiri, politik bebas aktif dan berdikari seakan sebuah utopia.

Belajar dari negara-negara lain yang kekayaan sumber alamnya jauh di bawah Indonesia, ditambah lagi dengan modal sosial yang ada, Indonesia mestinya bisa melakukan berbagai inovasi dan perubahan strategi pembangunan ekonomi, politik, dan budaya. Meminjam analisis Yuval Noah Harari, semua negara, termasuk Indonesia, mesti memiliki tiga pilar peradaban yang kuat. *Satu*, iptek yang tinggi agar mampu mengeksplorasi dan mengolah sumber daya alam sehingga terjadi pelipatan nilai tambah dari kekayaan sumber alam dan sumber daya insaninya. Lebih dari itu juga agar Indonesia bisa berdiri sebagai mitra sejajar dalam pergaulan global yang sudah memasuki masyarakat 4.0. *Dua*, birokrasi pemerintahan yang cerdas, efektif, dan wibawa. Terlebih bagi bangsa yang masyarakatnya sangat majemuk seperti Indonesia, tanpa kepemimpinan yang visioner, efektif dan melayani kebutuhan warganya akan mudah diguncang turbulensi politik. Demokrasi liberal bukannya semakin mendekatkan cita-cita kemerdekaan untuk menyejahterakan warganya, tetapi jangan-jangan lebih sibuk dengan konsolidasi demokrasi dan politik. *Tiga*, identitas dan nilai-nilai kebangsaan yang solid yang akan menjadi kekuatan kohesi sosial politik baik untuk konsolidasi ke dalam negeri maupun berperan sebagai sumber nilai yang

akan memberikan semangat kompetisi dalam panggung global yang semakin ketat.

Bagi Indonesia problem identitas bangsa ini cukup krusial ketika ruang demokrasi dibuka lebar, masyarakatnya sangat majemuk, sementara kinerja birokrasi pemerintahan kurang efektif dalam mengapitalisasi aset alam, budaya, dan penduduknya. Seperti dibahas panjang lebar oleh Francis Fukuyama, kesadaran akan identitas saat ini semakin intens dan muncul kelompok-kelompok yang kian mengecil, masing-masing memiliki agenda agar politik dan harga diri identitasnya diakui serta dihargai baik oleh negara maupun masyarakat. Dengan demikian, kehidupan sosial politik semakin hiruk pikuk. Dalam hal ini beruntunglah negara-negara kecil seperti Jepang yang teknologinya maju, pemerintahan relatif stabil, sementara identitas diri sebagai bangsa Jepang sangat solid sehingga tidak perlu lagi mengeluarkan banyak biaya politik dan ekonomi untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa. Sementara itu, Indonesia, untuk menjaga persatuan dan kesatuan hidup berbangsa dan bernegara ini ongkosnya amat mahal. Bahkan ketika pemenang pemilu menyusun kabinetnya mesti mempertimbangkan perwakilan dari berbagai unsur kelompok partai pendukungnya, dengan risiko mengorbankan kualitasnya, sementara banyak putra bangsa yang lebih berkualitas malah terpinggirkan.

---

## **Seratus Tahun Kemerdekaan**

Salah satu peristiwa historis yang cerdas, berani, dan menentukan nasib bangsa ini adalah ketika Bung Karno dan Bung Hatta memproklamasikan kemerdekaan RI hanya selang hari setelah Jepang ditaklukkan oleh tentara Sekutu sehingga Indonesia tidak jatuh ke pelukan Sekutu sebagai negara rampasan perang. Peristiwa ini mempertegas bahwa negara ini benar-benar anak kandung masyarakat yang dibiayai dengan ribuan nyawa melayang dan jutaan penduduk hidup menderita. Kita merdeka bukan karena hadiah dari pihak lain, tetapi hasil perjuangan panjang dan karena rahmat Tuhan. Dengan demikian, genealogi bangsa dan negara Indonesia sangat berbeda dari negara-negara Arab yang menyatakan merdeka setelah lepas dari kekuasaan Usmani dengan campur tangan negara-negara Eropa.

Pergulatan panjang itu merupakan proses inkubasi bagi terbentuknya nasionalisme, yaitu *civic nationalism*, bukan nasionalisme etnis yang sempit. Indonesia merupakan rumah besar yang mewadahi dan mengikat sekian ragam

etnis dan warga Nusantara yang tersebar ke ratusan, atau bahkan ribuan pulau. Ingatan kolektif dan cita-cita untuk merdeka itulah yang merupakan roh dari nasionalisme Indonesia yang kemudian diabadikan dalam baris-baris Pembukaan UUD 1945 dan Pancasila. Nilai dan semangat dalam Pancasila itu merupakan cita-cita ke depan dan antitesis dari kondisi ketertindasan di bawah kekuatan penjajah. Yaitu, kita ingin membangun bangsa Indonesia yang berketuhanan, bertekad membela harkat dan martabat kemanusiaan, mencintai dan setia membela tanah air, menyelesaikan masalah bangsa dengan mengedepankan mekanisme musyawarah, yang semuanya itu demi tercapainya keadilan dan kesejahteraan rakyat. Semua ini merupakan kesadaran dan cita-cita berbangsa dan sekaligus sebagai antitesis dari kondisi sosial politik dan ekonomi ketika warga Nusantara ini hidup pada zaman penjajahan. Oleh karena itu, logis jika sekarang ini masih muncul anggapan kita sudah merdeka secara politik, namun banyak warga negara yang belum merdeka dari kemiskinan dan kebodohan. Lebih dari itu, para pendiri bangsa juga ingin membagikan pengalaman dan cita-cita kemerdekaan itu bagi bangsa-bangsa lain yang masih berada dalam cengkeraman penjajah sehingga Indonesia waktu itu dikenal sebagai tokoh kebangkitan Asia-Afrika.

Kini setelah 75 tahun merdeka dan tak lama lagi memasuki usia 100 tahun, Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang baru yang tidak pernah dijumpai oleh generasi pendiri bangsa. Secara karikatural kita bisa membedakan empat tipologi dan kualitas generasi bangsa. *Pertama*, generasi pendiri, *kedua*, generasi penerus dan pembangun, *ketiga*, generasi penikmat, dan *keempat*, generasi perusak. Hari ini kita sudah masuk zaman generasi ketiga dan keempat, yang dihadapkan pada pilihan, apakah akan melanjutkan cita-cita generasi pendiri dan pembangun ataukah sekadar penikmat, dan lebih celaka lagi jatuh menjadi generasi perusak. Tipologi ini lebih tepat diarahkan pada para politisi, elite parpol dan pejabat pemerintahan, jangan sampai mereka berebut jabatan dengan semangat menikmati buah kemerdekaan yang sebagian dari mereka sudah terpeleset masuk pusaran sebagai politisi dan pejabat perusak.

Agenda besar berbangsa dan bernegara yang masih menghadang adalah bagaimana memperkuat konsolidasi serta menjaga keragaman etnisitas, budaya, dan agama dalam rumah Indonesia yang demokratis, sejahtera, dan berkeadilan. Tantangan ini tidak ringan ketika kekuatan modal asing dengan berbagai instrumen politik dan bisnisnya telah masuk begitu dalam ke jantung ekonomi dan politik di Indonesia. Desentralisasi kekuasaan politik mesti diikuti dengan

pembangunan pusat-pusat ekonomi, pendidikan, dan budaya di masing-masing daerah. Kekayaan dan keragaman budaya serta kekayaan alam Indonesia adalah aset Indonesia yang tidak ternilai harganya dan merupakan potensi ekonomi sangat tinggi jika dikelola dengan cerdas. Sekadar contoh, industri pariwisata Indonesia sangat menjanjikan dan merupakan kekayaan yang tidak akan habis, bahkan semakin berkembang, jika dikembangkan dengan modal, perangkat teknologi, dan visi besar. Ketika berbagai negara lain sudah maju dan makmur, naluri masyarakat adalah ingin rekreasi membelanjakan uang dan menyediakan waktu senggangnya untuk rekreasi. Momentum inilah yang mesti ditangkap oleh Indonesia. Indonesia yang memiliki pantai panjang dan indah miskin kota-kota pantai (*water front cities*), kecuali Bali, yang memikat turis asing sebagai panggung untuk mengenalkan budaya Nusantara. Selama ini banyak turis asing yang menikmati keindahan laut Indonesia, namun mereka tinggal di *floating hotel* karena tidak cukup menarik merapat ke daratan. Dekade terakhir ini muncul fenomena baru yang menggembirakan, yaitu munculnya generasi hibrida, buah perkawinan silang etnis dan budaya yang semakin mendekatkan pada identitas keindonesiaan. Idealnya dari generasi ini akan melahirkan apa yang disebut "*cross cultural vertilization*", sebuah persilangan budaya yang mempertemukan elemen-elemen unggul dari beragam tradisi yang ada di Indonesia.

Yang cukup memprihatinkan, kemunculan reformasi yang merupakan kritik terhadap beberapa penyimpangan dan kelemahan rezim politik Orde Baru, ternyata dalam berbagai aspeknya tidak lebih baik, bahkan mengulangi apa yang mereka kritik. Prestasi reformasi yang paling menonjol adalah munculnya iklim kebebasan berserikat dan berpendapat sebagai pilar demokrasi. Namun, sangat disayangkan kemunculan sekian banyak parpol sebagai pilar demokrasi tidak mampu memenuhi janji-janjinya sebagai kekuatan rakyat yang diharapkan semakin mendekatkan cita-cita keadilan dan kesejahteraan serta membentuk pemerintahan berdasarkan meritokrasi dengan mempromosikan putra-putri bangsa yang terbaik untuk ikut serta memajukan negeri. Akan tetapi, yang mengemuka adalah hegemoni parpol yang dikendalikan oleh kekuatan oligarki.

Terdapat eksek atau indikasi merosotnya iklim intelektualisme - untuk menghindari ungkapan antiintelektualisme - dalam tubuh parpol yang pada urutannya berimbas pada kualitas pemerintahan yang dibentuknya. Jika kondisi sosial politik yang sakit ini tidak disembuhkan, bangsa ini sulit untuk membangun kebudayaan dan peradaban besar ke depan yang membebaskan rakyat ini dari ketertinggalan dalam bidang pendidikan, sains, dan ekonomi.

Muara dari kemajuan ekonomi dan pendidikan adalah terwujudnya peradaban yang mengangkat harkat masyarakat dari level natural layaknya dunia hewani dan nabati, naik ke level humanis-kultural yang dipandu oleh kekuatan moral dan intelektual yang selanjutnya naik lagi meraih martabat spiritual.

Panduan nilai dan arah pembangunan bangsa yang tertuang dalam Pancasila sebagai kontrak moral-politik untuk memajukan bangsa ini, Pancasila masih berada di tataran simbolik. Bahwa kita memang sepakat menerima dan menjaga Pancasila sebagai ideologi Negara, tetapi Pancasila belum menjadi *living values* dalam tataran perilaku yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan yang ditegakkan di bumi Indonesia. Kesatuan berbangsa itu akan solid hanya jika diikat oleh keadilan dan kesejahteraan yang merata, tidak cukup diikat secara simbolik oleh ideologi Pancasila. Strategi untuk meraih itu mesti meningkatkan kualitas pendidikan, birokrasi dan parpol yang menghargai moralitas, intelektualitas, dan profesionalisme. Akan tetapi, jika pemegang dan pengendali kekuasaan kurang menghargai kekuatan moral dan intelektual, Indonesia pasti akan terdesak ke pinggir sebelum berkembang memasuki pergaulan dan persaingan global dengan penampilan yang elegan.

Dalam persaingan global, Indonesia tidak cukup hanya dengan modal keterampilan dan finansial. Tidak kalah penting adalah modal sosial, yaitu bagaimana memahami, merajut, dan memberdayakan budaya bangsa yang sangat besar dan beragam ini. Jika modal sosial yang beragam ini kehilangan kepercayaan untuk menjaga konektivitas hati, uang, senjata, dan keterampilan tidak akan mampu untuk menjaga kohesivitas bangsa. Terjadi pendangkalan budaya yang lebih menitikberatkan pada dimensi materialitas, dengan mengesampingkan dimensi spiritualitas dan moralitas, akan pengerosan basis budaya yang menjadi landasan hidup berbangsa.

Sementara itu, pergeseran kekuatan ekonomi dari Barat ke Timur dan persaingan politik-ekonomi antara Amerika Serikat versus China mesti dicermati dengan saksama jangan sampai Indonesia yang sejak dulu menjadi wilayah perebutan selalu menjadi ajang dan korban *proxy war*, berada dalam situasi *status quo*, tidak masuk kategori negara gagal, namun tidak juga sebagai negara maju. Tampaknya situasi ini yang tengah terjadi. Jika partai politik yang diharapkan sebagai representasi dan kendaraan untuk memperjuangkan cita-cita rakyat tidak lagi efektif sebagai pilar demokrasi, perlu ditempuh dan diciptakan cara lain. Misalnya dengan menggerakkan kekuatan moral-intelektual independen dengan memanfaatkan media massa dan media sosial sehingga muncul pilar demokrasi

yang efektif di luar parpol. Ini penting dilakukan karena tanpa perubahan budaya politik yang berkembang sekarang ini sulit bagi bangsa Indonesia untuk maju memasuki 100 tahun kemerdekaan. Setiap tahun negara telah mengeluarkan ratusan triliun untuk memajukan dunia pendidikan. Pertanyaannya, apa yang dihasilkan dengan investasi 20% dari dana APBN bagi kemajuan dan kesejahteraan bangsa ini?

---

## Sumber Bacaan

- Acemoglu, Daron and James A. Robinson. 2012. *Why Nations Fail: The Origins of Power, Prosperity, and Poverty*. London: Profile Books Ltd.
- . 2019. *The Narrow Corridor: States, Societies and the Fate of Liberty*. UK: Penguin Book.
- Chua, Amy. 2018. *Political Tribe: Group Instinct and the Fate of Nations*. New York: Penguin Press.
- Darmono, S.D. 2019. *Bringing Civilizations Together: Nusantara di Simpang Jalan*. Jakarta: KPG.
- Fukuyama, Francis. 2018. *Identity: Contemporary Identity Politics and the Struggle for Recognition*. London: Profile Books.
- Harari, Yuval Noah. 2018. *21 Lessons for the 21st Century*. Spiegel & Grau.
- Hidayat, Komaruddin & Putut Widjanarko (Editor). 2008. *Reinventing Indonesia: Menemukan Kembali Masa Depan Bangsa*. Bandung: Mizan.
- Mahbubani, Kishore. 2011. *Asia Hemisfer Baru Dunia: Pergeseran Kekuatan Global ke Timur yang Tak Terelakkan*. Jakarta: Kompas.
- Markus, Hazel Rose and Alana Corner. 2014. *CLASH: How to Thrive in a Multicultural World*. New York: A Plume Book.
- Mauludi, Sahrul (Editor). 2015. *Penyerbukan Silang Antarbudaya*. Jakarta: Gramedia.

---

**Prof. Dr. Komaruddin Hidayat, M.A.** lahir di Magelang, Jawa Tengah, 18 Oktober 1953. Rektor Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta untuk masa jabatan dua periode, 2006-2010 dan 2010-2015. Sekarang sebagai Rektor Universitas Islam Internasional Indonesia (UIII) periode 2019-2024. Selain sebagai akademisi, ia juga menjadi penulis kolom di beberapa media massa. Kemampuan inteletualitasnya ia tunjukkan dengan menjadi peneliti di beberapa lembaga kajian dan penelitian.

# PERGESERAN PARADIGMA SENI DI TENGAH PANDEMI DAN MASYARAKAT AGORAFOBIA

---

## Pengantar

Saya menulis ini di tengah karantina karena pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Jakarta, sebagai episentrum penyebaran virus di negara ini, telah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sejak pertengahan Maret 2020. Saat ini bulan Juni dan karantina telah berjalan sekitar tiga bulan tanpa menunjukkan tanda-tanda mereda. Pada saat bersamaan, memburuknya dampak ekonomi krisis ini menambah keresahan seluruh lapisan masyarakat.

Pemerintah telah mencanangkan relaksasi PSBB untuk mencegah terpuruknya roda ekonomi dan mengeluarkan berbagai kebijakan serta protokol untuk membimbing masyarakat menjalani apa yang disebut sebagai “new normal” atau “normal baru”. Istilah “normal baru” ini telah menjadi jamak untuk menyebut keadaan kompromi dalam berkehidupan dan bekerja selayaknya, dengan berbagai mitigasi dan pembatasan demi pencegahan penularan Covid-19. Namun, dengan masih melejitnya kurva penularan, kepanikan dan ketakutan masyarakat untuk mulai menjalani hidup “normal baru” masih begitu besar, setidaknya sejauh pengamatan saya, apalagi dengan situasi yang masih penuh ketidakpastian. Sampai saat tulisan ini dibuat, vaksin penangkal Covid-19 masih belum ditemukan.

Saya mengambil judul di atas dengan kesadaran bahwa kita telah menjadi masyarakat yang terlanda agorafobia. Agorafobia adalah suatu kondisi gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) dengan ciri perasaan takut keluar dari rumah/zona aman, takut akan tempat terbuka/ruang publik dan keramaian, yang kadang bisa

berujung pada serangan kepanikan. Asal katanya adalah *agora* dan *phobia*, dari bahasa Yunani. Kata *agora* ini kemudian menjadi satu hal menarik bagi saya untuk dimaknai kembali.

Agora memiliki banyak definisi dan seringkali diartikan pasaraya (*marketplace*), namun arti sebenarnya adalah tempat bertemu (*meeting place*). Pada abad 600 SM, masa puncak kejayaan peradaban Yunani Kuno, hampir seluruh kota memiliki agora. Biasanya berlokasi di pusat kota, agora selalu bisa diakses dengan mudah oleh setiap warga, dengan alun-alun besar untuk arena jual-beli yang dibatasi oleh bangunan-bangunan publik. Agora bukan saja tempat perdagangan, melainkan juga tempat berkumpul berbagai lapisan masyarakat, politikus, filsuf, seniman, pedagang, bangsawan, ilmuwan, pejabat, sampai warga jelata dan budak. Segala dinamika dan gagasan besar akan negara, budaya, dan peradaban berawal di agora.

Dengan pandemi ini, apa yang selama ini kita maknai tentang ruang publik atau agora berubah. Sebagai kurator, arsiparis, dan organisator seni, saya bekerja di wilayah yang juga mencakup penyelenggaraan *event* atau peristiwa/acara kesenian. Peristiwa seni yang saya maksud kebanyakan yang bersifat nonkomersial, diskursif, edukatif, dan hampir seluruhnya bergantung pada dukungan dana hibah, sponsor, atau donor. Peristiwa dan kegiatan kesenian ini berfungsi sebagai stimulus untuk menjaga pengembangan pendidikan dan apresiasi seni, pengayaan kesenian dan wacana kebudayaan, serta merupakan kontribusi bagi kebijakan dan strategi budaya. Dalam hal ini, saya melihat kesamaan dalam menyelenggarakan peristiwa seni dengan menciptakan agora bagi masyarakat, khususnya dalam menjaga dan mengembangkan kebudayaan.

Peristiwa seni menjadi satu hal yang paling terkena dampak pandemi dan pembatasan sosial. Peristiwa seni membutuhkan ruang (galeri, museum, gedung pertunjukan, auditorium), waktu yang spesifik, dan kehadiran fisik (pelaku seni, penonton, pengunjung, partisipan). Dengan pembatasan sosial dan fisik, semasa karantina Maret-Juni seluruh kegiatan seni secara fisik diberhentikan dan, sejak itu sampai kurun waktu yang belum bisa dipastikan, seluruh kegiatan seni dialihmediakan ke medium digital dan disebarluaskan secara daring (*online*). Telah terbentuk sebuah tren yang hampir seluruh ruang dan penyelenggaraan kegiatan budaya baik lokal maupun internasional dialihkan semua kegiatannya ke dunia maya, menjadi pameran, pertunjukan, dan penayangan daring.

Pertanyaannya kemudian: apakah ruang virtual cukup untuk mengakomodasi pengayaan dan ekspresi perupa di hadapan publik? Apakah sesederhana hanya memindahkan karya atau dokumentasi karya ke medium digital dan

mengunggahnya ke ruang virtual? Bagaimana valuasi dan penilaian kesejatan karya serta pakem-pakem yang berjalan di ruang virtual ini? Bagaimana menyikapi ruang virtual untuk mengakomodasi pengayaan seni: apakah dianggap sebagai sebuah “ruang” metafisikal belaka, atau bisa dilihat juga sebagai sebuah medium baru?

Perdebatan yang banyak terjadi selanjutnya adalah apakah penciptaan karya dan penyelenggaraan peristiwa kesenian benar-benar harus berkompromi terhadap situasi “normal baru” ini, bagaimana konsekuensinya ke depan, seperti apa kepercayaan dan dukungan negara dan publik terhadap penyelenggaraan peristiwa seni secara nyata/fisik. Di satu sisi, banyak yang melihat potensi format digital. Ruang *online* dengan segala kompleksitasnya sekarang ini justru bisa menciptakan berbagai kemungkinan baru bagi perupa kontemporer untuk memperluas cakrawala pengayaannya. Namun, di sisi lain, tetap ada semacam keresahan dari kalangan seniman bahwa media digital dan daring tidak akan bisa menggantikan kesejatan karya seni fisik dan bahwa penciptaan seni tidak bisa dikompromikan begitu saja serta-merta dengan alih media digital. Beberapa cuplikan dari perdebatan tersebut akan saya hadirkan di bagian akhir tulisan ini, tetapi sebelum itu, saya ingin menawarkan sejumlah pemikiran yang saya anggap relevan dalam mempertimbangkan situasi yang sedang berjalan ini.

Tulisan ini tidaklah diniatkan untuk menyediakan jawaban atas perdebatan tersebut, tetapi untuk mengeksplorasi kerangka kajian yang diharapkan bisa menyumbangkan perspektif akan hakikat dan paradigma kesenian. Untuk itu, saya mengambil kerangka kajian dari *performance studies* (studi performans), sebuah wilayah teoretis dan kritik budaya yang mencakup analisis tentang pengayaan dan presentasi seni yang melibatkan ruang, waktu, dan tubuh (pelaku dan penonton), dan dalam hal ini spektrumnya menjangkau lintas disiplin mulai dari seni musik, tari, teater, hingga seni rupa baik tradisional maupun kontemporer – serta bahkan kerap digunakan untuk kajian perilaku, budaya, dan sosiologis.

---

## Tentang Performativitas, *Liveness*, dan Budaya Mediatisasi Pra-Internet

*Performance studies* atau kajian performans<sup>1</sup> sempat sangat marak pada 1990-an terutama dengan bermunculan berbagai eksperimentasi baru saat itu di bidang seni yang berhubungan dengan tubuh seperti *performance art/body art*, *kinetic art*, *live art*, aktivisme politik dalam seni, dan juga sebagai reaksi dari semakin kencangnya arus budaya massa, industrialisasi seni, dan budaya pop.

Fenomena ini terjadi tepat sebelum era revolusi digital dan internet dimulai pada akhir 1990-an. Sebenarnya pada saat itu pun sudah terjadi berbagai perdebatan antara nilai kesejatan karya seni antara yang “asli/nyata” dan yang termediatisasi, terekam untuk direproduksi dan ditayang ulang – pada saat itu secara analog. Jadi, pergeseran paradigma antara hakikat karya seni nyata/*live* (terjadi secara langsung dalam ruang dan waktu tertentu) versus budaya mediatisasi bukan sesuatu yang baru. Berikut ini akan saya bahas sejumlah argumen berdasar kajian performans di antara sejumlah teoritikus dari kasus pergeseran paradigma era 1990-an sebagai bahan refleksi akan apa yang terjadi saat ini.

Pertama-tama, bahasan berdasar kajian performans tidak bisa lepas dari apa yang dianggap sebagai esensinya, yaitu performativitas (*performativity*), yang teorinya pada mulanya diajukan oleh pemikir linguistik J.L. Austin. Performativitas, menurut Austin (1975:21-22), adalah tentang *speech-act*, tindakan yang memberi pernyataan atau berbicara dengan sendirinya, atau bisa juga sebaliknya, pernyataan yang dengan sendirinya menjadi tindakan. Persatuan perkataan dan tindakan ini menjadi sebuah bentuk penandaan dengan sendirinya. Austin mengontraskan *performative* dengan *constative*, ‘kata yang menggambarkan’. Contoh yang paling populer: “*I do take this woman as my lawful wedded wife*” (“saya menerima wanita ini sebagai istri saya yang sah”). Pemikir pascastrukturalisme Jacques Derrida “menyempurnakan” konsep Austin dengan mendekonstruksi kategori Austin antara yang *performative* dan *constative*. Di antara keduanya, ada *citation*, ‘kutipan, sitiran,’ dan *reiteration*, ‘pengulangan’ (Derrida, 1982:69).

---

<sup>1</sup> Kata performans belum hadir secara resmi di *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Namun, kata ini telah umum digunakan oleh jurnalis, kurator, dan pelaku seni karena dianggap lebih tepat mengartikan *performance* dalam konteks praktik seni budaya dibandingkan ‘pertunjukan’ atau ‘performa’.

Dalam hal ini, menurut Derrida, performativitas dapat membangun norma karena adanya sitiran dan pengulangan tersebut (seperti contoh yang diperlihatkan Austin dengan perkawinan), atau metafora perlakuan (seperti simbol cincin dan gaun putih yang dikenakan pengantin wanita). Ia menjadi sebuah modus konstruksi. Ini sangatlah berkaitan dengan konsep konstruksi makna/representasi, yang diutarakan oleh pemikir pascafeminisme dan *queer theory*, Judith Butler (1993:120): konstruksi bukanlah suatu tindakan tunggal ataupun proses kausal yang diinisiasi si pelaku dan berpuncak pada satu rangkaian akibat (efek) yang baku. Konstruksi tidak hanya terjadi dalam satu waktu, ia adalah suatu proses temporal yang beroperasi melalui reiterasi norma. Hal-hal seperti identitas, nilai, gender, atau bahkan agama dengan sendirinya adalah performativitas, ketika tindakan, *doing*, menjadi keberadaan, *being*. Ibaratnya memainkan aksioma Cartesian: “*I do, therefore I am,*” Aku melakukan, karena itu aku ada.

Hal ini membentangkan suatu pemikiran akan bagaimana budaya kita dikonstruksi bukan saja oleh imagosentrisme, ketika reproduksi dan kemajemukan imaji berperan dalam membangun keberadaan, namun juga oleh pengulangan kata-kata yang diucapkan, dan perlakuan, *gesture*. Performativitas dapat dikatakan sebagai sebetuk bahasa, tepatnya bahasa tindakan, yang melengkapi elemen lainnya, yaitu bahasa verbal (teks) dan visual (*image*), karena tubuh menjadi krusial sebagai medium utama dalam berlakunya performativitas ini.

Peggy Phelan, salah satu pendiri pusat kajian Performance Studies International di New York University, merupakan satu pendukung paling fundamental dari kajian performans dan performans/performativitas sebagai praktik budaya:

Kau bisa mengalami kematianmu sekali saja, katakanlah begitu, namun itu akan tersirkulasi dan disaksikan dalam performativitas kematian sebagai suatu pengalaman teknologis, historis, psikis, dan politis. Itulah mengapa makna kematian pada 1999 sangat berbeda dengan maknanya pada 1943. Dan itu hal yang sangat penting untuk dicamkan dalam benak ketika kita bicara tentang performativitas, yang sebenarnya adalah apa yang kebanyakan dari kita bicarakan sekarang ini, kita kehilangan performans. Kita kehilangan ketunggalan dari suatu tindakan seseorang dan itu hal yang besar, masyarakat harus melihat itu. Ini pergeseran penting (Phelan, 1993:140).

Para teoretikus performans seringkali mengangkat nilai dari marginalitas performans *live*. Mereka menyatakan bahwa nilai genre-genre performans *live* seperti teater dan (terutama) seni performans tercipta justru karena mereka

bukan produk media massa, dalam kemampuan mereka untuk menghadirkan pengalaman tersendiri bagi audiens dengan cara-cara yang tidak bisa diakomodasi oleh representasi yang dimediasasi dan dalam kemungkinan mereka untuk memberikan alternatif – bahkan kritik – dari representasi-representasi tersebut.

Salah satu sikap paling jelas dari Phelan terhadap hal ini adalah apa yang dia sebut sebagai “ontologi performans”. Bagi Phelan (1993:146), kenyataan mendasar ontologis dari performans adalah bahwa “nyawanya hanya pada saat ini (*present*)... Performans terjadi pada suatu waktu yang tidak bisa diulang. Ia bisa dilakukan lagi, namun pengulangan ini akan menjadikannya ‘berbeda’. (...) Performans menjunjung tinggi gagasan bahwa sejumlah orang terbatas dalam satu bingkai ruang dan waktu tertentu dapat mengalami nilai yang kemudian tidak meninggalkan jejak setelahnya.” Bagi Phelan, pengabdian performans akan yang “sekarang” dan kenyataan bahwa keberlangsungan eksistensinya adalah dalam memori sang penonton/penyaksi adalah apa yang membuatnya mampu menantang dominasi ekonomi reproduksi. “Kemerdekaan performans dari reproduksi massa, secara teknologis, ekonomis, dan linguistik, adalah kekuatannya yang terbesar. Namun, dengan begitu besarnya cengkeraman ideologi kapitalisme dan reproduksi, ia (*performans*) semakin kehilangan nilai kekuatannya ini” (Phelan (1993:149).

Diana Taylor, kritikus teater yang juga salah satu pendukung kajian performans, mengiyakan Phelan. Taylor (2003:40) mengutip dalam bukunya bahwa Phelan menekankan reduksi yang terjadi ketika performans diarsipkan: “Performans tidak dapat disimpan, direkam, didokumentasikan atau sebagaimana caranya ikut serta dalam sirkulasi representasi dari representasi... Keberadaan performans terjadi karena penghilangan.”

Taylor (2003:25) melanjutkan: “Performans langsung (*live*) tidak akan pernah dapat ditangkap atau terpindahkan seluruhnya melalui arsip/dokumentasi. Sebuah video performans bukanlah performans itu sendiri, meski ia seringkali hadir menggantikan performans sebagai sebuah karya itu sendiri (video adalah bagian dari arsip; apa yang direpresentasikan adalah bagian dari repertoar). Memori yang menubuh (*embodied memory*), karena *live*, melampaui kemampuan arsip untuk menangkapnya. Namun, ini bukan berarti performans – yang diritualkan, diformalkan, atau menjelma menjadi perilaku – menghilang. Performans juga tereplikasi melalui struktur dan kode mereka sendiri. [...] Berbagai bentuk *embodied acts* (performativitas yang menubuh) selalu hadir, walau terus-menerus dalam keadaan terulang. Mereka merekonstitusi sendiri, menyebarkan memori

komunal, sejarah, dan nilai-nilai dari satu kelompok/generasi ke yang berikutnya. Perilaku, tindakan, dan performans yang menubuh membangkitkan, merekam, dan menyebarkan pengetahuan.”

Dari sini jelas keyakinan Taylor, yang juga memperkuat argumen Phelan, akan kemampuan performans dalam menjadi sarana produksi pengetahuan, bukan sekadar menjadi pengetahuan itu sendiri, dan bahwa performans tereplikasi dengan sendirinya melalui memori yang menubuh (*embodied memory*) dengan struktur dan sistem kodifikasinya tersendiri – sesuai dengan konteks, memori, dan sejarah masyarakatnya masing-masing. Di sinilah mengapa eksplorasi performativitas secara menubuh (*embodied acts*) dan *live* (langsung dalam ruang dan waktu tertentu) sebagai praktik budaya tetap signifikan, juga mengapa kajian performans kemudian berperan untuk menjustifikasi nilai dan kelestarian praktik-praktik budaya seperti ritual tradisional, seni performans, eksperimentasi tari, dan sebagainya – yang telah menjadi semakin terimpit dengan dominasi budaya pop dan budaya mediatisasi yang meminggirkan signifikansi *liveness*<sup>2</sup> dan mengedepankan rekayasa rekam jejak dan pencitraan.

Philip Auslander, teoretikus kajian performans dan kritikus budaya massa dari University of Georgia (1996:196-213) menawarkan pandangan lebih netral tentang oposisi antara *liveness*/performativitas *live* versus budaya mediatisasi ini, terutama menguji pandangan fundamental Phelan terhadap mediatisasi performans, dalam esainya “Liveness: Performance and the Anxiety of Simulation.” Kamera video, perangkat perekam/pengarsip yang dilihat Phelan mengorbankan integritas ontologis performans, dengan sendirinya tidak terlepas dari performans yang bersangkutan. Ini adalah gejala “pencemaran secara estetis dan teknologis” dari performans *live* yang Patrice Pavis anggap tidak terhindarkan dalam pembentukan budaya kita saat itu. “Pengaryaan seni pada era reproduksi teknis” tidak dapat menghindari dominasi teknologi-sosiekonomik yang menentukan dimensi estetiknya (Pavis, 1992:134). Menurut Pavis, kita tidak dapat secara realistis menganggap performans *live* mampu tetap murni secara ontologis karena ia tetap beroperasi dalam ekonomi budaya (*cultural economy*) yang tidak terpisahkan dari media massa.

---

<sup>2</sup> Saya tidak menemukan terjemahan bahasa Indonesia yang baku, tepat, dan ringkas untuk kata *liveness* – yang saya maknai sebagai penominaan dari keadaan yang terjadi secara langsung dalam ruang dan waktu yang spesifik. Untuk seterusnya, saya memilih untuk menggunakan kata *liveness* dalam bahasa Inggris secara kursif.

Auslander (1996:198) berpendapat bahwa yang *live* dan yang termediatisasi hadir dalam relasi ketergantungan bersama, bukan bertentangan. Yang *live* hanyalah efek sekunder dari kehadiran teknologi mediasi. Sebelum kehadiran teknologi tersebut (seperti fotografi, telegrafi, fonografi), tidak ada konsepsi *live*, karena kategori itu hanya bermakna dalam hubungannya dengan kemungkinan yang berlawanan. Teater Yunani Kuno, misalnya, tidak bisa dibilang *live* karena tidak ada kemungkinan untuk merekamnya.

Ini beresonansi dengan apa yang disebut Jean Baudrillard sebagai simulakra: “Pengertian sesungguhnya tentang yang nyata telah menjadi sesuatu yang memungkinkan direproduksi secara setara” (Baudrillard, 1981:146). Yang “*live*” selalu diartikan sebagai sesuatu yang bisa direkam. Menurut Auslander lagi (1996:199), bagaimana yang termediatisasi tertanam dalam yang *live* bisa dilihat dari struktur kata *immediate* (‘segera, saat ini juga’). Akar katanya adalah *mediate* yang merupakan lawan atau negasi *immediate*. Mediasi tidak terlepas dari imediasi; relasi mediasi dan imediasi adalah suatu ketergantungan mutual.

Auslander menulis esainya tersebut pada 1996 di tengah gejolak paradigma baru dalam budaya pop, hiburan, dan industri massa, ketika generasi MTV sedang dalam puncak-puncaknya. Seperti yang dikutip Auslander (1996:204), Jon Pareles, kritikus musik *New York Times*, mengeluh tentang penggunaan *lip-sync* dan program komputer dalam konser, yang bertentangan dengan nilai performans *live* tradisional. “Aku tidak siap dengan paradigma baru ini,” tulisnya. “Yang membuatku pergi ke konser untuk nonton adalah spontanitas, ketidakterdugaan, dan koordinasi ansambelnya.”

Performans paradigma baru yang ia singgung adalah contoh simulakra seperti yang dirumuskan Baudrillard (1981:12-13): dengan berbagai peranti rekaman, video, dan pencitraan, mereka adalah rekacipta performans yang tidak pernah ada, representasi yang hadir tanpa asal-usul nyata:

Ketika yang nyata bukan lagi apa yang sebelumnya, nostalgia mengenakan maknanya yang sepenuhnya. Terjadi pembiakan mitos-mitos asal-usul dan penanda-penanda realitas; pembiakan kebenaran, objektivitas, dan otentisitas loakan. Terjadi pembesaran akan apa yang benar, apa yang kita anggap pengalaman langsung (*live*).

Menurut Auslander (1996:210), kritik ini, bagaimanapun harus realistis berhadapan dengan ekonomi budaya yang terbangun oleh representasi dan reproduksi, sebuah ekonomi yang, setidaknya di Barat dan negara-negara Timur yang teknokratis, seluruhnya didominasi oleh repetisi dan mediatisasi. Kritik

budaya harus berjalan *melipir* di antara penerimaan yang tidak kritis dan perayaan sinis akan teknologi serta konfigurasi budaya baru di satu sisi, dan komitmen nostalgis akan kategori-kategori yang sebenarnya juga sudah menjelang punah.

Dengan lahirnya era digital akhir 1990-an sampai ke bermulanya milenium baru hingga sekarang yang telah mencapai dua dekade, perdebatan ini telah merambah ke wilayah yang lebih kompleks. Internet menjadi satu kebutuhan pokok masyarakat global sekarang ini dan medium digital menguasai kehidupan manusia, terutama sampai ke wilayah ekonomi. Berjalannya simulakra tidak hanya di wilayah citra, tetapi juga sampai ke simulasi informasi atau kebenaran, dengan apa yang kita lihat sebagai “*post-truth*”. Ini pergeseran paradigma yang sebenarnya seperti yang pertama didefinisikan oleh Thomas Kuhn (1962:159) dalam bukunya *The Structure of Scientific Revolutions* (1962), sebuah momen pembaruan murni ketika satu konsep dunia digantikan dengan sesuatu yang sama sekali baru dan tidak kompatibel dengan yang sebelumnya, suatu perubahan fundamental dalam konsep memandang dunia.

“*Liveness*” seperti yang diuraikan oleh Auslander dalam budaya mediatisasi sekarang juga bisa dihadirkan melalui internet dengan teknologi *live streaming*. Mediatisasi dalam internet tidak hanya bersifat pasif seperti dalam media analog, tetapi bisa dilakukan secara interaktif dan merasuk (*immersive*). Dalam kurun waktu 25 tahun saja, masyarakat global dibawa ke dalam sebuah pergeseran paradigma yang berjalan begitu cepat, selalu dalam keadaan serba berubah dan melesat. John Naughton, dalam *A Brief History of the Future: From Radio Days to Internet Years in a Lifetime* (2001:27), menguraikan bagaimana radio membutuhkan 37 tahun untuk membangun 50 juta pendengar, televisi membutuhkan 15 untuk mencapai jumlah yang sama, dan kemudian World Wide Web mencapai level partisipasi sejumlah itu dalam “hanya tiga tahun.” *Internet art* atau *interactive web art* mulai banyak dieksplorasi sejak awal 2000-an, meski hingga sekarang belum sepenuhnya diakui sebagai medium seni yang “sahih” dan lebih dilihat sebagai wilayah teknokrasi atau teritori para *techie*.

Sampai akhirnya pada 2020 seluruh umat manusia diguncangkan oleh pandemi bernama Covid-19, yang benar-benar memaksa setiap orang untuk membatasi ruang fisiknya dan hampir sepenuhnya mengandalkan medium digital dan ruang virtual sebagai sarana berproduksi, berinteraksi, dan berkreasi. Internet benar-benar menjadi agora masa kini, sebuah ruang yang (seolah) tanpa batas dan jarak, melampaui keterbatasan ruang, tubuh, dan waktu.

---

## Pergeseran Paradigma yang Terpaksa: Seni di Era “Normal Baru”

Kembali ke seni di tengah pandemi yang masih sedang berjalan saat ini. Pandemi mengakibatkan berbagai penyelenggaraan peristiwa dan kegiatan seni di seluruh dunia dibatalkan; museum-museum, galeri, dan pusat kebudayaan ditutup sementara atau memindahkan dan mengalihmediakan semua kegiatannya, dari pameran, pertunjukan, hingga penayangan dokumentasi. Tidak pelak, krisis ini juga berdampak besar pada penghidupan seniman di semua bidang, dengan minimnya kegiatan serta proses produksi seni dan ekonomi kreatif. Peristiwa seni di mana saya berlaku sebagai organisator, Jakarta Biennale, ajang seni rupa kontemporer Jakarta yang telah berjalan sejak 1974, juga salah satu yang terdampak pandemi ini sehingga harus menunda penyelenggaraan ke tahun 2021.

Berbagai negara telah mengeluarkan serangkaian program mitigasi dan bantuan sosial untuk membantu seniman dan ruang seni, termasuk di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, misalnya, melakukan pendataan seniman dan berencana memberikan Kartu Prakerja bagi para seniman yang terdampak Covid-19. Di sisi lain, Kementerian Keuangan mengeluarkan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 44/PMK.03/2020 tentang Insentif Pajak untuk Wajib Pajak Terdampak Pandemi Corona Virus Disease 2019. Berdasarkan kebijakan tersebut, sejumlah insentif pajak penghasilan dan pajak pertambahan nilai diberikan bagi pelaku usaha terdampak pandemi, dalam hal ini termasuk pelaku di bidang seni dan budaya. Berdasar pendataan Koalisi Seni Indonesia,<sup>3</sup> sejumlah negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Jerman, Kanada, Cina, dan Singapura mengucurkan dana sampai jutaan dolar untuk insentif pekerja seni, program pemberdayaan, dan pengembangan pendidikan seni serta bantuan sumber daya. Lagi-lagi, kebanyakan bantuan pengayaan pada masa ini kemudian diarahkan untuk penggunaan media digital dan jaringan *online*.

Bagaimana pihak seniman sendiri menanggapi situasi ini? Pertanyaan tentang peran dan nasib seni di tengah pandemi menjadi sangat umum dan begitu banyak diperbincangkan baik di media massa maupun berbagai diskusi yang berjalan di ruang virtual. Dengan kapasitas saya sebagai direktur pelaksana Jakarta Biennale, saya beserta tim menyelenggarakan serangkaian diskusi dengan sejumlah pelaku

---

<sup>3</sup> Referensi lengkap di laporan Koalisi Seni Indonesia: <https://koalisiseni.or.id/kebijakan-seni-daerah-dan-negara-semasa-pandemi/>

seni dan berikut ini beberapa kilasan pemikiran pekerja seni yang saya rangkum dari sejumlah diskusi tersebut.

Jakarta Biennale menyelenggarakan diskusi daring “Artistic Directors Meet-Up: Contemporary Art and Biennales Post-Corona”, pada 12 Mei 2020, “dihadiri” sekitar 80 partisipan dalam dan luar negeri yang kebanyakan adalah pekerja seni kontemporer. Pertanyaan yang paling banyak diajukan oleh partisipan, seperti yang bisa diduga, adalah mengenai transisi pengkaryaan dan peristiwa seni dari ruang-medium fisik ke digital. Melati Suryodarmo, salah satu pelaku seni performans paling dikenal dari Indonesia, cukup tegas dalam menyatakan bahwa situasi ini tidak akan menghalanginya untuk tetap menggunakan tubuh, ruang, dan waktu spesifik sebagai “hakikat” penciptaan karyanya, meski ia juga telah lazim menggunakan medium digital seperti fotografi dan video sebagai wilayah penciptaan tersendiri. Ia menganggap bahwa istilah “normal baru” sangat ambigu dan dapat menyesatkan karena apa yang dianggap “normal” berbeda-beda bagi setiap golongan atau kalangan masyarakat, dan peran seni justru seharusnya menantang pandangan otoritarian terhadap normalitas itu sendiri.

Pada kesempatan yang sama, Charles Esche, kurator seni rupa dari Belanda yang sempat menjadi Direktur Artistik Jakarta Biennale 2015, mengemukakan pernyataan yang menarik bahwa dengan situasi dan transisi digital massal ini, “Tubuh menjadi semakin menghilang, namun pada saat yang sama juga menjadi semakin penting.”<sup>4</sup> Pernyataan inilah yang membuat saya terinspirasi untuk melihat kembali situasi ini melalui kajian performans, yang kemudian tertuang dalam tulisan ini.

Dalam diskusi lain sebulan setelah itu, pada 12 Juni 2020, juga diselenggarakan oleh Jakarta Biennale, Tintin Wulia, perupa Indonesia yang berbasis di Brisbane dan sempat mewakili Indonesia di Venice Biennale 2017, mengutarakan pandangannya akan internet sebagai ruang sekaligus medium seni.<sup>5</sup> Menurut Tintin, meski ia mengakui banyak potensi menarik dari ruang virtual, sebenarnya dunia maya ini juga memiliki banyak keterbatasan, seperti kelestariannya yang belum teruji sampai 100 tahun ke depan, kebergantungannya pada sumber daya seperti peranti fisik dan listrik, dan pakem-pakem tersendiri yang berbeda dari pakem ruang atau medium fisik, tetapi belum terumuskan secara valid – salah satunya karena karakternya yang selalu rentan akan perubahan begitu cepat.

---

<sup>4</sup> Pernyataan panelis saya parafrase dan terjemahkan bebas, dari arsip Jakarta Biennale.

<sup>5</sup> Pernyataan panelis saya parafrase, dari arsip Jakarta Biennale.

Hal ini seperti yang diuraikan oleh komponis William Duckworth, dalam bukunya *Virtual Music: How the Web Got Wired for Sound* (2005). Ketika peristiwa atau penciptaan berjalan dalam kecepatan internet, semua sangat sulit dicerna; semua berubah begitu cepat. Teknologi ini, dan bagaimana seniman menggunakannya dengan perangkat baru, maju serentak ke segala arah pada saat yang sama; baik inovasi artistik maupun teknis muncul tumpang-tindih di dalam dunia maya sehingga gagasan yang tampak sangat revolusioner beberapa tahun lalu, atau bahkan beberapa bulan lalu, hari ini bisa menjadi tampak sangat umum atau bahkan menghilang begitu saja (Duckworth, 2005:xii).

Tintin kemudian menawarkan bahwa apa yang bisa dilakukan seniman atau siapa pun pada saat ini adalah bersiap diri akan sebuah upaya panjang dan berkontribusi membuat rekam jejak mengenai apa pun yang bisa menjadi penanda akan apa yang terjadi saat ini, baik di ruang/medium fisik maupun virtual. Harapannya, dua puluh, lima puluh, atau seratus tahun kemudian masyarakat masa depan bisa melihat sebegitu banyak rekam jejak pemikiran dan penanda akan satu periode sejarah masyarakat di tengah pandemi ini.

Saya melihat bagaimana keadaan ini serupa tetapi tidak sama dengan pergeseran paradigma pada 1990-an ketika terjadi tegangan antara yang fisik dan yang termediatisasi, seperti yang dibahas Auslander. Namun, bedanya saat itu, pergeseran paradigma tersebut berjalan secara lebih alami dan gradual, sedangkan saat ini yang terjadi adalah pergeseran paradigma tiba-tiba yang terpaksa. Sebuah pilihan yang harus dilakukan karena keadaan kahar/*force majeure*. Dan, apakah ini akan benar-benar mengubah arah praktik kesenian ke depan? Apakah “normal baru” akan benar-benar terwujud menjadi permanen? Bagaimana kebijakan atau strategi yang tepat untuk menjaga keberlangsungan kesenian dan praktik budaya yang aman bagi masyarakat? Pertanyaan-pertanyaan tersebut masih harus dilihat dan diuji, seiring masyarakat seluruh dunia saat ini terus mencoba melangsungkan hidup dalam kecemasan dan ketidakpastian, setidaknya sampai vaksin ditemukan.

---

## Penutup

Sebagai seorang arsiparis yang bekerja membangun sistem arsip digital seni dan juga organisator kesenian yang bertanggung jawab menghadirkan peristiwa seni, saya setuju dengan Auslander bahwa antara yang *live* dan yang termediatisasi (dalam hal ini secara digital-virtual) sudah tidak terpisahkan. Tidak bisa tidak, harus ada keterbukaan dunia seni akan potensi ruang dan medium virtual-digital yang memberi begitu banyak kemungkinan kreatif, inovasi, dan distribusi kepada publik yang lebih luas. Pada saat yang sama, saya juga tetap berpihak pada pandangan Peggy Phelan bahwa nilai pengalaman berkesenian secara langsung tetap harus dipertahankan dan didukung sebagai prioritas praktik budaya.

Memang, yang perlu dilihat ke depan dalam fase “normal baru” ini adalah seperti apa kebijakan preventif dan protokol keamanan yang paling tepat untuk penyelenggaraan peristiwa seni publik, dengan mempertimbangkan keadaan psikologis masyarakat yang terlanda agorafobia seperti yang saya singgung di pengantar. Seperti halnya dengan ruang publik lainnya, adanya pembatasan dan pengaturan jarak serta lalu lintas pengunjung pun diberlakukan bagi kegiatan seni di saat pandemi masih berlangsung. Namun, bagi saya, dan seperti yang diisyaratkan oleh Phelan di atas, pembatasan audiens sejauh ini menjadi sesuatu yang tidak berkenan karena kita terbiasa dengan kerangka berpikir industri/budaya massa yang sesuatunya harus dikonsumsi secara massal dan terkapitalisasi.

Saya justru melihat situasi sekarang ini sebagai sebuah kesempatan, yaitu ada peluang menjembatani kedua agora, antara agora yang nyata/fisik dan agora virtual. Kesenian bisa mengambil jalan tengah dengan berangsur-angsur mendorong lagi proses berkesenian secara *live*/spasial untuk pengunjung terbatas, dengan dukungan mediatisasi dan sirkulasi melalui ruang virtual dan teknologi digital terkini. Jalan tengah ini juga tidak harus menjadi kompromi, tetapi justru membuka berbagai peluang eksperimentasi baru dan penemuan strategi baru bagi pelaku dan penyelenggara kesenian.

Saat ini, ketika tulisan ini diselesaikan, semua orang masih menjalani krisis ini bersama-sama tanpa kepastian kapan muncul titik cerah yang menjadi solusi untuk semua. Merujuk pada apa yang dikatakan Tintin Wulia, saya berharap tulisan ini menjadi salah satu dokumentasi dan refleksi yang berguna untuk dikaji ulang ketika kita semua berhasil melewati masa sulit ini.

---

## Kepustakaan

### Buku

- Auslander, Philip. 1996. "Liveness: Performance and the Anxiety of Simulation" dalam Elin Diamond (Ed), *Performance and Cultural Politics*. London and New York: Routledge.
- Austin, J.L. 1975. *How to Do Things with Words, 2nd Edition*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Baudrillard, Jean. 1981. *Simulations*. St. Louis: Telos Press.
- Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*. New York: Routledge.
- Derrida, Jacques. 1982. *The Margins of Philosophy*. London: Harvester Wheatsheaf.
- Duckworth, William. 2005. *Virtual Music: How the Web Got Wired for Sound*. New York: Routledge.
- Kuhn, Thomas. 1962. *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago and London: Chicago University Press.
- Naughton, John. 2001. *A Brief History of the Future: From Radio Days to Internet Years in a Lifetime*. Woodstock and New York, The Overlook Press.
- Pavis, Patrice. 1992. *Theatre at the Crossroads of Culture*. London and New York: Routledge.
- Phelan, Peggy. 1993. *Unmarked: The Politics of Performance*. London and New York: Routledge.
- Taylor, Diana. 2003. *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham and London: Duke University Press.

### Pustaka Laman

<https://koalisiseni.or.id/kebijakan-seni-daerah-dan-negara-semasa-pandemi/>

---

**Farah Pranita Wardani, M.A.** adalah seorang kurator, sejarawan seni, dan mantan direktur eksekutif dari Indonesian Visual Art Archive (IVAA), arsip seni digital pertama di Indonesia. Mengambil jurusan desain di tahun 1990-an, Wardani merasa tidak puas dengan hasil studinya dan memutuskan untuk melanjutkan perguruan tingginya di Inggris untuk mempelajari Sejarah Seni. Ia kembali ke Indonesia pada tahun 2001 dengan perspektif dan semangat baru untuk mengembangkan dunia seni Indonesia. Sejak kembali, ia mulai mengajar seni dan menjadi kurator di berbagai sanggar dan akhirnya memulai "Indonesian Visual Art Archive" di Jogja. Farah Wardani pernah aktif sebagai *Assistant Director – Resource Centre* di National Gallery Singapore. Ia telah menjadi kurator di berbagai sanggar ternama di ranah internasional seperti Cemeti Art House, Ruang Rupa, Valentine Willie Fine Arts (Kuala Lumpur) dan juga menjadi kurator konsultan untuk ekshibisi "Indonesian Eye: Fantasies & Realities" di Saatchi Gallery, London.

**Nasir Tamara**

Pecinta Seni, Ketua Umum SATUPENA,  
dan Visiting Professor  
Program Studi Ketahanan Nasional FSPS, UGM  
*E-mail: nasirtamara@gmail.com*

# ASOSIASI PENULIS SEBAGAI MOTOR PENGGERAK KREATIVITAS & KEBANGSAAN

Dari Awal Kemerdekaan Sampai Lahirnya  
Persatuan Penulis Indonesia (SATUPENA)

---

## Pengantar

Pada 26 sampai dengan 29 April 2017, sebanyak 120 penulis dari berbagai wilayah di Indonesia hadir di Hotel Aston Kota Solo, Jawa Tengah. Mereka adalah para peserta Kongres Penulis Indonesia lintas genre: fiksi, nonfiksi, dan puisi. Agenda utama membahas terbentuknya perhimpunan Persatuan Penulis Indonesia yang akan dijadikan organisasi yang memperjuangkan peningkatan kapasitas serta penguatan profesi penulis dan melindungi hak atas karya serta kebebasan penulis sekaligus meningkatkan kesejahteraan penulis Indonesia.

Dalam berbagai studi, profesi perupa dan penulis mempunyai banyak persamaan, yaitu sebagai bagian dari kegiatan seni budaya dan ekonomi kreatif yang dapat membantu keberlangsungan kebhinekaan dan kebangsaan Indonesia serta kreativitas dari para pelakunya. Paper ini akan membahasnya.

Dalam sejarah di Eropa terutama di Perancis, seperti kita lihat dalam kehidupan pendiri asosiasi Societe des Gens de Lettres (SGDL), Victor Hugo, adalah seorang penulis fiksi, nonfiksi, dan puisi yang juga merupakan seorang perupa yang hebat. Di dalam organisasinya berkumpul para perupa, penulis, dan ilmuwan. Berkat interaksi yang intens antara mereka, karya seni rupa dan seni menulis sangat

maju karena ada perlindungan terhadap hak cipta, bantuan pemerintah berupa pajak dan cukai yang rendah, bantuan untuk harga kertas murah, dan bantuan teknologi pengetikan serta mesin cetak. Begitu juga di dalam mempromosikan karya-karya para seniman dan penulis nasional.

Namun, selama masa penjajahan Belanda juga bangsa Eropa dalam sejarah Hindia Belanda dan Republik Indonesia belum pernah ada asosiasi yang mempunyai aspirasi menghimpun semua penulis lintas genre dalam sebuah organisasi yang kuat. Padahal banyak sekali masalah yang dihadapi oleh para penulis dan perupa di Indonesia. Penjelarasannya karena sejak zaman kolonial profesi yang bergengsi adalah menjadi pegawai negeri, sedangkan kegiatan menulis dianggap sebagai pekerjaan sampingan. Banyak penulis yang kariernya dimulai sebagai seorang jurnalis yang bekerja di media massa dan sebagai pekerjaan tambahan atau hobi mereka menulis buku.

Seorang sastrawan Indonesia mengungkapkan bahwa menjadi penulis dan sastrawan sejak kemerdekaan cukup bergengsi di masyarakat, tetapi penghasilan dari tulis-menulis itu tidak dapat diharapkan untuk menghidupi sebuah keluarga secara layak. Namun, era digital telah mengubah paradigma dunia tulis-menulis karena ada permintaan untuk menulis di berbagai bidang dan genre penulisan yang dapat menghasilkan uang yang mencukupi bahkan membuat penulis kaya seperti di negeri Barat, Jepang, dan Amerika Latin.

Ekosistem dunia penulisan, perbukuan, dan penerbitan digital sudah lama menunggu lahirnya sebuah perhimpunan penulis yang berbadan hukum resmi. Ada beberapa perkumpulan informal yang kecil-kecil dan biasanya hanya untuk genre masing-masing seperti hanya fiksi, atau nonfiksi dan khusus puisi. Tidak adanya perhimpunan yang bersifat nasional dan resmi menyulitkan langkah pemerintah sebagai pembuat kebijakan dan para penulis sebagai pelaku untuk melakukan advokasi kebijakan di dunia kepenulisan. Akibat ketiadaan organisasi itu, posisi para penulis ketika berhadapan dengan para penerbit, pembuat film seri di televisi, dan perusahaan film menjadi yang membutuhkan cerita untuk diubah menjadi skenario amat lemah.

Sejak Orde Baru sekurang-kurangnya, karena ketiadaan asosiasi penulis lintas genre yang kuat, para penerbit menganggap bahwa merekalah yang mewakili para penulis ketika ada berbagai kegiatan yang melibatkan para penulis termasuk undangan seminar, konferensi, pendidikan, dan pelatihan di dalam dan luar negeri. Begitu juga untuk penerjemahan karya-karya ke dalam berbagai bahasa asing.

Bagi pemerintah, profesi sebagai penulis sepertinya tidak ada karena tidak tercatat dalam nomenklatur profesi pekerjaan yang ada di Indonesia. Ironisnya para penulis harus membayar pajak sama dengan profesi liberal seperti dokter, pengacara, dan konsultan yang penghasilannya sangat jauh di atas para penulis. Karena itulah, asosiasi penulis dibutuhkan untuk duduk setara dengan pihak-pihak lain yang terkait, seperti asosiasi penerbit, toko buku, *market place*, penerjemah, agen literer, dan pemerintah menyangkut masalah perpajakan dan bantuan keuangan bagi para penulis.

Perjuangan untuk mendirikan asosiasi penulis mendapat momentum yang bagus ketika Ir. Joko Widodo menjadi Presiden Republik Indonesia. Ia memisahkan Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang diciptakan oleh pemerintah Jenderal Susilo Bambang Yudhoyono dan menjadikannya Badan Ekonomi Kreatif yang disingkat Bekraf setingkat kementerian untuk membantu berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia. Badan yang baru itu banyak merekrut pebisnis di bidang periklanan, mantan wartawan, dan penulis yang dahulu merupakan anggota tim sukses di bidang komunikasi dan media kandidat Jokowi dalam pemilihan Presiden melawan Jenderal Prabowo.

Dalam kongres 2017, mayoritas yang datang adalah para penulis buku nonfiksi. Saya hanya melihat ada beberapa orang penulis fiksi yang sudah terkenal yang hadir di antaranya Dewi Lestari. Penulis-penulis fiksi lainnya seperti Laksmi Pamuntjak, Leila Chudori, Eka Kurniawan, Terre Liye, dan Ayu Utami tidak kelihatan. Begitu juga tidak banyak penyair yang hadir.

---

## Deklarasi Pembuatan Asosiasi Penulis

Rapat pertama diinisiasi oleh Bekraf yang mengundang 34 orang. Daftar yang diundang ditentukan di dalam rapat panitia yang terdiri dari panitia pelaksana dan panitia pengarah. Para penulis yang hadir dalam rapat persiapan 8 Oktober 2016 di Hotel Pelataran, Borobudur diminta ikut merekomendasikan nama-nama yang patut diundang.

Pertemuan dimulai dengan memperkenalkan Bekraf dan apa program mereka. Setelah itu para penulis yang hadir diminta untuk saling memperkenalkan diri. Penulis senior di situ yang hadir selain saya, ada Djoko Lelono, penulis buku-buku *science fiction*; Langit Kresna Hariadi, penulis buku-buku legenda Jawa; dan penyair Eka Budiarta.

Para penulis mengeluarkan unek-unek mereka tentang beratnya menjadi penulis. Pertama: status profesi penulis tidak jelas dalam nomenklatur bisnis dan ekonomi di Indonesia. Bahkan ketika menulis profesi di Kartu Tanda Penduduk petugas meminta mengganti karena tidak ada di daftar profesi. Kedua: lemahnya perlindungan hak cipta dan maraknya pembajakan buku-buku yang bahkan dijual di *market place* secara terang-terangan. Ketiga: masalah royalti yang rendah dan sering tidak dibayarkan kepada para penulis bahkan oleh penerbit-penerbit besar. Keempat: pajak terhadap royalti dan pajak penghasilan yang dianggap berat. Kelima: tidak adanya program-program penerjemahan karya-karya ke dalam bahasa Inggris dan bahasa-bahasa asing lainnya. Keenam: tidak adanya agen-agen literasi yang aktif untuk menjual karya-karya penulis Indonesia ke negara-negara asing. Ketujuh: tidak ada bantuan dari pemerintah untuk para penulis seperti bantuan keuangan ketika tidak ada penghasilan bagi penulis termasuk tidak adanya pensiun untuk profesi ini. Kedelapan: tidak ada lembaga perguruan tinggi yang mengajarkan penulisan kreatif dan program-program pelatihan yang ada jauh dari cukup sehingga perkembangan mutu dari karya-karya tulis menjadi mengkhawatirkan. Terakhir: kurangnya keikutsertaan para penulis dalam residensi dan berbagai festival buku yang ada di Indonesia dan di luar negeri.

Pertemuan pertama itu berlangsung cukup bagus meskipun banyak yang belum kenal satu sama lain. Kesadaran bahwa para penulis mempunyai masalah yang sama dan untuk mengubahnya menjadi lebih baik tidak bisa dilakukan sendiri-sendiri. Pada akhir pertemuan diedarkan sebuah kertas kosong dengan judul “Deklarasi Pembuatan Asosiasi Penulis”, yaitu mereka yang setuju diminta agar membubuhkan tanda tangannya.

Seluruh masukan yang sangat berharga dalam pertemuan itu kemudian diolah dalam pertemuan-pertemuan lanjutan selama enam bulan sejak Deklarasi Borobudur sampai dengan hari terakhir untuk mematangkan rencana kongres penulis se-Indonesia. Dalam rapat-rapat itu ada yang yang tidak pernah absen termasuk saya, sering datang seperti Mikke Susanto, Murti Bunanta, dan yang jarang seperti Alberthienne Endah dan Asma Nadia karena berbagai kesibukan atau karena tinggal di luar Jakarta padahal semua rapat dilakukan di Jakarta.

Setelah di Borobudur, pertemuan berikutnya berlangsung selama 15-16 Desember 2017 di Hotel Mercure, Cikini, Jakarta. Rapat dihadiri oleh 26 orang penulis dari perwakilan genre yang agendanya berupa perumusan masalah profesi penulis Indonesia dan solusi berupa pembentukan perkumpulan dengan nama Persatuan Penulis Indonesia (PPI), pembahasan persiapan kongres, pembahasan

Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART), serta rencana penetapan agenda kerja perkumpulan. Rapat bersama dihadiri tim fasilitator Bekraf dibuka oleh Deputi VI (Hubungan Antarlembaga dan Wilayah) Kepala Bekraf yang mengurus kerja sama kelembagaan yang mantan wartawan mingguan *Tempo*.

---

## Perjalanan Kongres

Hotel Aston di Solo adalah sebuah hotel modern dengan fasilitas kamar, tempat rapat, dan *ball room* yang besar dengan berbagai ruang rapat dan restoran, kafe serta kolam renang yang luas. Fasilitas untuk sebuah kongres bagus. Hotel itu baru dibuka kurang dari satu tahun sebelumnya yang pemiliknya saya kenal sehingga atas jaminan saya panitia dapat harga yang bagus dengan pembayaran mundur 100 hari kemudian.

Bekraf hanya dapat membayari fasilitas berupa tiket pesawat pulang-pergi, kamar, dan makan minum untuk 120 penulis selama empat hari. Acara sangat padat sehingga tidak memungkinkan orang untuk berwisata ke wilayah luar Solo melihat Candi Suku, misalnya. Atau melihat kraton, museum-museum dan berjalan di pinggir kali tempat Presiden Jokowi pernah tinggal. Atau, berkunjung ke pabrik-pabrik tekstil yang banyak terdapat di Solo. Peserta juga puas dengan menikmati wisata kuliner yang lezat di Solo.

Hari pertama peserta berdatangan dari berbagai kota di Indonesia. Sesudah *check-in* di hotel, beristirahat, lalu makan malam bersama. Kesempatan itu digunakan untuk saling mengenal. Selama ini para penulis memang dikenal sebagai orang-orang yang lebih menyukai jalan sunyi karena buat banyak pengarang menulis adalah pekerjaan soliter yang membutuhkan konsentrasi.

Pada pagi hari kedua barulah acara dibuka secara resmi oleh Kepala Bekraf Triawan Munaf. Ia mengatakan: “Kongres SATUPENA ini diharapkan dapat menjadi tonggak penerbitan Indonesia dan dapat menyatu dalam ekosistem ekonomi kreatif untuk memajukan perekonomian Indonesia. Pemerintah mendukung dan mendorong subsektor yang ada di bawah Bekraf, salah satunya adalah subsektor penerbitan yang di dalamnya juga termasuk para penulis.”

Walikota Solo FX Hadi Rudyatmo tidak bisa hadir. Dia mengutus seorang Kepala Dinas yang membacakan pidatonya. Walikota berpesan “Jangan sampai penulis di Indonesia hilang di tengah revolusi digital”. Ketua panitia pelaksana Imelda Akmal memberi informasi teknis tentang penyelenggaraan kongres.

Ketua panitia pengarah, Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc., yang lama tinggal di Eropa dan mendapat inspirasi dari para penulis besar seperti Victor Hugo, pendiri dari asosiasi penulis lintas genre pertama di dunia dua abad yang lalu di Paris bernama Societe des Gens de Lettres (SDGL), mengatakan: “Mari bersatu membuat sejarah dengan menciptakan sebuah organisasi nasional yang kuat dan dinamis membela kepentingan dari para penulis se-Indonesia.”

Melihat contoh bahwa organisasi para penulis di dunia Barat bisa hidup sehat memperjuangkan hak, kepentingan, dan kesejahteraan para penulisnya sejak berabad-abad maka hal yang sama akan dapat juga diwujudkan di Indonesia. Perjuangan organisasi penulis PEN Club yang ada di banyak negara dalam membela hak asasi manusia penulis juga dapat memberikan contoh optimisme bagi organisasi penulis yang segera dibentuk di Solo.

Dewi Lestari sebagai wakil dari para penulis fiksi yang hadir mengatakan: “Kesulitan, friksi, dan perbedaan pendapat pastinya menjadi sesuatu yang tidak bisa dihindari. Kita bertolak dan melesat oleh kreativitas. Melalui SATUPENA, mari sebarkan dan tularkan semangat itu ke seluruh Indonesia dan dunia.”

Dia melanjutkan: “Ujung tombak kita masing-masing mengekspresikan hal berbeda, genre berbeda, bidang yang berbeda, biarlah variasi itu terus bertambah, bertumbuh, menjadi kebhinekaan, pelangi demokrasi di Indonesia yang kompleks. Perlu kita ingat, busur yang melesatkan energi penulis adalah kreativitas dan semangat berbagi. Pena adalah alat yang tidak pernah lekang.”

Kongres Perdana SATUPENA ini memiliki tiga agenda utama: Peresmian Pendirian Perkumpulan SATUPENA, Persetujuan Rancangan AD/ART, Pemilihan Ketua Umum dan Dewan Pengurus SATUPENA periode 2017-2019. Kongres memilih pimpinan sidang sebagai Ketua Hikmat Darmawan dan Sekretaris Dessy Sekar Chamdi.

Pagi hari kedua, kongres membicarakan Tata Tertib Pemilihan Ketua Sidang, Wakil, Sekretaris, dan Anggota dari wilayah. Diteruskan dengan pembuatan tiga komisi: A. Tata tertib pemilihan Ketua Umum, B. Badan Hukum termasuk AD/ART, dan C. Program Kerja. Bahan-bahan yang sudah disiapkan dalam rapat-rapat persiapan prakongres dibahas di kongres.

Setelah makan siang, setiap komisi menyelesaikan pekerjaan mereka. Lepas makan malam diadakan rapat pleno. Perwakilan dari setiap komisi memberikan rekomendasi mereka untuk disahkan oleh para peserta sidang. Nama-nama calon Ketua Umum yang terdiri dari Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc., Imelda Akmal, dan

Mikke Susanto serta Formatur SATUPENA Fachrunnas M.A., Mardiyah Chamim, dan Hikmat Darmawan diumumkan malam itu.

Pada Jumat, 28 April 2017 di Ruang Rapat Utama acara dimulai dengan pemaparan visi, misi, dan program calon Ketua Umum. Hanya saja, Mikke Susanto mengundurkan diri dari pencalonan. Pada siang hari dilakukan pemilihan Ketua Umum secara demokratis dengan memasukkan ke dalam kotak suara pilihan dari setiap peserta yang memiliki hak pilih. Para peserta memberikan suara terbanyak (67 suara) dari 107 suara pemilih yang sah kepada Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc. sehingga ia terpilih secara resmi menjadi Ketua Umum Persatuan Penulis Indonesia yang diberi nama singkatan Perkumpulan SATUPENA.

“Proses pemikiran berlangsung demokratis, guyub, dan penuh keakraban” kepada Koran *TEMPO*, Mikke Susanto yang aktif sebagai juru bicara kongres mengatakan:

Ketua Umum diminta untuk menyusun kepengurusan yang terdiri dari Sekretaris Umum, Bendahara Umum dan membuat lima divisi kerja, yaitu Divisi Pendidikan, Riset dan Pengembangan, Divisi Pemasaran dan Promosi, Divisi Badan usaha, Divisi Legal dan Advokasi, serta Divisi Hubungan Masyarakat. Pemilihan Ketua Umum berlangsung secara tertib dan meriah dengan setiap pendukung ramai menyemangati agar para peserta memilih calon yang mereka ajukan.

Karena kekurangan waktu untuk membahas AD/ART serta ketidakhadiran notaris dan kelengkapan pengurusan administrasi belum cukup untuk membuat akta resmi didirikannya SATUPENA, Ketua Umum diminta untuk menyelesaikan kedua hal tersebut selama masa tugasnya. Keputusan Rapat Pleno itu tertulis di dalam Berita Acara Kongres yang dibuat oleh pimpinan sidang. Di situ juga dituliskan anggota Dewan Etika yang terdiri dari Dr. Husnu Abadi (wilayah Barat), Isnaini Muhidin (wilayah Tengah), Frank H Samah (wilayah Timur), Eka Budianta dan Muthia Fadhila Khairunnisa masing-masing sebagai penulis senior dan penulis termuda.

Pada malam hari dilakukan *launching* buku 17 penulis SATUPENA. Karya-karya mereka dipamerkan di ruang sidang. Selain pembacaan puisi, para peserta juga berbagi pengalaman penulis tentang kebebasan berekspresi, proses kreatif, dan pendistribusian karya-karya tulis masing-masing.

Ketua Umum dalam Pidato Budaya pada malam terakhir juga membacakan kesimpulan dari kongres tentang organisasi yang baru dibentuk sebagai berikut.

1. SATUPENA adalah organisasi sebagai wadah yang menyatukan penulis dari semua genre kepenulisan di seluruh Indonesia.
2. Tujuan SATUPENA adalah untuk meningkatkan kesejahteraan penulis, peningkatan kapasitas, penguatan profesi dan melindungi hak atas karya serta kebebasan penulis.
3. Tujuan lain SATUPENA adalah menciptakan ekosistem dunia menulis dan memberi kesempatan kepada semua pihak untuk terlibat menjembatani berbagai keperluan bagi para penulis maupun untuk menciptakan kebanggaan negeri.
4. SATUPENA bersepakat bahwa kemajemukan, keragaman, kebhinekaan Nusantara harus tetap lestari dan perlu dipublikasikan melalui aktivitas menulis.
5. Untuk itu, SATUPENA menjalankan maklumat bahwa menulis bukan sekadar tindakan individu, tetapi juga menjadikan peradaban dunia jauh lebih baik.

Selama empat hari kongres, peserta tidak membahas satu hal yang amat penting untuk melaksanakan tugas-tugas para pengurus, yaitu masalah keuangan untuk menjalankan organisasi. Setelah selesai Kongres ternyata Bekraf menyatakan tidak bersedia untuk memberi pendanaan untuk menjalankan organisasi selama empat tahun. Hal itu sangat mengagetkan semua orang karena organisasi SATUPENA memerlukan adanya sebuah kantor yang representatif dan menggaji staf yang bekerja penuh waktu menjalankan tugas-tugas kesekretariatan. Tentunya juga ada kebutuhan dana untuk menjalankan banyaknya program yang ada.

Pembentukan pengurus dibicarakan bersama dengan anggota Tim Formatur Hikmat Darmawan dan Fakhrunnas Jabbar yang datang ke Jakarta dari Riau. Karena kesibukannya, Mardiyah Chamim tidak bisa hadir.

---

## **Sejarah Organisasi Penulis Sejak Era Kolonial**

Sambutan masyarakat akan terbentuknya SATUPENA bermacam-macam. Awalnya sulit meyakinkan orang untuk bergabung dengan asosiasi penulis untuk alasan yang disampaikan oleh penulis Martin Aleida:

Di sini banyak perkumpulan tapi rusak karena moral manusianya, terutama di era Orde Baru. Paling tidak ada dua koperasi seniman yang hanya jadi ajang penipuan. Duit kumpul pengurusnya kabur. PEN Indonesia kerjanya cuma hadir di General Assembly empat tahun sekali, belakangan juga sudah tak pernah. Pram dapat penghargaan bukan dari PEN di sini tapi New York. Widji Thukul hilang, PEN cuma diam. Saya kira ketika Soeharto rontok PEN akan kasih penghargaan, ternyata tidak juga haha. Semoga Satu Pena jaya.

Memang dalam sejarah penulis Indonesia modern terjadi dinamika. Buku-buku yang dicetak dengan mesin dimulai sejak tahun 1870-an ketika mesin-mesin cetak diimpor dari Eropa. Pemerintah Hindia Belanda membeli alat-alat cetak untuk keperluan administrasi pemerintahan. Adapun para pengusaha di bidang percetakan memakainya untuk mencetak surat kabar dan majalah. Pengusaha Eropa masuk ke dalam bisnis penerbitan dalam bahasa-bahasa Eropa. Adapun pengusaha Tionghoa menerbitkan media dan buku-buku dalam Bahasa Tionghoa dan juga dalam Bahasa Melayu.

Pada tahun 1920 pemerintah kolonial mendirikan Penerbit Balai Pustaka untuk mengontrol penerbitan-penerbitan buku agar tidak menerbitkan buku-buku yang menentang kekuasaan kolonial. Maklum waktu itu sudah muncul gagasan Indonesia merdeka. Pada tahun 1933 Soekarno, seorang cendekiawan pejuang kemerdekaan yang pernah divonis empat tahun penjara oleh pengadilan kolonial menulis sebuah buku berjudul Mencapai Indonesia Merdeka yang menggoncangkan Hindia Belanda.

Di penerbit Balai Pustaka ini direkrut banyak sekali intelektual penulis yang berasal dari Sumatera mungkin karena dianggap lebih menguasai Bahasa Melayu dibandingkan dengan penulis dari suku-suku lain. Sampai kini Balai Pustaka tetap ada sehingga menjadikannya sebagai penerbit tertua di Tanah Air.

Pada waktu pendudukan Jepang (1942-1945) ketika pemakaian Bahasa Belanda dan bahasa-bahasa Eropa lain dilarang, sedangkan yang diperbolehkan hanya Bahasa Jepang dan Bahasa Melayu banyak penulis pribumi yang mendapat momentum besar untuk memajukan dunia tulis-menulis dalam Bahasa Melayu. Jepang telah memberi kesadaran kepada penulis Indonesia bahwa bangsa Asia tidak kalah dengan bangsa Eropa setelah berhasil menghancurkan armada Rusia tahun 1904-1905. Belanda yang telah menjajah Indonesia selama berabad-abad mulai khawatir. Para intelektual penulis bergabung dengan gerakan melawan penjajahan. Di antara mereka ada Chairil Anwar, Hamka, Asrul Sani, dan Rivai Apin. Mereka menulis masa depan Indonesia yang merdeka. Polemik itu bisa dilihat di dalam buku *Polemik Kebudayaan* yang diikuti oleh sembilan penulis.

Setelah Indonesia merdeka, beberapa penulis yang liberal membuat Surat Kepercayaan Gelanggang yang merupakan satu manifesto akan tugas suci dari para penulis Indonesia merdeka. Sementara itu, para penulis yang berhaluan marxis membuat Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) dengan dukungan dari Partai Komunis Indonesia. Lekra juga membuat sebuah Mukaddimah tentang *raison d'être* mereka sebagai penulis yang kemudian direvisi tahun 1959.

Partai Nasional Indonesia yang pro-Bung Karno juga memiliki Lembaga Kebudayaan Nasional yang Ketua Umumnya adalah penulis Sitor Situmorang. Hubungan antara Lekra dan LKN cukup dekat. Kedua organisasi ini menjadi sponsor dari Konferensi Pengarang Asia Afrika (KPAA). Dalam Komite Eksekutif KPAA duduk Pramoedya Ananta Toer, Sitor Situmorang, Joebaar Ayuub, Rivai Apin, Dodong Djiwaprada, Utuy Tatang Sontani, dan Samadja.

Dalam sejarah ada beberapa organisasi yang merupakan penentang Lekra seperti Persatuan Karyawan Pengarang Indonesia (PKPI) dengan Ketua Umum Gayus Siagian. Organisasi itu dibuat setelah berlangsungnya Konferensi Karyawan Pengarang Indonesia di Jakarta 1-7 Maret 1964 yang dihadiri 35 organisasi kebudayaan dan 450 orang individu. Presidium Konferensi itu terdiri dari Brigjen Sujono (Ketua) dengan wakil-wakil ketua sebagai berikut: Usmar Ismail (Lesbumi), Gayus Siagian, Nugroho Notosusanto, dan Andi Amir Baso. Dukungan dari menteri datang dari diri Jenderal A.H. Nasution dan Menteri Agama Sjaifuddin Zuhri. Menteri Pendidikan Prijono tidak hadir dan dalam pidatonya yang dibacakan oleh stafnya mempertanyakan tidak adanya dukungan terhadap manifesto politik Soekarno dalam rekomendasi konferensi.

Penulis Rosihan Anwar yang hadir melihat acara itu disponsori bersama antara ABRI, Islam, Protestan, dan Katolik menulis: "Kehadiran KKPI saya anggap baik. Sudah waktunya para pengarang nonkomunis tampil ke depan dan menyatakan kehadiran mereka."

Pada 8 Desember 1963, koran *Duta Masyarakat* menerbitkan Manifesto Kebudayaan sebagai hasil pertemuan tiga bulan sebelumnya dari 13 seniman yang terdiri dari Soe Hok Djien, H.B. Jassin, Trisno Sumardjo, Gunawan Muhamad, A. Bastari Asnin, Wiratmo Sukito, Zaini, Bokor Hutasuhut, Bur Rasuanto, D.S. Muljanto, Ras Siregar, Sjahwil, dan Jufri Tanissan. Namun, 8 Mei 1963 Presiden Soekarno melarang Manifesto Kebudayaan dengan alasan menjadi saingan dari Manifesto Politik yang dibuatnya.

Pada zaman Orde Lama banyak memang penulis yang dipenjara tanpa pengadilan seperti Mochtar Lubis selama sembilan tahun pada zaman Orde

Lama dan tiga bulan pada zaman Orde Baru. Begitu juga Buya Hamka dan banyak lainnya pernah dipenjara. Seperti juga para politisi pahlawan kemerdekaan seperti Sjahrir, Roem, Prawoto, Anak Agung, Subadio, dan Sultan Hamid.

Mochtar Lubis, penulis pendiri Kantor Berita “Antara” yang juga berprofesi sebagai Pemimpin Redaksi Harian *Indonesia Raya* mengalami korannya diberedel enam kali pada periode 1949-1958. Pada 25 Februari 1965, Menteri Penerangan Jendral Achmadi memberedel 21 harian dan mingguan (11 di Jakarta dan 10 di Medan) karena dianggap menentang Bung Karno secara halus. Banyak wartawan yang juga penulis kehilangan pekerjaannya.

Setelah Orde Baru muncul, kini giliran penulis yang dekat dengan PKI yang ditangkap. Tidak sedikit yang disiksa sampai dibunuh, karya-karya mereka dilarang dan mereka diasingkan di Pulau Buru seperti Pramoedya Ananta Toer dan ribuan lainnya. Untuk menerbitkan media cetak dan buku harus mendapat izin dari pemerintah. Hal itu berlangsung dari era Orde Lama dan baru berakhir pada era Presiden B.J. Habibie.

Sejak Orde Baru tidak sedikit penulis yang mencoba membuat organisasi pengarang. Tahun 1981 lahir Himpunan Pengarang Indonesia (HPI) Aksara yang dipelopori oleh banyak penulis perempuan yang ketuanya tercatat Titie Said pada tahun 1996.

Penulis Toeti Heraty Noeradi bercerita kepada saya bahwa pada awal era Reformasi ia bersama Eka Budianta, Radhar Panca Dahana, dan W.S. Rendra pernah mencoba mendirikan sebuah organisasi penulis juga, tetapi tidak berhasil. Sebuah informasi menyebutkan pernah ada beberapa penulis Indonesia yang mendirikan PEN cabang Indonesia, tetapi tidak berkelanjutan. Karena itu, Toeti Heraty Noeradi bersedia menjadi Ketua Dewan Penasihat Satupena.

Ada juga disebut organisasi lain seperti asosiasi Penulis Profesional Indonesia yang didirikan pada 22 Desember 2016, Ikatan Pengarang Indonesia (IPINDO), Perhimpunan Pengarang Indonesia (PPI) yang dideklarasikan di Makassar oleh Gerson Poyk dan Radhar Panca Dahana pada 31 Desember 2012. Persatuan Penulis Indonesia (Peperindo), Wanita Penulis Indonesia, Forum Lingkar Pena (FLP), Forum Sastra Wanita “Tamening” di Sumatera Barat, dan beberapa perhimpunan yang disebutkan ada di Yogyakarta, Bengkulu, dan Bandung.

Dalam Kongres Perbukuan Nasional I di Jakarta (29-31 Mei 1995) hanya HPI yang hadir. Pada kesempatan itu Titie Said sudah mengeluh kesulitan dalam membangun organisasi para penulis di Indonesia. Salah satunya karena besarnya

konflik kebudayaan antara golongan kanan dan kiri pada masa Orde Lama. Trauma itu belum sepenuhnya bisa dihapuskan pada era Reformasi setelah 22 tahun sehingga masih banyak penulis yang enggan bergabung dengan organisasi-organisasi penulis yang ada di Tanah Air.

---

## Sambutan Positif

Namun, secara keseluruhan sambutan dari masyarakat positif akan kehadiran SATUPENA. Banyak media nasional seperti *Kompas*, *Tempo*, *Republika*, dan media daring seperti Tirto, Tirastimes (Riau) memberitakan kelahiran SATUPENA.

Tugas yang harus dilakukan oleh organisasi baru ini banyak sekali karena konflik kepentingan antara penulis, penerbit, dan pemerintah juga tidak sedikit seperti dicatat oleh seorang penulis: Dalam “program Buku Sekolah Elektronik (BSE) pemerintah menawarkan opsi pembelian hak cipta berjangka (sistem *flat fee* atau *outright*). Dari sisi kepentingan penulis dan penghargaan terhadap hak cipta, angka imbalan maksimal Rp100 juta per judul buku untuk eksploitasi karya selama 15 tahun adalah sangat kecil dan tidak layak (rata-rata Rp6,6 juta per tahun atau Rp550.000,00 per bulan). Itu kalau mendapatkan Rp100 juta dan kalau kurang dari itu, angka yang diterima penulis per tahun atau per bulannya selama 15 tahun lebih minim lagi. Bandingkan dengan angka penerimaan penulis buku pelajaran per tahun dari penerbit dengan sistem royalti yang bisa berjumlah puluhan, bahkan ratusan juta. Jadi, penulis hanya diberi keuntungan sesaat dari kompensasi tersebut, di sisi lain buku karya ciptanya dapat dieksploitasi secara besar-besaran oleh siapa pun dengan cara mengunduh, sekaligus mencetak dan menjualnya.”

Seorang penulis muda perempuan, Indy Febriyanti, menjelaskan mengapa terbentuknya perkumpulan SATUPENA mempunyai makna yang begitu penting. Dia menulis di [visikata.com](http://visikata.com):

Sejak lama banyak penulis cenderung pesimistis penulis Indonesia bisa bersatu. ‘Ah nggak mungkinlah bisa ada asosiasi penulis! Para penulis itu terlalu sinis satu sama lain, ujar seorang novelis dan wartawan senior di hadapan saya dua tahun lalu. Dalam hati saya merasa sulit membantah perkataannya. Dari pengalaman saya sendiri ketika turut berjibaku menyiapkan Indonesia sebagai tamu kehormatan di Frankfurt Book Fair (FBF) 2015, saya sempat punya perasaan yang sama.

Selain itu, ia juga terlibat dalam konflik yang tajam ketika daftar penulis yang dipilih oleh komite untuk berangkat ke Frankfurt dikritik keras karena dianggap tidak adil dalam memilih penulis, tema, dan genre tertentu. Ada iri hati. Bahkan tidak sedikit yang mundur ke Frankfurt karena malu atau marah. Ia kecewa melihat “dunia kepenulisan Indonesia yang sinis dan muram”.

Namun, kehadiran SATUPENA membuat Indy menjadi optimistis. ‘Asosiasi itu akhirnya lahir, dan babak baru pun dimulai. Segalanya dimulai dari nol, meskipun sama sekali bukan kosong. Seluruh potensi itu berada, dan siap dikelola. Tantangan dan peluang. Jalan yang masih teramat panjang.

Untungnya sambutan yang positif jauh lebih banyak lagi dibandingkan dengan yang negatif seperti dapat dibaca dari komentar beberapa penulis di bawah ini. Misalnya tulisan Sri Rahayu dari Malang di blognya. “Jumat, 28 April 2017 menjadi hari yang paling menentukan bagi seorang bayi bernama SATUPENA. Bukan saja menjadi tonggak bersejarah atas terbentuknya sebuah keluarga baru di kalangan para penulis lintas generasi dan genre, tetapi hari itu menjadi hari yang penting bagi sosok Nasir Tamara, seorang penulis sekaligus dosen dari Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. Pribadinya yang *humble* dan berwibawa serta prestasinya di bidang literasi telah mengantarnya menjadi Ketua umum SATUPENA terpilih.”

Penulis Bambang Trim dari Jakarta menulis di *Kompasiana*: “Selamat bertugas membawa armada SATUPENA, Pak Nasir Tamara. Saya mengenal beliau sejak di bangku kuliah dari tulisan-tulisannya di harian *Republika*. Begitu saya mendengar beliau terpilih menjadi Ketua SATUPENA, maka ia adalah orang yang tepat dengan pengalamannya yang segudang di dunia penulisan.

Seorang penulis perempuan lainnya, Putu Felicia, amat mengapresiasi kehadiran asosiasi penulis. Buat dirinya: “SATUPENA adalah harapan baru bagi penulis Indonesia. Kongres yang didukung langsung oleh Bekraf milik pemerintah bak angin segar di padang tandus. SATUPENA menjadi nama yang sakral. Ibaratnya dengan sekian banyak penulis, sekian banyak genre, sekian banyak perbedaan usia, para penulis ingin mempersatukan visi dan misi. Untuk mencapai kemajuan bersama. INI ADALAH SATU KABAR YANG LUAR BIASA.”

Larasati, penulis dari Borobudur dalam cuitannya menulis: “Harapan untuk SATUPENA agar Indonesia menjadi negara yang orang-orangnya semakin cinta membaca.” Dhahana Adi menulis dalam Twitter-nya: “Harapan saya SATUPENA membawa perubahan di dunia buku.”

---

## Tiga Tahun Kemudian

Setelah tiga tahun kehadirannya, anggota SATUPENA sudah melebihi 500 orang. Mereka terdiri dari mantan menteri, KSAU, Duta Besar, anggota DPR-RI, pemimpin redaksi media, rektor, dosen, pebisnis, kepala perpustakaan, jurnalis, dan pegawai negeri. Dari segi pendidikan, ada lebih 60 doktor dan 10 profesor. Pada tahun 2019, SATUPENA telah diterima menjadi anggota organisasi penulis International Author Forum (IAF) yang berpusat di London dan beranggotakan 700.000 orang dari berbagai belahan dunia.

Sebagai wakil pemerintah, Bekraf membuat Memorandum of Understanding (MOU) dengan 22 asosiasi yang bergerak di bidang ekonomi kreatif termasuk SATUPENA pada 14 Mei 2018 sebagai bentuk dukungan pengembangan ekosistem ekonomi kreatif di Indonesia. Bekraf mengakui tidak bisa bekerja sendiri untuk mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif yang dibagi ke dalam 16 subsektor Pada tahun 2018. Bekraf menargetkan pendapatan sebesar Rp1.000 triliun pada Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia.

Bekraf adalah lembaga pemerintah nonkementerian yang bertanggung jawab di bidang ekonomi kreatif. Tugasnya membantu Presiden Republik Indonesia dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan menyinkronkan kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan *game developer*, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, mode, film animasi dan video, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi serta radio. Para perupa dan pekerja seni paling banyak diwakili. Mereka pada umumnya memang belajar di institusi seperti ISI Yogyakarta. Kemampuan teknik sudah dikuasai tinggal karya-karya mereka diisi dengan pesan-pesan yang berkaitan dengan kreativitas dan kaitannya dengan masalah kebangsaan.

Sayangnya, ada berita buruk juga pada tahun 2019. Presiden membubarkan Bekraf dan menggabungkannya kembali dengan Kementerian Pariwisata. Ternyata, ironi sejarah, Bekraf ini mati muda. Organisasi para penulis kehilangan salah satu pendukungnya di pemerintah. Diharapkan kementerian Parekraf tetap akan terus menjaga komitmen Bekraf dengan para pelaku ekonomi kreatif.

Saya teringat ucapan Kepala Bekraf bahwa ia percaya kreativitas para penulis Indonesia masih memiliki potensi untuk mengangkat sektor industri kreatif di Indonesia. Di Barat dan Jepang telah terbukti dunia penulisan membantu kemajuan ekonomi.

Saya kutip dia: “Kongres ini akan membuat *road map*: asosiasi penulis mau dibawa ke mana dengan segala yang mereka alami sekarang. Keterbatasan dan mahalannya bahan baku kertas, tingginya pajak di berbagai level di dunia perbukuan, misalnya. Mari kita cari solusi bersama, ketika pajak di perbukuan minta dikurangi atau dihapus, pemerintah perlu pertimbangan. Hanya di Indonesia subsektor ekonomi kreatif yang tidak ada insentifnya.”

Untuk mengetahui dengan baik ekosistem dan sosiologi dunia kepenulisan dan penerbitan di Indonesia, SATUPENA ikut bersama Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia dan Bekraf membuat studi yang komprehensif tentang industri ini pada tahun 2018. Berdasarkan hasil dari studi itu ternyata dunia penerbitan dan penulisan di Indonesia berada di dalam situasi yang sangat tidak baik.

Dunia penerbitan dan juga media yang menerbitkan karya juga terkonsentrasi di Jakarta terutama lalu di Bandung dan Yogyakarta. Para penulis yang tinggal di sekitar ibukota mempunyai banyak sekali kemudahan dan akses untuk menjadi terkenal. Jakarta banyak memiliki perpustakaan terutama Perpustakaan Nasional yang megah. Begitu juga semua kantor perwakilan internasional dan pusat-pusat budaya asing. Karena menjadi magnet, hampir semua penulis pindah dari daerah ke Jakarta. Oleh karena itu, SATUPENA berusaha keras agar para anggotanya yang tersebar di seluruh Indonesia diperhatikan dan dibantu untuk maju. Teknologi digital memungkinkan hal ini.

SATUPENA sedang merencanakan untuk membuat sebuah Institut SATUPENA dengan tiga program studi: penulisan, penerjemahan, dan penerbitan dengan tujuan meningkatkan mutu karya-karya tulis di Indonesia.

Sejak kelahirannya, SATUPENA juga masing-masing dua kali ikut membuka stan yang ramai dikunjungi dalam Indonesia International Book Fair dan juga pada International Islamic Book Fair di Jakarta Convention Hall. SATUPENA juga setiap tahun ikut dalam Borobudurs Writers dan Cultural Festival (Jawa Tengah) serta Ubud Writers and Readers Festival (Bali) sejak didirikan.

Sebagai apresiasi kepada berbagai lembaga dan individu yang telah berada dalam bidang kepenulisan, SATUPENA juga memberikan Penghargaan Lifetime Achievement SATUPENA untuk penulis senior Toeti Heraty untuk tulisan puisi, nonfiksi, dan perjuangan kesetaraan gendernya. Tiga institut pemerintah yang diberi piagam adalah Bekraf, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan Perpustakaan Nasional. Empat lembaga swasta penerima penghargaan adalah

Yayasan Lontar, Ubud Writers and Readers Festival (UWRF), Ikatan Penerbit Indonesia IKAPI, dan Yayasan Obor. Kartini Nurdin, Ketua Yayasan Obor berkomentar: “Ini penghargaan yang luar biasa dari para penulis. Kami sebagai penerbit dihargai.”

Banyak sekali kegiatan yang berskala nasional dan internasional yang telah dilakukan oleh organisasi ini. SATUPENA bekerja sama dengan Kedutaan Besar Amerika di Jakarta dan UWRF membuat sebuah lokakarya penulisan internasional dengan penulis top dunia Simon Winchester di Yogyakarta.

Bersama Direktur Jenderal Pajak Kementerian Keuangan, SATUPENA membuat lokakarya tentang pajak untuk para penulis muda Indonesia. Bersama Kementerian Pendidikan SATUPENA mewujudkan lokakarya pelatihan dan pendidikan untuk para penulis Indonesia. Bersama Bekraf SATUPENA membuat lokakarya penulis dan penerbit. Bersama LIPI dan Bekraf, SATUPENA membuat Fokus Group Discussion (FGD) tentang masalah pajak bagi ekosistem dunia perbukuan. Bersama Kementerian Keuangan dan Bekraf, SATUPENA membuat pertemuan dengan para penulis dan seniman yang dihadiri oleh Menteri Keuangan Sri Mulyani dan kepala Bekraf untuk membahas keringanan pajak bagi para seniman dan penulis. Kementerian Komunikasi dan Informatika mengundang SATUPENA untuk membahas penjualan karya-karya penulis di *market place* bersama para pelaku seperti Buka Lapak, Blibli, dan Shopee. SATUPENA ikut Kongres Kebudayaan dan diundang dalam Rapat Koordinasi Nasional Direktur Jenderal Kebudayaan pada akhir Januari 2020. Terakhir SATUPENA bekerja sama dengan Harvard Club Indonesia dan harian *Republika* melaksanakan lokakarya tentang konsep baru Merdeka Belajar yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim.

Hubungan internasional juga dijalin. SATUPENA mendapat kunjungan dari Asosiasi Penulis Tiongkok. Ketua Umum SATUPENA juga mengunjungi asosiasi penulis Malaysia Pena dan Gapena, serta ikut Singapore Writers Festival. Kunjungan berikutnya ke kantor pusat International Author Forum (IAF), London, Inggris, asosiasi penulis Perancis SDGL di Paris, dan asosiasi penulis Italia di Roma.

Dalam sejarah di Eropa terutama di Perancis, seperti kita lihat dalam kehidupan pendiri asosiasi SGDL, Victor Hugo, adalah seorang penulis fiksi, nonfiksi, dan puisi yang juga merupakan seorang perupa yang hebat. Di dalam organisasinya berkumpul para perupa, penulis, dan ilmuwan. Berkat interaksi

yang intens antara mereka, karya seni rupa dan seni menulis sangat maju karena ada perlindungan terhadap hak cipta, bantuan pemerintah berupa pajak dan cukai yang rendah, bantuan untuk harga kertas murah dan bantuan teknologi pengetikan serta mesin cetak. Begitu juga di dalam mempromosikan karya-karya para seniman dan penulis nasional.

---

## Penutup

Pada masa pandemi, semua anggota asosiasi SATUPENA tetap aktif bekerja dari rumah menggunakan berbagai teknologi seperti Zoom dan memakai media sosial seperti WA, Instagram, Facebook, dan Youtube. Diawali sebuah percakapan di WAG, 110 penulis menerbitkan sebuah buku setebal hampir 1000 halaman dengan judul *Kemanusiaan pada Masa Wabah Corona*, dengan penerbit Balai Pustaka. Tujuannya supaya ada Piagam Literasi dan dokumen berupa “memory of Indonesian people’ ketika hidup pada zaman pandemi.

Menulis memang bukan profesi biasa. Menulis adalah profesi yang sangat mulia. Menulis adalah panggilan hidup. Seseorang menulis karena ada yang ingin disampaikan kepada masyarakat yang terkait dengan idealisme ikut membangun peradaban. Banyak orang sanggup berpikir, tetapi sangat sedikit yang mampu menuliskannya dalam buku. Pekerjaan sebagai penulis di Indonesia bukanlah sebuah profesi yang mudah karena secara ekonomi penghasilan dari penjualan buku tidak cukup untuk dijadikan satu-satunya sumber penghasilan untuk satu keluarga dengan dua anak, orang terus menulis. Oleh karena itu, pada saat ini penulis harus mempunyai penghasilan lainnya. Semestinya ada bantuan dari pemerintah kepada para penulis yang bentuknya dapat bermacam-macam seperti berupa pembebasan pajak penghasilan, bantuan keuangan pada saat ia sedang menulis buku, dan pemberian pensiun setelah usia di atas 60 tahun seperti di dunia Barat dan Malaysia. Karena sifat profesi ini amat mulia, sudah selayaknya pemerintah memerhatikan nasib para penulis. Akan tetapi, para penulis tidak akan mengemis. Tugas asosiasi SATUPENA adalah memperjuangkan kepentingan para penulis Indonesia serta menjaga harkat dan martabat mereka.

---

**Dr. Nasir Tamara, M.A., M.Sc.** lahir di Teluk Betung, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia, 4 Januari 1951. Pendiri Global TV, Pemimpin Redaksi *Kapital*, *Director of Research and Publications* SUMMA, Exelentia Institute, Anggota Dewan Riset Nasional, Sekretaris Jenderal Yayasan Kantata Bangsa, dan Ketua Departemen Pengembangan Kebudayaan Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI). Pendidikan terakhirnya ditempuh di University of Paris. Selain itu, ia adalah pecinta seni, Ketua Umum SATUPENA, dan *Visiting Professor* Program Studi Ketahanan Nasional FSPS, UGM.

## A. Kebangsaan & Praktik Kreatif



# MUSIK *QUINTET BRASS* + *SNARE DRUM* SEBAGAI PEMBENTUKAN RASA KEBANGSAAN SEJAK DINI

---

## ABSTRAK

Kreativitas dan kebangsaan diwujudkan dalam pengabdian kepada masyarakat khususnya siswa-siswi sekolah dasar (SD). Grup musik *Tirto Brass*, beranggotakan enam dosen seni dengan memiliki keahlian dalam memainkan instrumen tiup logam seperti: *trumpet*, *trombone*, *horn*, *tuba*, dan *snare drum*. Dengan penuh kreativitas grup ini mengaransemen lagu-lagu nasional dalam format *quintet brass & snare drum*. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk menumbuhkan rasa kebangsaan, penguatan karakter, dan semangat bela negara sejak dini. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada anak-anak sekolah dasar. Mendengarkan hasil kreativitas dalam aransemen musik tiup logam serta menyanyi bersama seluruh murid dan guru, dengan lagu kebangsaan Indonesia Raya dan lagu-lagu nasional lainnya pada upacara hari Senin di sekolah dasar sekitaran Yogyakarta. Rumusan masalah yang ingin dicari ialah bagaimana perbedaan upacara dengan adanya iringan musik tiup logam dan bagaimana respons siswa-siswi setelah menyanyikan lagu-lagu kebangsaan (lagu nasional) dengan iringan aransemen musik tiup logam. Metodologi yang digunakan adalah dengan metode kualitatif. Semua kegiatan observasi direkam dalam bentuk video sebagai bahan untuk dapat dianalisis serta dikaji hasilnya. Begitu juga hasil wawancara dengan siswa-siswi serta guru yang sudah ikut terlibat dalam upacara di sekolah, sebagai simpulan dalam tulisan kreativitas dan kebangsaan ini. Keterangan data hasil wawancara terhadap siswa-siswi menyatakan adanya perbedaan dalam upacara, dengan adanya iringan aransemen musik tiup logam, serta merasakan estetika musik yang baru, mengenal lagu nasional lainnya, juga merasakan senang dan semangat. Dengan demikian, lagu-lagu nasional yang sudah diaransemen dan dinyanyikan bersama bisa memunculkan rasa kebangsaan dan menguatkan kembali karakter nasionalisme terhadap anak-anak sejak dini.

Kata kunci: musik, aransemen, sekolah dasar, kebangsaan

---

## Pendahuluan

Memudarnya rasa kebangsaan pada generasi penerus belakangan ini semakin terlihat dan sangat merisaukan dari tindakan yang dilakukan oleh kelompok pemuda berhaluan garis keras. Hal ini mencerminkan menurunnya karakter luhur dari generasi penerus kita. Ketua MPR Bambang Soesatyo mengatakan, saat ini ada indikasi lunturnya jiwa kebangsaan di kalangan pemuda. Ia menyebut salah satu alasannya adalah impor budaya asing yang makin masif (Kompas.com, 2019). Begitu juga salah satu faktor penyebab terjadinya degradasi moral ialah semakin terpengaruh oleh sisi-sisi negatif dari kehidupan yang modern dan global (Hermawan, 2013:172). Hal ini sangat memengaruhi menurunnya karakter kebangsaan generasi muda yang tidak mampu menyaring budaya luar yang masuk dan mengikuti dengan alasan kekinian (*trend*). Hal ini dapat menyebabkan generasi muda ini nyaris kehilangan jati diri keindonesiaannya.

Melemahnya rasa kebangsaan di kalangan generasi penerus terdapat di lingkungan sosial sekolah. Bambang menyatakan temuan bahwa intoleransi dan radikalisme sudah menyusup ke institusi pendidikan, ditemukan fakta bahwa sikap dan pola pikir intoleran serta radikalisme sudah menyusup ke satuan pendidikan tingkat dasar hingga atas (Kompas.com, 2019). Dengan demikian, dari pernyataan ini dapat berpotensi menimbulkan kerusakan bangsa yang perlu diperbaiki bersama-sama.

Hal ini dapat dipahami bahwa kurangnya pemahaman secara mendalam mengenai nilai-nilai kebangsaan secara umum sangat berpengaruh terhadap pola pikir generasi penerus. Penekanan nilai-nilai kebangsaan pada dasarnya ialah bersumber pada nilai-nilai Pancasila. Pada era sekarang ini generasi muda semakin sedikit yang memiliki nilai kebangsaan. Salah satunya dibuktikan dengan sedikitnya anak yang hafal dengan Pancasila (Rudiyanto, 2016:3). Makanya kerap terlihat bahwa setiap ada acara pertemuan kenegaraan, Presiden selalu memberikan *challenge* terhadap audiens baik itu kepada anak-anak agar menyebutkan Pancasila, terkadang ada juga yang masih salah dalam mengucapkannya. Artinya, Pancasila dan nilai-nilainya wajib dipahami sejak dini untuk menjadi karakter pendidikan kebangsaan yang ada di benak setiap generasi penerus.

Selanjutnya bahwa dalam praktiknya pola perilaku generasi penerus belum mencerminkan pola-pola kebangsaan yang benar. Contohnya lagi adalah Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyesalkan adanya kasus siswa yang tidak mau hormat ke bendera Merah Putih di Tarakan, Kalimantan Utara (Kpai.go.id, 2017). Komisioner KPAI menyatakan, karakter cinta tanah air dan nasionalisme

harus dibentuk dalam proses pendidikan di sekolah (Kpai.go.id, 2017). Dari hal ini terlihat bahwa rasa kebangsaan itu belum begitu melekat dalam jiwa anak-anak sehingga perlu dibiasakan ataupun diajarkan untuk generasi penerus, untuk mulai memahami dan menumbuhkan rasa kebangsaan sejak dini.

Melihat dari keterangan tersebut, sudah saatnya semua elemen masyarakat ambil andil untuk ikut terlibat membuat suatu gerakan yang dapat membangkitkan kembali rasa kebangsaan terhadap anak-anak sejak dini, baik itu gerakan kecil maupun gerakan besar.

Seperti dinyatakan dalam sebuah artikel jurnal untuk menggalakkan instrumen musik tradisi sebagai wahana pembentukan karakter bangsa dan ditemukannya nilai-nilai fungsional sebagai media upacara/ritual, pendidikan, hiburan, dan makna yang terkandung dalam instrumen tradisi tersebut, baik kapasitasnya sebagai alat musik maupun sebagai bentuk seni pertunjukan (Hermawan, 2013:184).

Keterangan tersebut membangkitkan inisiatif dan ide kreatif yang telah dilaksanakan dengan gerakan, yaitu melalui musik yang sudah diaransemen kemudian diapresiasi terhadap siswa sekolah dasar dalam kegiatan upacara. Dalam upacara semua siswa menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya dan lagu-lagu nasional lainnya. Dengan mendengarkan hasil kreativitas ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kebangsaan sejak dini pada siswa-siswi. Artikel ini akan mengkaji bagaimana perbedaan upacara dengan adanya iringan musik tiup logam dan bagaimana respons siswa-siswi setelah menyanyikan lagu-lagu kebangsaan (lagu nasional) dengan iringan aransemen musik tiup logam.

---

## Teori dan Metodologi

Adapun makna dasar dari ide kreatif itu adalah kreativitas yang diwujudkan dalam aransemen musik *quintes brass+snare drum* dan diapresiasi terhadap anak-anak di sekolah dasar. Arti kreativitas tersebut adalah pencarian hal baru. Empat konsep kreativitas adalah *person* (pribadi), *process* (proses), *press* (pendorong), dan *product* (produk). Pribadi kreatif merupakan yang melakukan tindakan kreatif. Proses kreatif ialah tahap-tahap dalam tindakan kreatif. Pendorong kreatif adalah lingkungan yang mendukung tindak kreatif. Produk kreatif adalah hasil dari tindakan kreatif (Junaedi, 2016:238). Keempat konsep ini saling mendukung dan sebagai penjelasan awal bagaimana mengonsepsi ide kreatif, mengaransemen lagu nasional, membentuk tim, menumbuhkan semangat

pengabdian masyarakat, hingga terjun ke lapangan untuk melaksanakan kegiatan pembentukan rasa kebangsaan.

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang dikaji dalam tulisan ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan-pendekatan multidisiplin (Soedarsono, 2001:82). Jenis metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian yang di dalamnya penulis menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Creswell, 2014:20). Metode kualitatif ini dapat memahami dan mengungkapkan secara alami, serta mengetahui bagaimana hasilnya setelah terjun langsung ke lapangan dan pengumpulan data-data ini dapat membantu tulisan ini dengan fleksibel, akurat, relevan, dan terkonsep. Maka dari itu, untuk merekam komunikasi yang nonverbal itu diperlukan sekali rekaman dengan kamera video (Alasuutari, 1996:43). Subjek penelitian adalah siswa-siswi yang ikut upacara dan guru, sedangkan objeknya ialah permasalahan dibahas dan dikaji dalam artikel ini. Penulis terlibat langsung sebagai *participant observation*, yaitu pengumpul data yang digunakan untuk menghimpun data tulisan ini melalui pengamatan dan pengindraan.

Untuk mendapatkan data lisan yang terdapat pada sumber lisan dilakukan metode observasi, yang juga kebanyakan ditambah dengan wawancara (Soedarsono, 2001:128). Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan ialah kajian pustaka, observasi, dan serangkaian studi lapangan. Pada tahap kajian pustaka dikumpulkan data dari sumber-sumber tertulis dengan metode penelitian perpustakaan (*library research*), yang dilakukan perluasan literatur dari buku, artikel, jurnal, dan referensi lain yang mendukung. Tahap kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati subjek yang sudah direkam dalam bentuk video sebagai bahan untuk dapat dianalisis serta dikaji hasilnya. Begitu juga pada tahap wawancara dilakukan secara semistruktur terhadap narasumber, baik itu pada siswa-siswi maupun guru yang ikut terlibat dalam upacara di sekolah dasar. Analisis data dilakukan setelah terjun ke lapangan. Hasil temuan-temuan dalam observasi dan wawancara akan diolah dan dipahami.

---

## Hasil dan Pembahasan

### Ide Kreativitas Aransemen *Musik Quintet Brass + Snare Drum*

Penanaman rasa kebangsaan sejak dini melalui media musik *quintet brass* untuk menumbuhkan rasa kebangsaan, dapat mengembalikan kecintaan pada generasi muda terhadap tanah airnya dan ini jarang dilakukan di sekolah-sekolah padahal hal ini sangat perlu diterapkan. Rasa kebangsaan sangat penting ditumbuhkan pada anak-anak Indonesia sejak dini melalui musik ataupun melalui hal lain. Upaya-upaya yang kerap kali dilakukan seperti melaksanakan upacara bendera, serta menyanyikan dan mendengarkan lagu-lagu nasional dan daerah. Dalam penelitian ini telah dilaksanakan ide kreatif serta semangat jiwa bela negara dengan pengabdian masyarakat di sekolah-sekolah dasar dalam kegiatan upacara bendera.

Biasanya musik hanya dianggap sebagai wadah hiburan, untuk mengisi waktu luang, sebagai hobi, dan lain-lain. Akan tetapi, kali ini musik yang akan diapresiasi terhadap siswa-siswi dengan tujuan yang berbeda sehingga mendapatkan pengalaman estetika bentuk musik yang baru dan menyampaikan makna lagu nasional secara mendalam. Oleh karena itu, enam dosen dari ISI Yogyakarta terjun langsung ke lapangan di sekolah dasar. Tim ini ialah Tirto Brass, beranggotakan pemain instrumen tiup (2 instrumen *trumpet*, 1 *horn*, 1 *trombone*, 1 *tuba*) dan *snare drum*. Tirto Brass sudah melaksanakan pengabdian di empat sekolah dasar, yaitu SD Negeri Banaran 1, Playen, Gunung Kidul, Yogyakarta; SD Kanisius Sorowajan, Yogyakarta; SD Maria Asumta, Klaten; dan SD Negeri Kedungmiri, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Kegiatan yang dilaksanakan di sekolah-sekolah tersebut ialah mengiringi upacara bendera, mengapresiasi lagu-lagu nasional, dan memperkenalkan lagu-lagu nasional yang sudah diaransemen. Begitu juga tujuan lainnya ialah memperkenalkan instrumen yang dimainkan, memberikan pelatihan teknik cara bermain alat musik *brass*, dan cara yang mudah memainkan alat musik seperti pianika, *recorder* dan lain-lain.

### Kajian Musikologi: Karya Aransemen dan Lirik Lagu

Berbicara mengenai maksud atau tujuan sebuah karya musik, harus berbicara mengenai kemampuan ekspresinya. Di dalam buku *Bunyi Merdeka* dijelaskan pada umumnya ada dua arus besar dalam teori kajian musik. Arus pertama adalah formalisme, yang menghasilkan musik absolut, yaitu arus yang menolak makna terselubung di balik tatanan musikal yang sudah rapi tersusun oleh seorang

komponis atau merasa bahwa musik tidak mungkin merujuk pada sesuatu di luar dirinya. Sementara itu, arus kedua adalah paham musik program. Artinya, musik yang memang sengaja digubah dengan tujuan membangkitkan perasaan tertentu atau berupaya menggambarkan tema-tema tertentu. Paham pertama biasanya menolak kemampuan ekspresif dari musik sama sekali, tetapi keduanya biasanya sepakat bahwa musik tidak memiliki rujukan semantik (Adithyo & Astika, 2017).

Apa itu musik absolut atau musik formal? Musik yang tidak dipengaruhi atau berhubungan dengan peristiwa atau wujud di luar musik. Dalam musik program, nada-nada dirangkai sedemikian rupa sehingga kesan yang diinginkan dapat tercapai. Gagasan nasionalisme dalam musik dan dengan peran musik di dalam menumbuhkan identitas nasional. Gagasan nasionalisme ini dalam musik ini sebenarnya merupakan refleksi munculnya semangat identitas nasional (Adithyo & Astika, 2017).

Bagian sesi upacara: menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya, dan Mengheningkan Cipta, dilanjutkan mengapresiasi lagu-lagu nasional seperti: Satu Nusa Satu Bangsa, Garuda Pancasila, Bagimu Negeri, Berkibarlah Benderaku, Api Kemerdekaan, Tanah Airku Indonesia, Rayuan Pulau Kelapa, Medley lagu kebangsaan, dan lagu-lagu daerah. Bagian sesi yang lain adalah keterlibatan siswa untuk menjadi dirigen tim Brass & Snare Drum, serta ada satu atau dua siswa dipilih, untuk menyanyikan lagu nasional di hadapan seluruh siswa dan guru. Di balik apresiasi lagu ini, juga dapat menumbuhkan dan mengasah mental untuk berani tampil di depan umum, baik dengan bernyanyi atau menjadi dirigen. Jadi, hal ini juga menjadi salah satu yang dapat menumbuhkan karakter-karakter yang kuat dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan dalam diri siswa-siswi.

Mengenai pengertian musik, Djohan (2009) mengemukakan bahwa pada hakikatnya musik adalah produk pikiran. Maka, elemen *vibrasi* (fisika dan kosmos) dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik bagi manusia sampai semua itu ditransformasi secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi *pitch* (nada-harmoni), *timbre* (warna suara), dan tempo (cepat-lambat). Transformasi ke dalam bentuk dan respons manusia (perilaku) adalah unik untuk dikenali (kognisi) karena otak besar manusia berkembang dengan amat pesat sebagai akibat dari pengalaman musikal sebelumnya.

Musik diyakini dapat memengaruhi perkembangan otak di awal kehidupan manusia karena sifatnya yang plastis. Stimuli musik pada awal perkembangan juga dapat memberikan pengaruh untuk jangka waktu panjang. Hal ini juga dapat menjelaskan bahwa dari mendengarkan musik yang sudah diaransemen

dan diapresiasi, baik lagu-lagu nasional maupun lagu-lagu daerah, dapat memberikan pengaruh dan pemahaman yang baru. Ini dapat menumbuhkan jiwa kebangsaan dan membela negara untuk jangka waktu yang panjang. Setelah mendengarkan serta ikut terlibat dalam menyanyikan lagu-lagu nasional tersebut.

## **Musik dan Pendidikan Karakter Kebangsaan**

Di dalam pendidikan karakter kebangsaan, konsep bela negara pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai segala upaya untuk mempertahankan negara dengan cara meningkatkan rasa nasionalisme, yakni kesadaran berbangsa dan bernegara, menanamkan kecintaan terhadap tanah air, dan keyakinan pada Pancasila sebagai ideologi, dasar, dan falsafah negara (Wibowo, 2012:26-28). Nilai kebangsaan ini dapat diingatkan kembali terhadap siswa setelah mendengar musik dan menyanyikan lagu-lagu nasional yang sudah diapresiasi di sekolah. Seperti, peran lagu kebangsaan Indonesia Raya sebagai pengejawantahan jiwa bangsa pun masih terekam dengan baik dalam Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1958 yang menyatakan bahwa lagu Indonesia Raya dinyanyikan sebagai pernyataan perasaan nasional (Adithyo & Astika, 2017).

Lagu-lagu perjuangan Indonesia adalah musik yang diciptakan untuk tujuan nasional. Lagu nasional menjadi bagian dari sejarah perjuangan rakyat Indonesia untuk mencapai kemerdekaan. Lagu-lagu tersebut mengandung makna nasionalisme, yaitu sifat cinta, bangga tanah air, serta mengutamakan rasa persatuan, kesatuan, dan patriotisme yang memiliki makna sifat rela berkorban, kobaran semangat, dan jiwa pantang menyerah sehingga dari mendengar lagu tersebut dapat menanamkan makna-makna nasionalisme terhadap siswa. Berikut ini adalah lirik-lirik lagu nasional yang dinyanyikan pada saat upacara di sekolah.

**INDONESIA RAYA**  
 Indonesia tanah airku  
 Tanah tumpah darahku  
 Disanalah aku berdiri  
 Jadi pandi ibuku  
 Indonesia kebangsaan  
 Bangsa dan Tanah Airku  
 Marilah kita berseru  
 Indonesia bersatu  
 Hiduplah tanahku  
 Hiduplah negiku  
 Bangsaaku Rakyatku  
 semuanya  
 Bangunlah jiwanya  
 Bangunlah badannya  
 Untuk Indonesia Raya  
 Indonesia Raya Merdeka  
 Merdeka Tanahku negiku  
 yang kucinta  
 Indonesia Raya  
 Merdeka Merdeka  
 Hiduplah Indonesia Raya  
 Indonesia Raya Merdeka  
 Merdeka Tanahku negiku  
 yang kucinta  
 Indonesia Raya  
 Merdeka Merdeka  
 Hiduplah Indonesia Raya

**MENGHENINGKAN CIPTA**  
 Dengan seluruh angkasa raya  
 memuji Pahlawan negara  
 Nan gugur remaja di binaan  
 bendera Bela nusa bangsa  
 Kau kukebang wahai bunga  
 putra bangsa Harga jasa  
 Kau Cahya pelita  
 Bagi Indonesia merdeka

**BAGIMU NEGERI**  
 Padamu Negeri kami berjanji  
 Padamu negeri kami berbakti  
 Padamu negeri kami mengabdikan  
 Bagimu negeri jiwa raga kami

**BANGUN PEMUDI  
 PEMUDA**  
 Bangun pemudi pemuda  
 Indonesia Tangan bajumu  
 singsingkan untuk negara  
 Masa yang akan datang  
 kewajibanmu lah  
 Menjadi tanggunganmu  
 terhadap nusa Menjadi  
 tanggunganmu terhadap nusa

**GARUDA PANCASILA**  
 Garuda pancasila Akulah  
 pendukungmu  
 Patriot proklamasi Sedia  
 berkorban untukmu  
 Pancasila dasar negara Rakyat  
 adil makmur sentosa  
 Pribadi bangsaku Ayo maju  
 maju Ayo maju maju  
 Ayo maju maju

**TANAH AIRKU**  
 Tanah air ku tidak kulupakan  
 Kan terkenang selama hidupku  
 Biar pun saya pergi jauh  
 Tidak kan hilang dari kalbu  
 Tanah ku yang kucintai  
 Engkau kuhargai

**DARI SABANG SAMPAI  
 MERAUKE**  
 Dari sabang sampai merauke  
 Menjajah Pulau-Pulau  
 Sambung menyambung  
 menjadi satu Itulah Indonesia  
 Indonesia Tanah Airku Aku  
 berjanji padamu Menjunjung  
 tanah airku Tanah Airku  
 Indonesia

Relasi antara lirik dan munculnya rasa kebangsaan ialah seketika dengan menyanyikan lirik-lirik tersebut yang penuh semangat jiwa nasionalis dengan iringan instrumen tiup logam, dapat menumbuhkan dan menguatkan rasa kebangsaan terhadap anak-anak. Penguatan penjelasan relasi musik dan lirik ini terhadap karakter kebangsaan ditemukan dari data observasi di lapangan dan langsung dikaji. Hasil wawancara dapat dilihat berikut ini.

**Tabel Hasil Wawancara**

NO	S I S W A / GURU	KETERANGAN WAWANCARA
1	SISWA	Mari mengembangkan patriotisme melalui musik.
2	SISWA	Upacara dengan iringan musik ini, saya sangat menikmati, senang, terharu, gembira.
3	SISWA	Merasa senang dan seperti diterapi, merasa lebih segar dan lebih bersemangat untuk mengikuti upacara karena upacara biasanya agak membosankan. Dengan iringan Quintet Tirto Brass, upacara hari jadi spesial, lebih mengobarkan semangat kami.
4	SISWA	Lebih bisa menghayati makna-makna dalam lagu-lagu tertentu yang telah dinyanyikan dalam rangkaian upacara.

5	SISWA	<p>Senang dan bangga karena dapat mengikuti upacara hari ini dan sekarang saya tahu ternyata bela negara itu tidak hanya dilakukan dengan cara perang, bahkan bela negara itu dapat dilakukan dengan cara yang mudah sekali pun.</p> <p>Semoga semakin menginspirasi dan memotivasi orang-orang untuk mendorong niat mereka membela negara sejak dini.</p>
6	GURU	<p>Musik sebagai salah satu wujud perasaan jiwa sangat bermanfaat dan berpengaruh terhadap kembang tumbuh anak-anak. Maka melalui musik mari kita galakkan, kita tumbuhkan semangat nasionalisme, patriotisme, terutama pada anak-anak, cucu kita.</p>
7	GURU	<p>1. Pada kesempatan ini kami mendapatkan hiburan dari Tirta Brass; 2. Membantu peningkatan pendidikan karakter melalui rasa nasionalisme melalui media musik; 3. Hal ini juga memberikan pengalaman baru untuk anak-anak karena dapat belajar secara langsung dan mengamatinya secara langsung; 4. Di sisi lain anak-anak juga akan belajar cara menggunakan musik tersebut dan tidak hanya melihat dari televisi; 5. Selain menarik, pembelajaran ini juga membantu anak-anak lebih tertarik akan musik dan lagu-lagu nasional karena anak-anak belum mengetahui lagu nasional-nasional tersebut.</p>
8	GURU	<p>Membuat upacara jadi lebih bersemangat, lebih menghayati intinya, lebih mengena di hati. Pesan untuk generasi milenial, ayo jangan kita mau dimanjakan apa yang kita punya, kita malah harus lebih bisa mengembangkan diri kita, lebih mengembangkan bakat kita, dan tentunya harus disisipi oleh rasa cinta bela negara.</p>

Keterangan dari tabel tersebut sudah sangat jelas, yaitu ada rasa perbedaan yang dialami oleh seorang murid dalam upacara sehingga makna lagu-lagu yang dinyanyikan dan diiringi musik tiup akan lebih mendalam untuk memahami tujuan lagu tersebut. Dengan demikian, ini sebagai dasar menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa Indonesia dan penguatan karakter kebangsaan. Hal menarik penulis dapat dari hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan seperti diterapi musik. Menurut Djohan (2009:244), musik pada hakikatnya dapat menerobos kondisi kesadaran seseorang dan menghantar ke tempat-tempat yang sama sekali tidak terbayangkan sebelumnya. Begitu juga otak manusia adalah otak yang musikal dan irama musik memiliki kekuatan langsung memengaruhi kinerja kognisi. Dalam penjelasan ini bahwa diterapi musik tersebut dapat memengaruhi semangatnya dan menumbuhkan rasa kebangsaan setelah mendengarkan musik tersebut.

Hasil wawancara siswa dan guru menyatakan adanya perbedaan dengan upacara-upacara sebelumnya tanpa adanya iringan aransemen musik tiup logam, serta merasakan estetika musik yang baru, juga mengenal dan mengerti tujuan makna lagu nasional lainnya secara mendalam, serta merasakan senang dan semangat. Hasil temuan di lapangan ini menjadi bukti bahwa tujuan utama ide kreatif ini berhasil dengan penjelasan relasi musik dengan kebangsaan bisa memunculkan dan menguatkan kembali rasa kebangsaan terhadap anak-anak sejak dini. Hasil wawancara dengan siswa-siswi dan guru ini dapat membantu sebagai kesimpulan dalam tulisan kreativitas dan karakter kebangsaan ini.

---

## **Simpulan**

Musik adalah media untuk membangkitkan rasa kebangsaan. Elemen-elemen musik yang dimainkan dan diaransemen memiliki daya yang membangkitkan rasa kebangsaan. Dari pembahasan artikel ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara musik dan semangat kebangsaan sehingga menjadi satu bagian dari elemen doktrinasi dan juga pembentukan karakter dasar pada diri generasi penerus. Melalui media musik yang dilakukan di setiap sekolah, pada gilirannya akan muncul generasi penerus yang berkarakter nasional. Adapun penanaman rasa kebangsaan kepada anak-anak melalui musik: menanamkan dan menumbuhkan rasa cinta tanah air; menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia; menumbuhkan sifat rela berkorban baik jiwa maupun raga dan harta demi bangsa dan negaranya; menghargai jasa para pahlawan yang telah gugur membela dan mempertahankan bangsa Indonesia; lagu daerah untuk mereduksi sifat-sifat kedaerahan bangsa; dan menumbuhkan semangat perjuangan Indonesia untuk tetap menyala dalam sanubari generasi penerus bangsa.

Alangkah baiknya apabila kegiatan yang sama ini dapat dilakukan di sekolah-sekolah dasar di seluruh Indonesia. Niscaya akan ada perubahan yang drastis terhadap anak didik dalam penguatan karakter dan penumbuhan jiwa kebangsaan sejak dini bagi siswa-siswi sekolah dasar. Selain untuk membentuk rasa kebangsaan dalam diri mereka, juga dapat membentengi diri mereka sejak dini dari dampak lingkungan sosial yang banyak melakukan kegiatan yang tidak konstruktif seperti judi dan narkoba. Maka, mari semua elemen masyarakat ikut serta melaksanakan kegiatan penguatan rasa kebangsaan ini, bagi para seniman, musisi akademis, penggiat seni, dan lain-lain. Mari ikut berjuang untuk menanamkan karakter kebangsaan sejak dini bagi anak-anak penerus bangsa Indonesia.

---

## Referensi

- Alasuutari, Pertti. 1996. *Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies*. London: Sage Publications.
- Adithyo, D. dan I.G.A.A. Astika. 2017. *Bunyi Merdeka: Sejarah Sosial dan Tinjauan Musikologi Lagu Kebangsaan Indonesia Raya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Penerjemah: Acmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Hermawan, Deni. 2013. "Angklung Sunda Sebagai Wahana industri kreatif dan pembentukan karakter kebangsaan". *Jurnal Seni & Budaya Panggung*. Vol. 23: 109-209.
- Jati, Wasisto, R. 2017. *Relasi Nasionalisme dan Globalisasi Kontemporer: Sebuah Kajian Konseptual..* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junaedi, Deni. 2016. *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv.
- Maharani, Tsarina. 2019. <https://nasional.kompas.com/read/2019/12/1610340691/ketua-mpr-ada-indikasi-lunturnya-jiwa-kebangsaan-orang-muda>, 16 Desember 2019.
- Rudiyanto, Arief. 2016. "Studi Analisis tentang Nilai-Nilai Kebangsaan dalam Lagu Kebangsaan Indoensia Raya". Tugas Akhir. Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Semarang.
- Setyawan, Davit. 2017. <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-siswa-sd-ogah-hormati-bendera-pusaka-ortunya-harus-dibina>, 29 Oktober 2017.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Wibowo, Tri Arief. 2013. "Pelaksanaan Pendidikan Nilai Kebangsaan Melalui Kegiatan Kepramukaan di SMP Negeri 30 Semarang". Tugas Akhir. Universitas Negeri Semarang.

---

## Dokumentasi



---

**Ezra Deardo Purba, S.Sn., M.A.** adalah dosen di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mengajar mata kuliah (Instrumen Trumpet Menengah I, II, III & Lanjut I, II, III, Solfegio II & III, Sejarah Musik Klasik & Romantik, Teori Musik I, II & Piano Wajib I). Lulusan S-1 Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan spesialis instrumen Terompet. Lulusan S-2 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada, kajian Musikologi dan Etnomusikologi. Sebelumnya mengabdikan sebagai dosen di Program Studi Musik Gereja, Fakultas Agama Kristen, Universitas Kristen Immanuel, Yogyakarta. Aktif mengadakan konser tunggal instrumen terompet sejak 2015, berkolaborasi dengan musisi Rio Sidik, Agoeng Prasetyo, Jordy, Paduan Suara Ukrim, dan lain-lain. Juga, diundang sebagai pengisi acara Dokan Arts Internasional Festival, Jong Batak Festival, NgayogJazz, dan lain-lain.

# STRATEGI PENCIPTAAN SENI BERDASARKAN METODE *AMONG* KI HADJAR DEWANTARA

---

## ABSTRAK

Penciptaan seni sudah dilakukan sejak manusia berada di atas bumi ini secara turun-menurun dan melahirkan berbagai bentuk karya cipta dalam skala daerah, nasional, dan internasional. Proses atau strategi penciptaan seni merupakan kegiatan berkarya seni sesuai media yang digunakan untuk mengungkap gagasan-gagasan yang menantang melalui tindakan berdasarkan pengalaman kehidupan sehingga menjadi wujud 'karya seni' yang dilandasi kepekaan artistik dan estetik. Pada kesempatan ini, diungkap bagaimana strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara. Metode *among* menekankan pada proses pendidikan yang berjiwa kekeluargaan yang berlandaskan kodrat alam dan kemerdekaan. Kondrat alam sebagai syarat untuk menghidupkan dan mencapai kemajuan dengan secepat-cepatnya dan sebaik-baiknya. Kemerdekaan sebagai syarat untuk menghidupkan dan menggerakkan kekuatan lahir maupun batin seseorang sehingga dapat hidup mandiri. Semboyan yang sangat dikenal luas masyarakat Indonesia dalam metode *among* adalah *ing ngarsa sung tulada* (di depan memberi teladan), *ing madya mangun karsa* (di tengah menciptakan peluang untuk berprakarsa), *tut wuri handayani* (di belakang memberi dorongan). Metode *among* ini secara tersirat juga menghadirkan teori 3N, yaitu *Niteni* atau *Nonton* (memperhatikan dan mencermati sesuatu dengan teliti), *Nirokke* (meniru atau mengimitasi yang lebih bersifat imitatif, *Nambahi* atau *Nemokke* (mengembangkan atau menemukan) berdasarkan kemampuan, kecerdasan, dan keahlian para pencipta atau kreator. Perpaduan dari olahan teori 3N ini yang menjadi kekuatan dan energi dalam proses penciptaan seni, sehingga seorang pencipta, koreografer, desainer, kreator, pengkarya seni menemukan ke-baru-an dalam karya-karya yang dihadirkan. Metode Ki Hadjar ini penting dibaca ulang sesuai jiwa zaman.

Kata kunci: teori 3N, Ki Hadjar Dewantara, strategi, penciptaan seni

---

## Pendahuluan

Menjelang 2 Mei setiap tahun bangsa Indonesia memperingati dan merayakan Hari Pendidikan Nasional. Pada hari bersejarah itu, semua perhatian dan aktivitas anak bangsa Indonesia tertuju kepada nama Ki Hadjar Dewantara. Namanya begitu berpengaruh besar di dunia pendidikan, bahkan diabadikan sebagai seorang tokoh dan Pahlawan Pendidikan sehingga dikenal dan dikenang sebagai ‘Bapak Pendidikan Nasional’. Nama besar Ki Hadjar Dewantara juga ditetapkan sebagai Pahlawan Pergerakan Nasional melalui Surat Keputusan Presiden RI tertanggal 28 November 1959, Nomor 305 Tahun 1959. Gagasan-gagasan cemerlang Ki Hadjar Dewantara tertuang dalam berbagai tulisan dikenal komunikatif, tajam, dan patriotik sehingga mampu menggelorakan semangat perjuangan bagi pembacanya, terutama di bidang pendidikan dan kebudayaan hingga dewasa ini.

Ajaran-ajaran Ki Hadjar Dewantara yang tertuang dalam *patrap* (sikap) Tri-Loka atau Tri-Sentra adalah pusat pendidikan, meliputi pendidikan di lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan sekolah atau perguruan, dan pendidikan di lingkungan masyarakat. Tiga pusat pendidikan itu secara konseptual bisa dipilah, tetapi dalam praktiknya satu pusat pendidikan dengan pusat pendidikan yang lain saling beririsan, mendukung, dan melengkapi agar mampu memerdekakan manusia baik kehidupan lahir maupun batin (Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Yogyakarta, 2004:3-10). Berkaitan dengan itu, Penerbit Ombak menunjukkan bahwa dalam menyampaikan ucapan Selamat Hari Pendidikan Nasional 2 Mei 2020 dengan semboyan “Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah”. Itu menjadi salah satu ungkapan atau tanda untuk mengingat kembali jasa, ketokohan, teladan, dan perjuangan Ki Hadjar Dewantara di lapangan pendidikan.

Pendidikan di lingkungan keluarga sering juga disebut pendidikan informal yang dilaksanakan di lingkungan rumah atau keluarga. Rumah sebagai unit masyarakat terkecil adalah tempat yang sangat penting dan pertama yang bertanggung jawab menjaga, mengenalkan, dan mengajarkan nilai-nilai adab atau karakter, kekeluargaan, dan kasih sayang kepada anaknya dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan keluarga menjadi kekuatan utama untuk menciptakan bangunan dan suasana serta proses pendidikan keluarga sehingga mampu melahirkan generasi penerus yang cerdas dan berakhlak mulia sebagai fondasi dasar yang kokoh dalam menapaki keberlangsungan kehidupan seorang anak manusia. Orang tua (ayah dan ibu) sebagai anggota keluarga menjadi penyangga pendidik pertama dalam melakukan proses interaksi dan perkembangan baik

psikologis maupun psikologis seorang anak. Dalam ajaran kehidupan religius umat Hindu dikenal dengan Catur Guru, yaitu empat guru mencakup: Guru Rupaka, Guru Pengajian, Guru Wisesa, dan Guru Swadhyaya. Orang tua disebut sebagai 'Guru Rupaka', yaitu orang yang *ngrupaka* dari tidak ada menjadi ada, dari tidak tahu menjadi tahu, belajar berbuat, belajar mengetahui, belajar hidup bersama, dan belajar menjadi seseorang (Delors, 1999:63-69).

Pendidikan di lingkungan sekolah atau perguruan sering disebut pendidikan formal, bertugas melaksanakan sistem pendidikan formal yang sifatnya wajib bagi peserta didik. Sekolah adalah lembaga untuk melaksanakan proses pendidikan atau belajar mengajar siswa atau mahasiswa di bawah pengasuhan dan pengawasan guru atau pendidik dan dalam ajaran Hindu disebut Guru Pengajian. Pendidikan di lingkungan sekolah mempertimbangkan adanya berbagai unsur agar pendidikan berjalan semestinya, di antaranya, tujuan pendidikan, kurikulum, peserta didik (siswa atau mahasiswa), pendidik (guru atau dosen), tenaga kependidikan, cara yang digunakan dalam mendidik atau metode pembelajaran, lingkungan sekolah, dan sarana-prasarana berupa bangunan sekolah beserta perangkat lainnya agar proses pendidikan bisa terlaksana dengan baik serta berkelanjutan.

Pendidikan di lingkungan masyarakat luas bermakna 'pendidikan untuk semua' yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar semua anak remaja dan orang dewasa yang dikenal dengan 'belajar sepanjang hayat'. Pendidikan di lingkungan masyarakat memuat dan merentang proses pendidikan yang terus-menerus, berkelanjutan dengan menambah dan menyesuaikan pengetahuan, keterampilan, dan pertimbangan kemampuan untuk tindakannya (Delors, 1999:71-74). Belajar sepanjang hayat di lingkungan masyarakat demi memungkinkan manusia agar menjadi sadar terhadap diri sendiri dan lingkungannya, untuk memainkan peranan sosial di bidang keahliannya masing-masing sebagai upaya memajukan kehidupan di masyarakat. Pendidik yang berperan dalam lingkungan masyarakat adalah Guru Wisesa atau pemerintah dan aturan sesuai dengan sosial-budaya masyarakat setempat. Pendidikan di masyarakat luas dikenal sebagai pendidikan nonformal yang bertujuan untuk melengkapi, menambah, dan mematangkan serta membumikan pendidikan baik informal maupun formal.

Dalam mengimplementasikan konsepsi Tri-Loka atau Tri-Pusat pendidikan itu, Ki Hadjar Dewantara menerapkan metode *among* atau *momong* (pengasuhan) yang menekankan pada proses pendidikan yang berjiwa kekeluargaan, berlandaskan kodrat alam, dan kemerdekaan. Dasar kodrat alam itu sebagai syarat untuk menghidupkan, mengokohkan, dan mencapai kemajuan dengan

secepat-cepatnya dan sebaik-baiknya. Kemudian dasar kemerdekaan sebagai syarat untuk menghidupkan, mengokohkan, dan menggerakkan kekuatan lahir dan batin seseorang sehingga dapat hidup mandiri. Merdeka menunjukkan bahwa manusia yang hidupnya baik lahir maupun batin tidak tergantung kepada orang lain, tetapi bersandar atas kekuatan dan kemampuan diri sendiri. Dalam pendidikan yang senantiasa diingat bahwa kemerdekaan itu memiliki tiga macam sifat, yaitu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain, dan dapat mengatur dirinya sendiri (Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Yogyakarta, 2004:3-7). Dalam metode *among*, semboyan yang sangat dikenal luas masyarakat Indonesia adalah *ing ngarsa sung tulada* (di depan memberi teladan), *ing madya mangun karsa* (di tengah menciptakan peluang untuk berprakarsa), dan *tut wuri handayani* (di belakang memberi dorongan).

Dengan metode *among*, seorang pendidik, guru, atau dosen bersikap dan berperilaku seperti orang tua memberi bimbingan, tuntunan, dan pengasuhan terhadap tumbuh kembang jiwa raga anak atau peserta didik. Proses pendidikan itu terus bergerak sebagai upaya mengasah, mempertajam pikiran atau kecerdasan (daya cipta), perasaan (daya rasa), dan perbuatan atau tingkah laku (daya karsa). Secara tersurat dan tersirat, ajaran-ajaran Ki Hadjar Dewantara mengetengahkan tuntunan hidup dan kehidupan melalui ilmu pengetahuan, religiusitas, etika, estetika, dan rekayasa teknologi atau penguasaan teknologi informasi, yang dewasa ini terus marak perkembangannya.

Metode *among* ini secara tersirat juga menghadirkan teori 3N, yaitu *Niteni* atau *Nonton* (memerhatikan, menonton, dan mencermati sesuatu dengan teliti), *Nirokke* (meniru atau mengimitasi yang lebih bersifat imitatif-kreatif), dan *Nambahi* atau *Nemokke* (mengembangkan atau menemukan) yang 'baru' berdasarkan kemampuan, kecerdasan, dan keahlian para pencipta atau kreator. Perpaduan dari olahan dan irisan teori 3N ini menjadi kekuatan dan energi dalam proses penciptaan seni. Dengan demikian, seorang pencipta, koreografer, desainer, kreator, dan pengarya seni pada umumnya dapat mengembangkan atau menemukan kebaruan dalam karya-karya yang dihadirkan menjadi bahasan dalam makalah ini.

---

## **Teori dan Metodologi**

Teori yang digunakan dalam paparan ini merujuk pada teori 'relasi kekuasaan' yang mengungkap kemampuan seseorang atau kelompok tertentu dengan dasar

memiliki kewibawaan, wewenang, kharisma, keahlian, kecerdasan, dan tentu didukung kekuatan fisik. Hal itu mengingat bahwa gagasan-gagasan Ki Hadjar Dewantara tertuang dalam berbagai tulisan dan memiliki nama serta pengaruh besar di dunia pendidikan hingga saat ini. Apa pun bentuk tindakan manusia terutama di dunia pendidikan tidak terlepas dari adanya relasi kekuasaan atau superstruktur ideologi yang ada di baliknya. Superstruktur ideologi ini digunakan sebagai pijakan bertindak bagi setiap orang pencipta seni atau kelompok pekerja seni dalam pelaksanaan kerjanya untuk menghasilkan karya-karyanya. Kekuasaan mencakup berbagai unsur yang terkait atau berelasi dengan tatanan kenyataan yang ideasional, yakni sebagai kesadaran palsu mengasingkan orang dari realitas sosial yang sebenarnya dan berfungsi untuk tidak menguasai dan mengubah realitas (Sunardi, 2004:118—119). Dengan memanfaatkan teori ini, dipandang mampu membedah dan membaca ulang strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara yang berkembang hingga kini berlandaskan konsep Tri-kon, yakni 'kontinuitas' (kesinambungan), 'konvergensi' (akulturasi), dan 'konsentrisitas' (kokohnya eksistensi) atau otentisitas.

Untuk membahas strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara digunakan metode analitik-kualitatif. Pilihan metode ini dengan mempertimbangkan bahwa aktivitas utamanya dilaksanakan di lapangan untuk lebih mencermati pelaksanaan ajaran-ajaran Ki Hadjar Dewantara dalam penciptaan seni melalui proses pendidikan terutama oleh Taman Siswa dan sosial budaya masyarakat penyangganya. Metode analitik-kualitatif dipandang memadai untuk mengurai jalinan kenyataan yang dijalankan dalam berkarya seni oleh para pencipta, koreografer, desainer, kreator, dan pengarya seni dengan mengedepankan strategi penciptaan seni yang belum bahkan tidak melihat muatan gagasan-gagasan menarik, cemerlang, komunikatif, dan tajam dari Ki Hadjar Dewantara. Melalui metode ini dibaca ulang untuk menemukan, menjabarkan, dan mengokohkan strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara.

---

## Hasil dan Pembahasan

Penerapan teori 3N menjadi kekuatan dan energi dalam strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara. Dengan demikian, para pekerja seni, pencipta, koreografer, desainer, dan kreator berkreaitivitas serta berinovasi secara berkelanjutan atau sesuai dengan jiwa zaman setempat. Siratan

ajaran-ajaran dan nilai utama dari tujuan pendidikan Ki Hadjar Dewantara dapat terus dibangun berpijak teori 3N sebagai wahana pembentukan cipta (kecerdasan pikir), rasa (kecerdasan rasa), dan karsa (kecerdasan bertindak atau berperilaku). Cipta, rasa, dan karsa dalam metode *among* didasarkan oleh dua syarat, yakni kodrat alam dan kemerdekaan (Sudarto dalam Nurhayati, 2011:181-182). Jabaran teori 3N (*Niteni* atau *Nonton*, *Nirokke*, dan *Nambahi* atau *Nemokke*) sebagai strategi penciptaan seni dapat diketengahkan penjelasannya sebagai berikut.

*Niteni* atau *nonton* berarti melihat atau menonton, mengingat, memerhatikan, dan mencermati karya seni secara teliti, dalam hal ini merujuk pada perjalanan sebuah karya dan dampaknya serta peluang yang ingin diwujudkan. *Niteni* dimulai dari melihat, memerhatikan, mengenal, dan mengkaji perjalanan dinamika sejak ciptaan-ciptaan seni itu hadir secara historis berdasarkan data tertulis dari berbagai sumber yang memuat informasi-informasi dan realitas perubahan yang terjadi di dunia seni atau kesenian yang memengaruhi kehidupan manusia. Setiap orang memiliki naluri *niteni* atau *nonton* sesuatu yang menarik dan menjadi 'daya pikat' atau perhatian bagi seorang pencipta seni. Penciptaan seni sesuai dengan kodrat manusia sudah dijalankan sejak masa lalu ketika ke-berada-an itu disadari pentingnya terlaksana keberlanjutan. Oleh karena itu, *niteni* sebagai proses pendidikan dan pembelajaran awal bagi seorang pencipta seni. Berangkat dari perhatian yang sungguh-sungguh itu, dilanjutkan dengan pengamatan dan pengkajian secara cermat serta berkelanjutan. Pencermatan pada tanda-tanda setiap karya atau ciptaan seni seperti diketahui berkembang hingga dewasa ini, menjadi pijakan dan sumber awal 'pencarian' untuk membangun peluang dan memancing gagasan-gagasan 'baru'. Kerja *niteni* juga masuk tahap eksplorasi, yaitu tindakan penjelajahan, pencarian dengan tujuan menemukan hal-hal unik, dan menarik terhadap yang *dititeni* (karya seni yang diamati).

Dari cara memerhatikan, menjelajah, dan mengkaji tahap-tahap perubahan karya seni dan dampak yang dimunculkan dimungkinkan dapat diamati pula inovasi-inovasi seni berkelanjutan yang dihadirkan sebagai peluang untuk memperkaya dan memotivasi penciptaan seni. Dengan menyatukan kecerdasan dengan keterampilan pengamatan berbagai karya seni, potensi individu untuk menghadirkan serta melahirkan inovasi-inovasi 'baru' dalam dunia penciptaan seni dapat lebih maksimal dan dimungkinkan untuk pencapaian yang lebih gemilang dan berdaya saing tinggi. Hal ini didukung dan diperkuat oleh pendapat I Wayan Balawan, seorang gitaris, pencipta, dan pemusik Jazz Indonesia. Balawan (2019) memaparkan bahwa untuk mewujudkan strategi 'penciptaan seni' handal

diperlukan belajar *nonton*, melihat, dan memerhatikan karya seni, dalam hal ini mendengarkan musik minimal 7-8 jam setiap hari. Menurutnya, memerhatikan dan menjelajah karya seni (*niteni* atau *nonton*) sangat penting karena ‘menyaksikan’ karya seni memperkaya pengalaman dan membangun interaksi baik psikologis maupun fisikologis pencipta. Dari mengasah kecerdasan melihat, menjelajah, dan dilanjutkan dengan ‘mencoba meniru’ untuk mempertajam indera ‘pandang dengar’ sesuai dengan keinginan dan media ungkap yang digunakan oleh pencipta seni.

*Nirokke* berarti meniru, mengimitasi, atau lebih bersifat *improve-imitatif* (meniru yang lebih baik). *Nirokke* dapat dilaksanakan dengan cara mengikuti alur perubahan yang mengalir dari perkembangan demi perkembangan karya seni dari masa ke masa hingga *trending* (terbaru) dan terbaik di dunia seni dewasa ini. Proses *nirokke* berjalan beriringan dan saling mendukung serta melengkapi tahap *niteni*. Mengikuti dan menjalankan proses *nirokke* mendapatkan suatu pengenalan dan pemahaman serta wawasan lebih luas dari berbagai tahap perubahan dan perkembangan karya seni di belahan dunia. *Nirokke* juga dapat dipahami sebagai cara mengimitasi, menirukan, mengimprovisasi, dan mempelajari strategi dan ciri-ciri dari setiap tahap karya seni yang ada (yang diimprovisasi). Melalui improvisasi ini, ditemukan kemungkinan ide-ide ‘baru’ sebagai dasar lahirnya inovasi dan pengembangannya sesuai dengan kecerdasan para inovator atau penciptanya. Dalam proses *nirokke*, seorang pencipta seni atau inovator senantiasa terus mencari dan berusaha belajar *nirokke* (berimprovisasi) dengan sungguh-sungguh sebagai bentuk pencarian identitas selanjutnya yang menguatkan ‘keunikan penciptanya’ atau menemukan gaya individu, yakni gayanya sendiri.

Meniru bukan berarti sekadar ‘menyalin’ sesuatu yang sudah ada atau jadi. Meniru di sini sebagai proses pendidikan dan pembelajaran dari suatu keberhasilan, kesuksesan yang diraih oleh generasi pencipta sebelumnya. Proses meniru berangkat dari kemampuan yang didasari oleh kekuatan yang mengalir dari tahap *niteni* atau *nonton*. Disadari bahwa tidak ada karya seni yang muncul tiba-tiba dari penciptanya. Berbagai karya seni yang hadir dan dapat *ditirokke* (dinikmati), diapresiasi hingga kini, tentu melewati proses ruang dan waktu dari satu generasi ke generasi berikutnya. Di sinilah pentingnya strategi penciptaan seni untuk menghadirkan seorang pencipta, koreografer, desainer, kreator, pengarya seni pada umumnya yang berproses melalui improvisasi atau *nirokke*, dan pertimbangan jiwa zaman setempat. Meniru yang *improve-imitatif* itu adalah meningkatkan dan memanfaatkan kekuatan hasil temuan karya seni sebelumnya,

mengingat kecerdasan manusia selaku pencipta seni terus ditempa mengalir dan didukung oleh sumber kekuatan yang ada pada *desa* (tempat), *kala* (waktu), dan *patra* (situasi-keadaan).

*Nambahi* atau *nemokke* berarti mengembangkan dan menemukan sesuatu dengan bentuk dan isi sesuai dengan kemampuan, kecerdasan, dan keahlian para pencipta atau inovator dan kreator seni. *Nambahi* menunjukkan bahwa pada tahap ini pencipta bertindak sebagai kreator yang secara berkelanjutan menghadirkan kreativitas, kreasi, yang inovatif-kreatif. Keahliannya didukung oleh kemampuan artistik dan estetik sesuai dengan jiwa zaman seperti penguasaan teknologi informasi, melalui penciptaan karya 'inovatif atau karya-karya baru'. Kualitas manusia sebagai pencipta seni yang inovatif, sangat penting dan yang utama menentukan lahirnya inovasi berkelanjutan di bidang seni, (seni rupa, pertunjukan, dan media rekam). Aktivitas *nambahi* atau *nemokke* ini sebagai tahap pembentukan karya seni atau menghadirkan karya seni yang diinginkan sesuai dengan strategi penciptaan seni yang diaktualisasikan. *Nemokke* lebih menekankan hasil atau produk yang berbeda dari karya sebelumnya yang *dititeni* dan *ditirokke*, yang memperlihatkan sifat ke-baru-an atau terjadi proses pengembangan (Ki Sutikno, 2018; dan Dana, 2019:8-10).

Menemukan sesuatu yang 'baru' dalam berkarya seni tentu dilandasi oleh proses melalui Tri-Pusat pendidikan dan konsep Tri-Kon yang memuat keberlanjutan, akulturasi, dan otentitas. Penerapan strategi penciptaan seni berdasarkan metode *among* Ki Hadjar Dewantara dapat diterapkan secara utuh berdasarkan, pertama kodrat alam, dan kedua kemerdekaan. Pertama, kodrat alam sebagai syarat untuk menghidupkan dan mencapai kemajuan dengan secepat-cepat serta sebaik-baiknya. Kodrat alam menunjukkan adanya kekuasaan Hyang Maha Agung (Guru Swadhyaya) yang mengelilingi dan melingkupi kehidupan manusia, di antaranya setiap orang memiliki bakat yang cemerlang. Bakat sebagai suatu kekuatan setiap orang dan perlu dilatih secara terus-menerus sehingga mampu *nambahi* atau *nemokke* sesuatu yang 'baru'. Kedua, kemerdekaan sebagai syarat untuk menghidupkan dan menggerakkan kekuatan lahir dan batin setiap orang pencipta seni sehingga mampu mandiri. Gagasan-gagasan Ki Hadjar Dewantara dalam dunia pendidikan dan penciptaan ini tidak serta-merta memberi warna atau terkait dengan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (Kabinet Indonesia Maju), yaitu 'merdeka belajar' dan 'kampus merdeka'. Kedua kebijakan itu kini mulai disosialisasikan dan digulirkan melalui berbagai media untuk dijadikan pembelajaran di dunia pendidikan di Indonesia

oleh para guru-dosen, siswa-mahasiswa dan pimpinan atau pengelola lembaga pendidikan.

Kemerdekaan itu penting sebagai dasar lahirnya kreativitas. Dalam dunia pendidikan kemerdekaan itu setidaknya memiliki tiga macam sifat, yakni tidak tergantung kepada orang lain, berdiri sendiri, dan juga dapat mengatur dirinya sendiri. Kemerdekaan itu penting sebagai dasar lahirnya kreativitas yang dapat dikedepankan ke dalam empat ranah, untuk terwujudnya kreativitas meliputi *person* (pribadi), *process* (proses), *press* (pendorong), dan *product* (produk/karya-cipta seni) (Dewi, 2013:118-121). Keempat ranah itu merupakan kekuatan yang saling berkaitan dan beririsan satu dengan lain yang mengukuhkan menjadi pijakan dasar hadirnya suatu penciptaan seni dan memiliki nilai perubahan dan pengembangan arah ke-baru-an.

---

## Simpulan

Penciptaan seni telah berlangsung dari satu generasi ke generasi berikutnya hingga kini melalui proses di lapangan pendidikan, seperti diwariskan melalui gagasan-gagasan cerdas Ki Hadjar Dewantara. Oleh karena itu, ketermasyhuran namanya tidak hanya diingat dan diperingati pada 2 Mei setiap tahunnya. Akan tetapi, ketokohan dan kebesaran namanya yang hadir dalam nilai ajaran-ajaran dan cita-cita perjuangannya menjadi cermin untuk membangun semangat juang generasi kini, khususnya di dunia penciptaan seni. Setiap insan yang bergerak di alam pendidikan ‘penciptaan seni’ diharapkan dapat ‘membaca ulang’, mengenal, dan memahami pemikiran genius Ki Hadjar Dewantara.

Naluri manusia untuk *niteni* atau *nonton*, *nirokke*, dan *nambahi* atau *nemokke* menjadi bagian dari kodrat alam. Implementasi ranah ini di dunia pendidikan merupakan usaha mempertajam strategi penciptaan seni untuk memperkaya pengetahuan penciptaan seni yang sudah ada dan dijalankan baik oleh pengarya, pencipta, koreografer, maupun kreator seni sebelumnya. Tersirat dan tersurat bahwa orang tua (Guru Rupaka), guru-dosen, tenaga pendidik (Guru Pengajian), tokoh atau pemimpin masyarakat (Guru Wisesa), berperan penting sebagai penggerak, pembimbing, dan pengasuh strategi penciptaan seni sesuai dengan metode *among* Ki Hadjar Dewantara, dan berpayung pada Guru Swadhyaya (Tuhan Sang Pencipta) alam semesta beserta isinya. Keempat ‘guru’ itu menjadi teladan yang ‘digugu dan ditiru’, dipercaya untuk keberlanjutan strategi penciptaan seni baik pada masa kini maupun pada masa mendatang.

---

## Referensi

- Balawan, I Wayan. 2019. "Bekraf Kreatif Labs (BCL)". Yogyakarta: LPPM ISI Yogyakarta, Hotel Neo Awana Yogyakarta.
- Dana, I Wayan. 2019. *Inovasi Seni Berkelanjutan untuk Pendidikan Tinggi Seni di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Kemenristek Dikti, ISI Yogyakarta.
- Delors, Jacques. 1996. *Learning: The Treasure Within*. Terjemahan W.P. Napitupulu. 1999. *Belajar: Harta Karun di Dalamnya*, Indonesia: Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO.
- Dewi, Melena Surya. 2013. *Bunga Rampai: Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*. Jakarta: Pascaikj Anggota IKAPI.
- Ki Sugita. 2018. "Tamansiswa Menghadapi Tantangan Liberalisasi Pendidikan", dalam *Bunga Rampai Antologi Kebangsaan Jogja-Gumregah untuk Indonesia*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY dan Komunitas Kawula Jogja Istimewa.
- Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Yogyakarta. 2004. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Nurhayati, Diah Uswatun. 2011. "Gagasan-Gagasan Multikulturalisme Ki Hajar Dewantara dalam Pendidikan Tamansiswa Yogyakarta. Disertasi. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Sunardi, ST. 2004. *Semiotika Negativa, Dengan Post Scriptum: Jalan Purgatorio dalam Kajian Budaya*. Yogyakarta: Kanal.

---

**Prof. Dr. I Wayan Dana** lahir di Sibangede Badung-Bali, 1956. Lulus KOKAR-Bali kemudian studi di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta lulus Sar-Mud tahun 1979. Merampungkan keserjanaan seni tari (SST) tahun 1982. Tahun 1979, ketika meraih Sar- Mud diangkat sebagai pengajar di ASTI hingga saat ini berada di Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Tahun 1990-1993 mendapat kesempatan studi S-2 Program Studi Sejarah (Seni) di UGM. Pada tahun 2009 menyelesaikan studi S-3 di Program Kajian Budaya UNUD. Aktivitasnya selain menjadi tenaga pengajar, dipercaya pernah menjabat Sekretaris Jurusan Tari (1987-1990); Ketua Jurusan Tari (1993-1996); Pembantu Dekan II FSP (1996-2002); Pembantu Rektor II (2002-2005); Pengelola Program S-3 PPS (2009-2011); Dekan Fakultas Seni Pertunjukan (2011-2014); dan Pembantu Rektor I (2014-2019) ISI Yogyakarta. Di samping itu, ia juga tekun melaksanakan penelitian, berkarya seni, dan pengabdian kepada masyarakat. Hingga saat ini secara rutin menulis artikel seni dan budaya serta mengadakan penelitian lapangan di berbagai daerah.

## CONTEMPORARY DANCE

### Kreativitas

### Keakuan – Kekinian – Kedisinian

---

#### **ABSTRACT**

*Contemporary dance as a creativity “keakuan – kekinian – kedisinian” is the phenomenon of the existence of dance as a form, technique, and content in accordance with the identity, or personal style of dancers and choreographers. Some observations so far, through literature studies, as well as participant observation (participant observed), show that this type of dance began to develop in the Western world, such as the American country around the early 20th century, as a mental attitude or “a point of view” the artists, who want to be free creatively, are not bound by established rules like in classical dance. The existence of contemporary dance like that, eventually also influenced the development of creativity of artists in the archipelago around the middle of the 20th century. The phenomenon was mainly to show cultural identity by giving new life or to impart new life by exploring the existing potential, so the term “tari kreasi baru”. Since then new forms of dance creations have continued to develop until now; as a creative process in accordance with the experience of the artists, so that it can be called a contemporary dance that has the characteristics of “keakuan – kekinian – kedisinian”.*

*Keyword: contempory art, a point of view, keakuan, kekinian, kedisinian*

---

## Pendahuluan

Paradigma kreativitas tari kontemporer (*contemporary dance*) di belahan dunia ini memiliki ciri khas kekiniannya masing-masing, tetapi tidak mengingkari bahwa dalam “dunia tari”, perkembangan *contemporary dance*, senantiasa selalu mengacu ke dunia Barat, khususnya negara Amerika yang sering mendapat predikat “negara tari”. Di negara ini paradigma tari kontemporer bisa ditandai dengan munculnya *modern dance* pada awal abad XX. Pascaperkembangan *modern dance*, kemudian berangsur-angsur terjadi suatu “gerakan” yang bersifat *egalitarian*, yaitu percaya bahwa semua orang sederajat sehingga bebas mengemukakan ide atau gagasannya. Sesungguhnya gerakan seperti itu ada pada ciri munculnya *modern dance*, yaitu suatu gerakan “pemberontakan” (*the rebelled*) terhadap aturan-aturan yang baku (*strict*), dan terlalu mengikat terutama pada Ballet Klasik sehingga banyak referensi membahas *modern dance vs classic* (lihat John Martin, 1969). *Modern dance* menginginkan “kebebasan”, bahkan memiliki “keunikan”, “keanehan” sesuai dengan pribadi individu pencetusnya. Sementara itu, dalam Ballet Klasik sangat ketat dituntut aturan-aturan atau norma-norma baku yang tidak boleh dilanggar; seolah-olah harus begitu atau *taken for granted*. Misalnya dalam norma-norma sikap gerakan, pemakaian kostum, atau peralatan yang digunakan, dan sebagainya. Dalam Ballet Klasik semua penari harus menggunakan sepatu khusus Ballet (*point shoes*); dan khususnya untuk peran wanita biasanya dengan hiasan kepala atau rambut disanggul. Sementara dalam *modern dance* antitesis “pemberontakan” terhadap norma-norma aturan itu nampak jelas, misalnya penari tanpa bersepatu, bentuk pakaian lebih bersifat minimalis, dan sederhana sehingga tidak mengganggu gerakan tari.

Suatu “gerakan revolusioner” itu menginginkan kebebasan, kemerdekaan – memiliki pendapat “titik tolak” atau “sikap mental” (*a point of view*) yang khas. Seperti apa yang disampaikan oleh Martin dan pernah dikutip oleh Cheney seorang guru tari dari University of Carolina, Greensboro, USA: . . . *modern dance as a "point of view" being different for every decade, every country, every human who give birth to it.* (Cheney, 1989:1). Sehubungan dengan itu, setiap penari atau aliran *modern dance* dari peralihan atau perbedaan zaman memilih untuk melepaskan masa lampau, dan mengubah ke masa kini, serta menegaskan kembali secara menyeluruh, ide atau gagasan-gagasan tentang apa tarian yang diciptakan itu.

Para pelopor *modern dance* itu bisa disebutkan di antaranya Loie Fuller dengan gayanya saat itu seperti memperlihatkan patung-patung, lampu-lampu, dan bunga-bunga dengan tumpuan gaya *art nouveau*. Saat itu ia pernah mendapat

penghargaan sebagai seorang “revolusioner” dalam gaya seni, terutama dianggap sebagai pemula sebuah bentuk tarian baru. Kemudian berturut-turut para penari dan koreografer lain seperti Isadora Dunca; dan Maude Allan; dan di antara tiga para penari wanita yang dianggap terkenal saat itu sebagai penari dengan istilah *modern dance*, adalah Isadora Duncan (1877-1927). Dalam sejarah *modern dance* khususnya di Amerika, Duncan dianggap sebagai seorang pioner *modern dance*. Dalam buku-buku referensi tentang *modern dance* disebutkan bahwa ia dikenal dengan jiwa kebebasannya; tidak hanya dalam dunia kepenariannya, tetapi juga cara kehidupannya. Ia dikenal dengan improvisasi-improvisasi ekspresi gaya gerakannya sendiri. Teknik gerakannya terutama berpusat pada *solar plexus* atau jaringan syaraf-syaraf simpatis yang terletak di belakang lambung. Di situ merupakan pusat tenaga yang dapat menahan tarikan gravitasi dalam setiap langkah atau gerakan.

Generasi berikutnya terdapat Martha Graham, Doris Humphrey, Charles Waidman, dan Hanya Holm. Di antara empat penari dan koreografer *modern dance* itu, mungkin yang lebih menonjol adalah Martha Graham dan Doris Humphrey. Dari tokoh-tokoh ini sampai sekarang cukup dikenal di Indonesia, terutama lingkungan pendidikan tari di perguruan tinggi. Karier Martha Graham (1894-1991) sebagai penari, koreografer, dan guru tari, jangka waktunya lebih dari 60 tahun lamanya. Gaya atau prinsip gerak dasarnya dikenal dengan analisis gerakan yang muncul dari *pelvis* – dipantulkan lewat tulang belakang; sementara lengan dan kaki dalam keadaan rileks. Dari analisis gerak seperti itu dikenal dengan prinsip rangkaian gerak “*contraction and release*”, terutama dari torso bagian bawah. Sementara Doris Humphrey (1895-1958) segenerasi dengan Martha Graham, dia seorang penari dan koreografer, dan juga seorang penulis seperti bukunya berjudul *The Art of Making Dances*, sampai sekarang masih menjadi referensi di lingkungan pendidikan tinggi tari, baik di Amerika maupun di Indonesia (lihat Humphrey, 1977). Karya-karya Humphrey dikenal dengan ciri menggabungkan dasar intelektual tari dengan kedalaman perasaan serta rasa keharuan kondisi manusia (Cheney, 1989). Karya koreografi Humphrey yang sangat terkenal adalah *Water Study* (1928). Koreografi itu sampai sekarang masih sering dipelajari pada program-program tari di college dan universitas-universitas di USA. Sebuah koreografi kelompok besar tanpa iringan musik karena hanya melalui gelombang energi berdesir lewat para penarinya. Melalui karya itu, konsep gerakannya dikenal dengan prinsip teori teknik gerak yang disebut *fall and recovery* atau jatuh dan bangkit.

Perkembangan *modern dance* di Amerika dengan para penari dan koreografer seperti Martha Graham dan juga Doris Humphrey, kemudian memengaruhi perkembangan tari di Indonesia. Suatu keberuntungan ketika Martha Graham yang pernah datang mengadakan pertunjukan di Indonesia pada tahun 1955, nampaknya ketika itu menjadi momentum penting perkembangan *modern dance* atau tari kreasi baru di Nusantara. Dua tahun kemudian, yaitu pada tahun 1957, tiga penari asal Indonesia, yakni Bagong Kussudiardja, Wisnu Wardhana dari Jawa, dan Seti-Arti Kailola dari Jakarta, diundang ke Amerika atas beasiswa The Rockefeller Foundation, untuk belajar langsung dengan Martha Graham. Sepulangnya dari Amerika tahun 1958, mereka mendirikan kelompoknya dengan bentuk, teknik, dan gayanya sendiri-sendiri, yang kemudian kita kenal sebagai tari “kreasi baru”.

Setelah generasi Bagong, Wisnu, dan Seti-Arti Kailola, kemudian muncul seperti Sardono W. Kusumo, Huriah Adam, Gusmiati Suid, dan I Wayan Dibia. Dari kepeloporan mereka yang sudah berani dengan menamakan identitas “tari kontemporer”, hingga sekarang terdapat tokoh-tokoh yang masih produktif seperti Mugiono, Eko Supriyanto, Miroto, dan Boy G. Sakti. Keberadaan tari kontemporer di Nusantara ini semakin menjamur di lingkungan komunitas-komunitas tari, dan terutama di lingkungan pendidikan tari karena tokoh-tokoh tersebut juga berkecimpung di bidang pendidikan tari. Suasana kebaruan dan keberanian para penari dan koreografer muda hingga sekarang dapat ditengarai sebagai perkembangan tari kontemporer yang memiliki ciri-ciri “keakuan, kekinian, dan kedisiniannya” masing-masing.

---

## Teori dan Metodologi

Untuk memahami wacana *contemporary dance*, perlu kiranya memahami sebuah konsep gejala kreativitas tari. Tari kontemporer dapat dipahami sebagai sebuah fenomena kreativitas tari yang berdimensi sosial-mikro. Pengertian sosial-mikro, yang bersifat kekinian atau kontemporer itu, menekankan arti tindakan, aksi-aksi individual, pernyataan diri personal “keakuan”, atau *agency* sebagai anggota masyarakat; atas dasar asumsi bahwa aksi-aksi itulah yang menyebabkan seseorang eksis dalam kegiatan dan seterusnya memperoleh maknanya.

Fenomena seperti itu dibangun di atas landasan paham paradigmatis, bahwa di dalam kehidupan manusia yang kian bersifat semiotik-hibrida, objek sosial atau kegiatan manusia itu tidak hanya perilaku-perilaku sosial manusia yang

bersifat terstruktur, formal-normatif, atau bersifat makro, yaitu berbagai pola sosial berskala besar – yakni masyarakat adalah jalinan makna, semesta kosmis, kepercayaan, dan nilai yang dianut secara bersama. Akan tetapi, sosial-mikro sesungguhnya tidak lain lebih cenderung ke makna kultural yang simbolik, yaitu berbagai pola pikiran dan perilaku yang muncul dalam kelompok-kelompok kecil; bersifat individu “keakuan”, “kekinian”, dan “kedisinian”; sering berpenampilan nonverbal dalam hubungan sosial *face-to-face*, yang ada di balik semua aktivitas yang terstruktur bersifat makro.

Dalam dunia tari sering dipahami istilah *contemporary dance*, yakni sebuah fenomena yang dikembangkan atas dasar keyakinan epistemologik, yaitu realitas-realitas simbolik yang cenderung bersifat subjektif dalam aksi-aksi manusia, seperti fenomena kreativitas tari kontemporer dengan tujuan atau misi-misi tertentu misalnya kritik sosial, politik, dan ekonomi. Sesungguhnya bentuk itu tidak hanya dikenali secara terstruktur “organik” atau fisik yang lebih positivistik empirik – semata-mata cenderung untuk melihat seni itu “hasil ciptaan” saja berbentuk objek estetis, yakni “produk benda” hasil seorang seniman dengan nilai-nilai estetisnya. Sesungguhnya realitas atau fenomena tari kontemporer itu lebih berupa suatu konstruksi rasional yang amat lebih imajinatif-kreatif; berupa permainan bentuk simbol-simbol gerak estetis, berisi nilai, pikiran, cita-cita yang lebih bersifat subjektif estetis yang memiliki ciri-ciri “keakuan”, “kekinian” atau “kesaatian”, dan “kedisinian”, yaitu “mengatakan sesuatu tentang sesuatu”. Itulah sebabnya, mengapa kegiatan yang bersifat sosial termasuk kreativitas tari yang “kontemporer” ini menjadi representasi sosial-mikro, perlu dipahami lebih dalam dan panjang lebar. Sebelum membahas ciri-ciri konsep tari kontemporer di atas, yang berkaitan “apa” dan “mengapa”, sebaiknya perlu dipahami kembali apa sesungguhnya yang paling utama tentang ekspresi tari.

---

## Hasil dan Pembahasan

### Ekspresi Tari

Gerak adalah ekspresi tari yang paling mendasar; artinya tidak ada kehadiran sebuah tarian tanpa gerak. Sementara itu, “gerak” merupakan ungkapan keberadaan manusia. Pengalaman ekspresi gerakan itu senantiasa selalu dilakukan oleh manusia sebagai tanda atau simbol keberadaan dan sekaligus untuk berhubungan atau komunikasi sosial. Melalui gerakan tubuhnya, manusia

mengekspresikan respons perasaannya kepada alam sekitar. Seperti yang pernah ditegaskan oleh Hawkins (1988:3): “. . . *Man’s basic impulse to communicate through movement is set in action by motivations that are sometimes purely social, and other times essentially expressive, in nature.*”

Dengan pemahaman dasar seperti itu, sesungguhnya setiap manusia memiliki naluri ekspresi perasaan melalui gerakan-gerakan tubuh sebagai modal dasar suatu “gerakan tari”. Akan tetapi, sebagai ekspresi gerakan tari, tidaklah sesederhana seperti itu. Gerakan tari telah melalui “stilisasi” merupakan ekspresi gerakan tubuh manusia yang sudah dipolakan secara ritmis dan estetis menjadi bentuk-bentuk gerakan yang dapat dikomunikasikan secara langsung lewat perasaan. Gerak tari adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerakan seorang penari yang sungguh dinamis; artinya tidak hanya serangkaian sikap atau postur yang dibubung-hubungkan, tetapi terdiri gerak yang kontinu; gerak yang tidak hanya berisi elemen-elemen statis (Lihat Hadi, 2016:10).

## **Keakuan**

Pengertian “keakuan” sering dikonotasikan dengan “egoisme”, yaitu dari kata “egois” yang berasal dari bahasa Yunani, yakni *ego* yang berarti “diri” atau “saya”; dan *isme* digunakan untuk menunjukkan “paham”. Egoisme merupakan motivasi atau tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya menguntungkan atau untuk kepentingan dirinya sendiri. Pribadi seperti itu cenderung menempatkan diri di tengah satu tujuan yang kadang-kadang mengabaikan atau tidak peduli dengan orang lain.

Cakupan pengertian tersebut bukanlah yang dimaksudkan dari konsep “keakuan”. Walaupun ada serapan pengertian yang sama dari istilah “ego” yang berarti “saya”, sama dengan juga pengertian “aku” atau “diri”, konsep “keakuan” lebih cenderung pada pengertian pribadi seseorang yang memiliki identitas diri, jati diri, atau *self identity* yang kuat. Setiap pribadi seseorang memiliki identitas atau jati diri, meliputi karakter, sifat, watak, dan kepribadiannya, atau segala hal tentang diri sendiri.

Dalam dunia seni, identitas atau jati diri seperti itu adalah identitas yang menyangkut kualitas atau “eksistensi” dari subjek; yang berarti bahwa si subjek memiliki suatu “gaya pribadi” yang khas. Oleh karena itu, *self identity* tampak selalu mempertahankan suatu gaya “keindividualitasan” diri sendiri yang begitu kuat.

Dari jabaran pengertian tersebut, konsep “keakuan” dalam wacana tari kontemporer atau *contemporary dance* menjadi ciri utama. Sebuah konsep yang selalu menanyakan *what and why* atau apa dan mengapa, maka pertanyaan tentang “apa itu keakuan” sudah dapat dipahami. Sementara pertanyaan mengapa seseorang memiliki identitas atau jati diri?

Pemahaman “identitas diri” atau “jati diri” yang biasanya menjadi ciri khas “gaya pribadi” senantiasa bersangkutan dengan pengalaman hidup yang telah lama dijalani. Pengalaman hidup yang sudah lama diselami dalam lingkungan internal (*intenal environment*) budaya tertentu yang sangat kuat meresap dalam sanubari seseorang, sulit dilupakan dan tidak mudah hilang begitu saja. Gaya pribadi seperti itu menjadi ciri khas “keakuannya”, dalam setiap bertindak. Khususnya dalam seni tari yang bersifat kontemporer, yaitu “gerak” sebagai substansi dasar dari ungkapan objek estetisnya, maka “gaya gerak” pribadi yang sangat kuat dan subjektif itu selalu muncul. Kebanyakan “gaya gerak” penari atau koreografer dari Barat yang pengalaman hidupnya dimulai belajar atau bergelut lama dengan “gaya” tarian Ballet, maka gaya gerak tarian selalu memiliki ciri Ballet. Hal ini berbeda misalnya tokoh-tokoh penari atau koreografer dari Jawa seperti Bagong Kussudiardja, Sardono, Mugiono, Eko Supriyanto, dan Miroto, yang pengalaman hidupnya dimulai dan telah lama belajar dengan gaya gerak tari Jawa. Gaya gerak mereka tetap terlihat dengan ciri khas “keakuannya”, yaitu tari Jawa. Begitu juga dengan penari kontemporer seperti Huriyah Adam, Gusmiati Suid, dan Boy G. Sakti, tetap terlihat ciri khas gaya gerak budaya Minangnya. Kemudian seperti tokoh I Wayan Dibia, setiap menari atau membuat koreografi selalu tampak ciri “keakuannya”, yaitu dengan gaya gerak Balinya.

## **Kekinian**

Ciri “kekinian” atau “kesaatian” menjadi penting dalam pemahaman tari kontemporer. Kata kontemporer atau *contemporary* berasal dari kata Latin *tempus* yang berarti waktu (*time*); yakni mengandung arti pada “masa kini” sehingga memiliki konotasi “sementara waktu” atau bersifat “darurat”. Apabila diambil maknanya, sesungguhnya pengertian “kontemporer” memiliki sifat “kekinian”, atau sesuatu yang terjadi atau eksis “saat ini”, dan bersifat “sementara waktu” saja. Pengertian “saat ini” dan “sementara waktu” bisa bersifat relatif mengenai “waktu” kapan mulai muncul ada dan keberlangsungannya. Oleh karena itu, pengertian “kontemporer” dengan ciri “kekinian” itu, sesuai dengan saatnya muncul dan hanya berlangsung sementara waktu saja. Namun, pengertian

“kontemporer” selalu terkait dengan ciri-ciri yang lain, antara lain salah satunya adalah ciri “keakuan” dari identitas dirinya yang menjadi gaya pribadinya.

Pemahaman kontemporer sebagai suatu gerakan atau aliran, dengan melihat ciri “kekinian” dengan “keakuannya” sendiri, khususnya di Barat, sudah dimulai sejak munculnya *modern dance* di Amerika pada awal abad XX. Kemudian berkembang dengan “kekinian” saat itu, yaitu para pioner yang menyebut dirinya sebagai gerakan atau aliran *new dance*. Gerakan itu berlanjut mulai paruh kedua abad XX. “Kekinian” saat itu berawal dari sekelompok penari dan koreografer yang menyebut dirinya para eksperimentalis, yang mendirikan pusat inkubasinya di Judson Church New York (Turner, 1976:21-22). Namun, konon “kekinian” saat itu dari para eksperimentalis, tampaknya tidak berlangsung lama; kemudian mulai muncul beberapa penari atau koreografer muda lainnya dengan eksperimen yang sangat individualis.

## **Kedisinian**

Kata “kedisinian” mungkin masih asing untuk memahami tari kontemporer. Kata itu sesungguhnya implisit dengan kata “kekinian”, menjadi satu kesatuan, yaitu “kedisinian-kekinian”, atau dipahami sebagai “lingkungan eksternal” (*external environment*). Artinya, sebuah aktivitas tentu terjadi “di mana” dan “waktu kapan”. Seperti dalam pemahaman yang sangat mendasar tentang keberadaan sebuah tarian, yaitu terjadi dalam ruang, menggunakan waktu tertentu, serta membutuhkan energi (*happens in a space, uses up time, and requires energy*), atau sering dipahami bahwa tari menggunakan *space, time and energy*. Namun, dalam pemahaman keberadaan “tari kontemporer” dalam wacana ini, paradigma tentang “kedisinian” perlu ditegaskan kembali.

“Kedisinian” dalam paradigma tari kontemporer, bukan sekadar arti kata “tempat” atau ruangan yang dipakai untuk menari, seperti ruang tertutup (*in door*) atau ruang terbuka (*out door*). Pemahaman “kedisinian” juga meliputi kota, daerah, atau wilayah, bahkan sampai negara. Kedisinian tempat menari memakai ruang prosenium, akan berbeda cara-cara perlakuannya dengan ruang *pendhapa*, atau bahkan memakai ruang yang sifatnya nonkonvensional, bisa di mana saja. Seperti bentuk kekinian dan kedisinian “koreografi lingkungan”, menggunakan tempat atau ruang menari di halaman rumah, di ladang, di tepi laut, di jalanan, dan sebagainya (Martono, 2011). Tentu saja perlakuan-perlakuan ketika menari atau menyajikan tarian dalam ruang atau tempat seperti itu perlu penyesuaian adanya sentuhan-sentuhan estetis keruangan atau *staging*. Seperti ruangan

tradisional *pendhapa* di Jawa yang konstruksinya terdiri atas beberapa penyangga pilar-pilar atau *saka*, dan tanpa penutup dinding; cara perlakuan sentuhan atau nilai estesisnya akan berbeda dengan ruang konvensional prosenium (*proscenium stage*), yakni ruangan tertutup; area tempat menari seperti “kotak”, dengan beberapa *side wing* sebagai pintu untuk keluar-masuk penari, serta penontonnya dari satu arah depan saja (Hadi, 2017:9-35).

---

## Simpulan

Untuk menutup tulisan ini, penulis ingin menegaskan kembali bahwa wacana tari kontemporer yang memiliki ciri “keakuan”, “kekinian”, dan “kedisinian” itu merupakan suatu fenomena kreativitas tari yang terjadi secara alami. Seni tari sebagai ekspresi jiwa, perasaan manusia yang diungkapkan lewat gerakan-gerakan instrumen tubuh manusia secara estetis ini, nampaknya selalu berkembang terjadi kapan saja dan di mana saja, serta sesuai dengan jiwa zamannya.

Tujuan pertunjukan tari kontemporer tidak cenderung sebagai tontonan belaka, tetapi pengertian komunikasi pengalaman emosional, persepsi intuitif, serta kebenaran yang sulit dipahami lewat akal. Tari kontemporer mengeksternalisasikan emosi yang tidak saja bersifat pribadi, tetapi juga bersifat autentik, yaitu satu kebenaran murni sesuai dengan keakuan, kekinian, dan kedisiniannya. Itulah yang sering dipahami sebagai suatu sikap mental yang khas atau *a point of view*.

Tidak mengingkari bahwa sikap mental atau *point of view* semacam itu, dalam bidang seni terutama tari, dimulai perkembangannya di negara-negara maju, dengan masyarakat sosialnya yang lebih bebas atau moderat, seperti negara Amerika. Oleh karena itu, embrio perkembangan tari kontemporer dapat dimulai semenjak munculnya *modern dance* sebagai bentuk gerakan kebebasan atau pemberontakan (*the rebel*) terhadap kemapanan aturan-aturan pada tarian yang sudah baku dan mapan, yaitu tari klasik.

Kebebasan pembaharuan itu tampak selalu dikaitkan dengan konsep-konsep humanisme atau kepercayaan kepada manusia sebagai ukuran segala kebendaan, dan juga dirinya atau keakuannya sehingga tema-tema *modern dance* saat itu lebih ekspresif, bebas menurut senimannya. Sekalipun sulit untuk mendefinisikan tarian semacam itu, tetapi dapat dipahami bahwa bentuknya lebih bersifat ekspresionisme, abstrak, dan bersifat individualis, atau ekspresi murni, serta pribadi lebih ditonjolkan.

Berangsur-angsur keberadaan *modern dance* di Amerika semakin berkembang, disusul dengan gerakan-gerakan *post modern*, seperti aliran-aliran yang menamakan *new dance*, kemudian para eksperimentalis yang lebih bebas lagi mengeksperimenkan dengan berbagai bentuk seni lainnya menjadi sebuah pertunjukan yang bersifat total. Ciri-ciri seperti itu antara lain tidak ada sekat antara berbagai disiplin seni, atau meleburnya batas-batas antara berbagai seni (seni rupa, seni pertunjukan, seni multimedia, dan sebagainya); menghilangkan batas jarak antara tontonan dan penonton; serta kejadiannya bisa kapan saja dan di mana saja.

Apabila embrio perkembangan tari kontemporer dimulai dengan munculnya *modern dance* sekitar permulaan abad XX di Amerika, tidak diingkari bahwa perkembangan di “negara tari” itu dapat memengaruhi keberadaan tari *kontemporer* di Nusantara, dimulai dengan munculnya pengertian “tari kreasi baru” pada pertengahan abad XX. Nama gerakan itu sesungguhnya untuk mengganti pengertian nama dari *modern dance* dan *new dance*, yaitu dengan prinsip-prinsip pokok memberi kehidupan baru (*to impart new life*) dengan menggali potensi yang ada, ditampilkan dalam suasana kebaruan.

Pemahaman keberadaan tari kontemporer semakin mengglobal berkembang di seluruh dunia dengan ciri khasnya masing-masing. Namun, sebagai suatu fenomena dapat dipahami bahwa tari kontemporer sebagai proses kreatif sesuai dengan pengalaman kreatif para senimannya sehingga paradigma fenomena keakuan, kekinian, dan kedisinian tidak mungkin bisa dielakkan. Keakuan adalah jati diri, gaya pribadi sesuai dengan pembawaan pengaruh lingkungan baik internal maupun eksternal. Ide-ide tari kontemporer lebih cenderung menangkap momen-momen “di sekitar tempat itu”, dan “di saat itu” pula, untuk dijadikan sesuatu yang dapat menginspirasi sekaligus membebaskan dan memperluas daya imaji seniman.

## Contoh-Contoh Gaya Tarian Kontemporer



Gambar 1 Gaya *modern dance* Martha Graham (1935)  
(Sumber Foto: Repro dari Jan Murray, 1979)



Gambar 2 Gaya *modern dance* Doris Humphrey (1935)  
(Sumber Foto: Internet, Richard Sylvia, 2015)



Gambar 3 Gaya tari kontemporer Sardono W. Kusumo  
(Sumber foto dari internet: sardono\_kusumo, jpg, 2010)



Gambar 4 Gaya tari kontemporer Miroto  
(Sumber foto dari internet: Dok.Pribadi/NN, 2017)

---

## Referensi

- Cheney, Gay. 1989. *Basic Concepts in Modern Dance: A Creative Approach*. Princeton. New Jersey: A Dance Horizons Book Princeton Book Company, Publishers.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2016. *Koreografi: Bentuk – Teknik – Is.*, Yogyakarta: Cipta Media.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Koreografi Ruang Prosenium*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hawkins, Alma M. 1988. *Creating Through Dance*. New Jersey: Princeton Book Company.
- Humphrey, Doris. 1977. *The Art of Making Dances*. New York: Grove Press, Inc.
- Kussudiardja, Bagong. 1993. *Bagong Kussudiardja: Sebuah Autobiografi*. Yogyakarta: Padepokan Press.
- Martin, John. 1969. *The Modern Dance*. New York: Dance Horizon Incorporated.
- Martono, Hendro. 2011. “Laku Gunung Segara: Perubahan Sosial dengan Pendekatan Koreografi Lingkungan”. Disertasi. Program Penciptaan dan Pengkajian Seni, ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Koreografi Lingkungan: Revitalisasi Gaya Pemanggungan dan Gaya Penciptaan Seniman Nusantara*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Miroto, Martinus. 2014. “Pertunjukan Realitas Teleholografis Body in Between Tubuh di Antara Nyata dan Maya”. Disertasi. Program Penciptaan dan Pengkajian Seni, ISI Yogyakarta.
- Murray, Jan. 1979. *Dance Now*. New York: Penguin Book.
- Turner, Margery J. 1976. *New Dance: Approaches to Nonliteral Choreography*. London: University of Pittsburgh Press.
- 

**KRT Widyamandyodipuro**, adalah *abdi dalem Reh Kaprajan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat* dan pensiunan PNS ISI Yogyakarta. Hampir setengah abad, sampai mencapai karier terakhir, mulai tahun 2002 sebagai Guru Besar bidang koreografi di ISI Yogyakarta; masih terus mengajar hingga sekarang, dengan bidang keahlian Koreografi, Tari Jawa, dan Tinjauan Sumber Tari. Hasil penelitian dan pengamatannya dalam bidang seni pertunjukan sudah banyak diterbitkan dalam buku ajar atau referensi, jurnal, paper seminar, dan dalam bentuk prosiding. Pengalamannya sebagai pelaku seni, baik sebagai penari maupun koreografer, sampai sekarang masih terus dilakukan, baik ditampilkan di dalam negeri sendiri maupun di mancanegara. Sejak tahun 2014 sampai sekarang, masih dipercaya oleh *Ngarsa Dalem* – Gubernur DIY, sebagai staf ahli di Dinas Kebudayaan DIY dan memimpin (Direktur) sebuah lembaga pendidikan vokasi *Community College Art and Culture*, Yogyakarta (Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta).

# *KETHOPRAK KRUCIL* (*NENANGI LAN NEPUNGAKÉ* TEATER TRADISI, DOLANAN, TEMBANG DOLANAN, DAN DONGENG KEPADA ANAK BANGSA)

---

## **ABSTRAK**

Tulisan ini bertujuan memberikan satu pikiran alternatif bagaimana menanamkan karakter dan kepribadian Indonesia kepada anak-anak. Alternatif tersebut ialah satu kegiatan ekspresi sastra dalam format seni pertunjukan yang diberi judul *Kethoprak Krucil* (*Nenangi lan Nepungaké* Teater Tradisi, Dolanan, Tembang Dolanan, dan Dongeng Nusantara kepada Anak Bangsa). Teori alih wahana Sapardi Djoko Damono dipakai sebagai kerangka berpikir dalam karya ini. Teori Sapardi Djoko Damono mengatakan bahwa alih wahana adalah pengubahan dan pemindahan “sesuatu” dari satu jenis wahana ke jenis wahana lain. *Kethoprak Krucil* merupakan pengalihan dari sastra lisan bukan pertunjukan, yaitu cerita rakyat, tembang dolanan, dan permainan tradisional ke dalam sastra lisan pertunjukan. Media ini dimaksudkan sebagai salah satu wahana bagi anak-anak untuk belajar bahasa Jawa dan *udanegarané* (batasan tata kramanya), belajar berekspresi, melatih emosi, berempati, dan bekerjasama dalam balutan akting, dialog, tembang, dan tarian. Media ini juga dimaksudkan sebagai satu upaya penerapan empat pilar pembelajaran, yakni belajar untuk memperoleh pengetahuan, belajar untuk mendapatkan keterampilan, belajar untuk membangun jati diri, dan belajar bagaimana hidup bersama. Selain manfaat seperti telah disebutkan tadi, media ini juga merupakan suatu upaya untuk melestarikan sastra lisan masyarakat Jawa khususnya dongeng (legenda, mite, babad, dsb.), tembang dolanan, dan permainan tradisional dalam konteks kekinian.

Kata kunci: kepribadian Indonesia, seni pertunjukan, sastra lisan, alih wahana

---

## Pendahuluan

Belajar bahasa dan sastra pedalangan bersama para seniman muda di kampus ISI Yogyakarta memunculkan rasa bangga dan prihatin. Bangga karena pada zaman yang tanpa sekat ini, seniman-seniman muda tersebut setia menggenggam warisan termahal dari nenek moyang, yaitu seni pedalangan. Prihatin karena banyak kata dari bahasa Jawa dan cerita rakyat serta lakon-lakon wayang yang tidak dikenal lagi oleh mereka. Hal ini terjadi karena sejak kanak-kanak baik di rumah maupun di sekolah, mereka tidak lagi selalu berbahasa Jawa, tidak pernah didongengi, dan tidak pernah membaca, mendengar, atau menonton dongeng.

Pada tahun 2013 penulis dan seorang kolega diminta memberikan penyuluhan seni di Dusun Karanggeneng Pakem Yogyakarta, sebuah desa wisata di kaki Merapi. Sebelum penerjunan ke desa tersebut, dilakukan kunjungan untuk melihat situasi anak-anak di sana. Dari kunjungan singkat itu didapat fenomena yang cukup mengejutkan. Anak-anak desa lereng Merapi ini ternyata tidak lagi menguasai *tembang-tembang dolanan* dan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi adalah “bahasa Jawa gado-gado”. Artinya bahasa Jawa *ngoko* yang dicampur dengan bahasa Indonesia. Dalam tingkat tutur bahasa Jawa, bahasa *ngoko* ini biasa digunakan oleh anak-anak atau orang-orang yang umur dan kedudukan sosialnya setara, untuk berkomunikasi. Di sebuah dusun di kaki Merapi yang asri sejuk, jauh dari kota Yogyakarta, yang masih terhampar sawah-sawah yang luas, ladang salak berjajar sepanjang jalan desa, ternyata televisi dan permainan digital (*gadget*) lebih mendominasi kehidupan anak-anak desa ini daripada *dolan jamuran* dan *lepetan*. Mereka lebih asyik bermain sendirian daripada bermain bersama-sama. Fenomena ini kiranya menimbulkan adanya kekhawatiran akan munculnya sifat ketidakpedulian terhadap semesta ini. Banyak berita mengatakan bahwa telah terjadi pembunuhan atau tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak. Ini menjadi bukti dan alasan dari munculnya kekhawatiran tersebut.

Dari dua fenomena yang dikemukakan tersebut kiranya dapat dikatakan bahwa kesemrawutan di berbagai segi kehidupan di negeri ini berawal dari sini, dari dunia kanak-kanak ini. Mereka yang tidak dikenalkan dengan budaya yang dinapasi dan menapasi nenek moyangnya, asyik dengan dirinya sendiri, jarang bersosialisasi, mengakibatkan anak-anak tidak kenal lagi siapa dirinya. Tidak lagi memiliki rasa simpati dan empati. Jika ditarik ke belakang, paling tidak tiga dasawarsa, dapat dikatakan ada mata rantai yang terputus untuk menjadi jalinan yang dinamai “*dadi wong Jawa*” dan bahkan “menjadi bangsa yang berkepribadian Indonesia”.

Pertanyaan yang muncul kemudian adalah apa yang harus dilakukan untuk menjalin kembali mata rantai yang terputus ini? Sumbangan kecil apa yang dapat diberikan untuk ikut *cawe-cawe* mengurangi kesemrawutan di negeri yang kita cintai ini? Kepada siapa sumbangan kecil ini harus diberikan? Dari banyak pertanyaan itu, akhirnya ditemukan jawaban: sasarannya adalah kanak-kanak. Mengapa kanak-kanak? Jawabannya sederhana. Tanaman akan tumbuh dengan baik, berbuah lebat, dan manis rasanya jika bibitnya bagus. Kanak-kanak adalah bibit bangsa ini. Itu merupakan alasan yang pertama. Alasan yang kedua dirujuk dari ungkapan *childhood is the father of a man*, pengalaman masa kecil seperti sosok ayah dan ibu bagi anak-anaknya. Artinya pengalaman masa kecil akan terus membekas dan dibawa sampai dewasa membentuk sebuah kepribadian yang nantinya sangat berguna dalam kehidupannya.

Pertanyaan selanjutnya, sumbangan itu berbentuk apa? Untuk menjawab pertanyaan ini penulis merujuk apa yang dikatakan oleh Tabrani (2012:70) bahwa bagi anak-anak proses belajar adalah juga proses berkreasi, bermain, eksperimen, dan ekspresi. Maka kemudian penulis merancang sebuah media bagi anak-anak agar mereka dapat “belajar” dan mendapatkan pengalaman dalam kehidupannya untuk menjadi manusia seutuhnya (Tabrani, 2012:73). Sebuah media yang tidak jauh dari dunia mereka adalah dunia bermain dan belajar. Sebuah media yang di dalamnya melibatkan olah tubuh dan olah seni. Bentuk sumbangan tersebut adalah sebuah kegiatan yang anak-anak tidak kehilangan waktu bermainnya, berani mengekspresikan diri, berani tampil di depan orang banyak, memiliki rasa simpati dan empati, bisa bekerja sama dalam sebuah tim, belajar etika, belajar tentang karakter manusia, dan yang sangat penting mengenal kembali budayanya sendiri. Kegiatan itu diwujudkan dalam bentuk *kethoprak krucil*, satu media tempat anak-anak dapat bermain sambil belajar *dolanan* dan berteater tradisi sambil mengenal dongeng Nusantara yang edukatif.

Ada dua pemikiran yang dianggap relevan dengan tujuan awal dan menjadi landasan konsep penciptaan karya ini. Pertama, pemikiran Kamtini dan Husni (2005) mengenai empat pilar acuan pengembangan pembelajaran, yakni: (1) belajar untuk memperoleh pengetahuan (*learning how to know*); (2) belajar untuk mendapatkan ketrampilan (*learning how to do*); (3) belajar untuk membangun jati diri (*learning how to be*); dan (4) belajar untuk kehidupan bersama (*learning how to life together*). Kedua, pemikiran Gadamer dalam Kleden (2005:357) tentang bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan. Ia mengatakan: *verstehen is anvenden* artinya memahami adalah menerapkan. Kedua pemikiran itu dipandang

seiring sejalan sehingga dijadikan landasan konsep karya ini. Diandaikan, ketika anak-anak memiliki pengalaman *nembang*, *dolanan*, dan bermain *kethoprak*, yang artinya mereka sedang belajar dan menerapkan, mereka akan memahami banyak hal seperti etika, simpati, empati, kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian. Pengetahuan yang didapat dan dipahami inilah yang akan membentuk anak-anak tumbuh menjadi manusia yang berkarakter dan humanis. Dikatakan demikian karena bentuk-bentuk permainan tradisional dan sastra lisan masyarakat Jawa mengajarkan berbagai hal yang bersifat positif di antaranya: (1) selalu melahirkan nuansa suka cita, *guyub rukun*; (2) anak belajar membuat, mematuhi aturan bermain secara *fairplay*, jika melanggar kena sanksi, namun jika minta maaf diampuni (rekonsiliasi); (3) keterampilan anak senantiasa terasah; (4) anak berinteraksi dengan alam sebagai proses pengenalan terhadap lingkungan; dan (5) mampu memiliki cara pandang kerohanian manusia tradisional yang memiliki penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia (kosmologi) (Ariani, 2014: 182-183).

---

## Beberapa Karya Seni Adaptasi dan Transformasi: Inspirasi

Berdasarkan fenomena dan pemikiran-pemikiran seperti dikemukakan di depan lahir lah gagasan tentang satu model pendidikan karakter dalam format seni pertunjukan yang diberi label *Kethoprak Krucil*, *Lakon Andhé-andhé Lumut*. Karya ini pada dasarnya memindahkan sastra lisan bukan pertunjukan (dongeng Nusantara, *tembang dolanan*, dan permainan tradisional) ke dalam bentuk pertunjukan. Oleh karena itu, teori alih wahana Sapardi Djoko Damono (2012) digunakan sebagai landasan teori.

*Kethoprak Krucil Lakon Andhé-andhé Lumut* bukan anak sulung dari sebuah ekspresi seni (sastra), yang pada dasarnya mengalihkan sebuah bentuk karya seni yang satu ke bentuk karya seni yang lain. Sebelumnya banyak sekali karya seni yang diciptakan dan dirancang dengan melakukan alih wahana. Karya-karya tersebut antara lain karya Sunyata (2010) berjudul *Tri Ubaya: Alih Wahana dari Pertunjukan Wayang menjadi Karawitan*. Deskripsi karya Sunyata ini memaparkan proses yang dilakukan ketika menanggapi pesan yang disampaikan *Lakon Alap-alapan Kunthi* ke dalam bentuk *gendhing-gendhing* karawitan *Tri Ubaya*. Ketiga deskripsi karya yang disampaikan berikut tidak secara eksplisit menyatakan menggunakan teori alih wahana, tetapi mengamati proses-proses yang dilalui dalam menuangkan gagasan dan ideologi, ketiga tulisan ini dapat dikatakan menggunakan teori alih wahana. Ketiga tulisan tersebut ialah tulisan Agus Salim

(2010) berjudul *Adaptasi Pola Ritme Dangdut pada Ansambel Perkusi*. Tulisan ini memaparkan proses adaptasi musik dangdut ke ansambel musik perkusi. Tulisan berikutnya berjudul *Seni Pertunjukan Teater Asera Berdasarkan Mitos To Balo Suku Bentong Sulawesi Selatan*, ditulis oleh Prusdianto (2012). Tulisan ini menjelaskan proses yang dilalui pengarya ketika melakukan perubahan dan pemindahan mitos kematian ke dalam bentuk teater *Asera*. Tulisan P. Nugroho Hari Wibowo (2012) berjudul *Ande-Ande Lumut: Adaptasi Folklore ke Teater Epik Brecht*. Tulisan ini memaparkan proses yang dilalui pengarya ketika melakukan perubahan dan pemindahan cerita rakyat ke dalam bentuk teater Brecht. Dari karya-karya seni yang telah disebutkan dapat dikatakan bahwa di lingkungan seniman, teori alih wahana telah digunakan untuk melahirkan karya baru.

---

## **Teori Alih Wahana: Kerangka Berpikir**

Seperti telah dikemukakan di depan, teori alih wahana Sapardi Djoko Damono (2012) digunakan sebagai kerangka berpikir dalam penciptaan *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* ini. Damono (2012) mengatakan bahwa alih wahana adalah perubahan dan pemindahan 'sesuatu' dari satu jenis wahana ke jenis wahana lain. Inti dari pengertian alih wahana adalah pemindahan dan perubahan (Damono, 2012:1). Selanjutnya diterangkan bahwa wahana mencakup dua konsep. Pertama, wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Kedua, wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Sesuatu yang bisa dialih-alihkan itu dapat berujud gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana (Damono, 2012:1-2).

Mengenai hubungan antara wahana dan pesan, Damono (2012) mengatakan bahwa berbagai wahana telah dipergunakan untuk menyampaikan pesan yang sama. Dengan kata lain, pesan yang sama telah mengendarai wahana yang berbeda-beda dan bisa saja dua wahana sekaligus dimanfaatkan. Ketika suatu pesan disampaikan dengan wahana yang berbeda-beda, wujudnya pun berbeda-beda, tergantung pada konteks atau lingkungan yang mengubahnya. Pengamatan terhadap lingkungan yang baru itu menjadi sangat penting (Damono, 2012:9). Berhubungan dengan cara menanggapi pesan, Damono (2012:11-13) mengatakan bahwa peralihan wahana mengakibatkan perbedaan dalam cara menerima dan cara menanggapi pesan yang disampaikan, hasil tafsir terhadap pesan itu pun menjadi tidak sama. Pemaknaan pesan harus mempertimbangkan konteksnya.

Berkaitan dengan pergantian wahana dan lingkungan yang baru, Damono (2012) mengatakan bahwa dalam proses yang terus-menerus berganti timbul ciri atau watak yang berbeda, yang sebelumnya tidak dikenal (Damono, 2012:10). Banyak faktor menentukan munculnya ciri, fungsi, dan peran media (bunyi, gambar, aksara, dan lain-lain) dalam pergeseran dari satu wahana ke wahana lain (Damono, 2012:17). Alih wahana menuntut perubahan watak, ciri, atau pesan. Alih wahana tidak akan pernah bisa mempertahankan hakikat yang lama ke habitat yang baru. Setiap hasil alih wahana selalu merupakan karya yang baru. Suatu gagasan atau ideologi dapat disampaikan dalam berbagai wahana, bahkan suatu gagasan atau ideologi melahirkan wahana baru. Ketika media (bunyi, suara, gambar, aksara, dan lain-lain) diubah ke wahana lain, ia menuntut ciri-ciri yang sama sekali berbeda dengan asal-usulnya (Damono, 2012:20-25).

Alur pemikiran Damono tentang teori alih wahana kiranya dapat digambarkan dalam bentuk diagram 1 berikut.

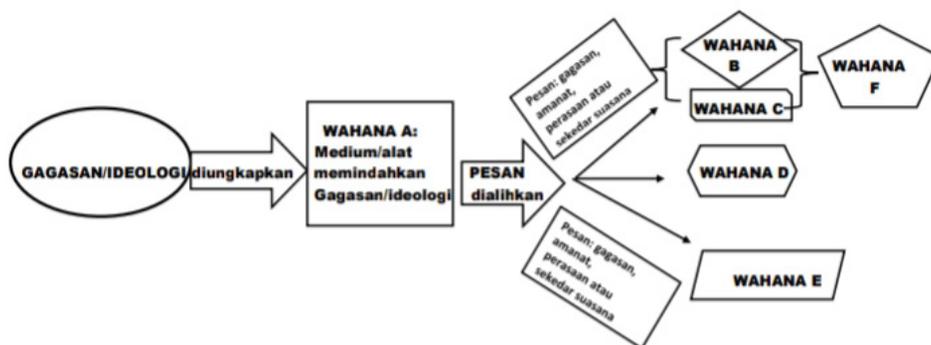


Diagram 1. Alur Pemikiran Damono tentang Alih Wahana

## Proses Alih Wahana *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut*: Metode

Telah dikemukakan di depan bahwa *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* pada dasarnya adalah memindahkan sastra lisan (dongeng Nusantara, *tembang dolanan*, dan permainan tradisional) ke dalam bentuk pertunjukan. Proses pengalihwahanaan ini diawali dengan membaca dan memahami isi cerita rakyat berjudul *Andhé-Andhé Lumut* (Ikranegara, 2008). Kemudian memilih *tembang-tembang dolanan* dan memahami lirik *tembang dolanan* serta memilih permainan tradisional yang dapat masuk ke dalam alur cerita tersebut. Setelah memahami tiga komponen yang akan mengisi struktur karya *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut*, proses berikutnya ialah memahami dramaturgi *kethoprak* (lihat

Sudyarsana, 1989:37). Pemahaman terhadap dramaturgi *kethoprak*, isi cerita rakyat berjudul *Andhé-Andhé Lumut*, dan tembang-tembang dolanan serta permainan tradisional yang dapat masuk ke dalam alur cerita, digunakan sebagai dasar sekaligus komponen struktur karya *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-andhé Lumut*.

Di depan telah dikemukakan bahwa *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* dimaksudkan sebagai satu wahana “belajar” tentang budaya Jawa bagi anak-anak maka dilakukan penyesuaian bahasa yang digunakan dalam dialog, yaitu bahasa Jawa untuk kanak-kanak, dan penyesuaian adegan dalam struktur dramaturgi *kethoprak*. Proses berikutnya adalah menuangkan ketiga komponen, yaitu dramaturgi *kethoprak*, isi cerita rakyat *Andhé-Andhé Lumut*, dan *tembang-tembang dolanan* serta permainan tradisional ke dalam bentuk naskah skenario.

Bagaimana teori alih wahana Damono (2012) diimplementasikan dalam penciptaan karya *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* ini dapat dilihat dalam diagram 2 berikut ini.

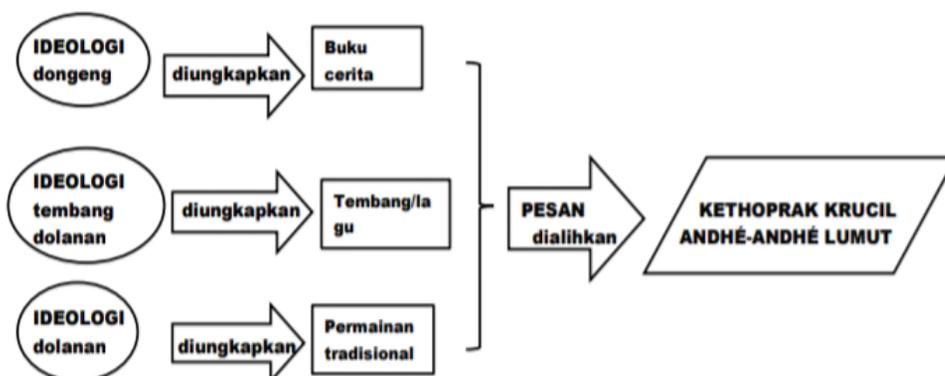


Diagram 2. Implementasi Teori Alih Wahana ke Karya

## Naskah Skenario *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut*

Luaran dari penciptaan ini adalah naskah skenario. Naskah ini bersifat fleksibel artinya dapat ditambah dan dikurangi sesuai dengan situasi dan kondisi dari anak-anak yang hendak mempraktikkannya (mementaskannya). Naskah skenario ini disajikan berbahasa Jawa dengan tingkat tutur standar karena memang dibuat untuk belajar bahasa Jawa. Begitu juga adegan dibuat mengikuti

alur drama *kethoprak* tradisi. Namun, tidak menutup kemungkinan terjadinya penyesuaian di sana-sini sesuai dengan *nut jaman kelakoné* (konteks kekinian).

Naskah skenario *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* ini pernah digunakan sebagai materi penyuluhan seni di Dusun Karanggeneng, Pakem, Yogyakarta (2013), sebuah desa wisata di kaki Merapi; materi *workshop* guru-guru TK dan SD di Kecamatan Borobudur, Magelang, Jawa Tengah (2018); serta materi ujian akhir semester mahasiswa Jurusan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (2018).

Sebagai gambaran naskah skenario yang diciptakan, berikut disajikan petikan naskah skenario *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* dan sebuah foto saat anak-anak mementaskan naskah tersebut.

---

## ***Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut***

### **Paraga (Para Pemain):**

Dewi Sekartaji/Kleting Kuning  
Raden Panji Asmarabangun/Andhe-Andhe Lumut  
Mbok Randha Dhadhapan  
Kleting Abang  
Kleting Ijo  
Mbok Randha Jenggala  
Ki Bango Samparan (Iwak Kencana)  
Yuyu Kangkang  
Kanca-Kancane Kleting  
Jurudeh  
Prasanta

### **Adegan Sepisan**

*(Dewi Sekartaji kabuncang prahara tiba ning sawijining sendhang. Awaké reged kena lendhuting sendhang, tatu-tatu, klambiné pating sranthil suwèk-suwék. Dèwi Sekartaji nalika tangi saka anggoné semaput dadi bingung malah lali sapa sejatiné dhèwèké kuwi. Dèwi Sekartaji banjur mentas saka sendhang. Mlaku alon-alon karo kelaran.)*

*Dèwi Sekartaji : “Adhuh... awakku lara kabèh. Sandhanganku suwèk-suwék. Ana ngendi ya aku iki? (Nyawang-nyawang karo mlaku alon-alon) Kamangka srengéngéné mèh angslup iki ... Kana kaé kaya ana désa. Beciké aku mrana waé. Syukur ana sing paring pitulungan.”*

*(Dèwi Sekartaji banjur mlaku alon-alon ngener ning Désa Dhadhapan).*

## Adegan Kapindho

(Para Kleting lan kanca-kancaé ning plataran ngomahé lagi padha dolanan, tetembangan, lan gegojèkan.)

Kanca 1: “Lho... jebul isih sepi ta. Kanca-kanca! Ayo mréné padha dolanan mumpung seger hawané!”

(Para Kleting padha mara.)

Kanca 2: “Yo padha nembang bareng-bareng yo...! Kaé manuk-manuk lagi padha ngocèh! Apiké nembang Bang-Bang Wis Rahina waé”

### BANG BANG WIS RAHINA (Cipt. Ki Hadi Sukatno)

Pelog Nem

Arr. I Nyoman Cau Arsana

— . . 3 2 1 3 2 1 . . 3 2 1 3 2 1  
Bang-bang wis ra - hi - na, bang-bang wis ra - hi - na  
Krengkèt great - gerèt, krengkèt great - gerèt

. . 1 1 2 3 6 5 . . 6 5 . . 6 5  
Sre - ngé - ngé - né muncul muncul muncul  
Nimba anèng sumur sumur sumur

. 3 . 2 5 3 2 1  
Su - nar su - mam-bu-rat  
A - dus gebyar - gebyur

. . ! ! 6 5 6 ! . . ! ! 6 5 6 !  
Cit - cit cu - it cu - it cit - cit cu - it cu - it  
Se - ge - rè ke - pa - ti, se - ge - rè ke - pa - ti

. 5 6 ! . 6 . 5 . 3 . 2 5 3 2 1\_  
cit cu - it ra - mé swa - ra cèh o - cèh - an  
ke - pa - ti Bi - ngar - gas ku - wa - ra - san

Kanca 3: “Ayo saiki cangkriman ya... pitik walik saba kebon apa hayo?”

Kanca 4: “Walah yèn kuwi ya gampang banget, batangané nanas ta?”

Kanca 5: “Nèk cangkriman sing siji iki mesthi kowé nganggo mikir. Coba ya, wiwawité les mbadhongé karwapeté. Hayo... mesthi padha ra ngerti batangané. Mengko nèk ana sing bisa, takwènèhi kembang gula. Wis ayo cepet dibadhé!”

Kanca 6 : “Aku bisa! Wiwawité kuwi batangané uwi dawa uwité, lha nèk les mbadhongé kuwi tales amba godhongé, déné karwapeté kuwi cिकar dawa tipeté. Ayo ngendi kembang gulané!”

Kanca7 : “Kanca-kanca saiki diterusaké dolanan cublak-cublak suweng yo...”

(Para Kleting lan kanca-kancane nembang karo dolanan)

## **CUBLAK CUBLAK SUWENG (Anonim)**

*Slendro Sanga*

*Arr. I Nyoman Cau Arsana*

_ . .	3 5	5 2 3 1	. 2 3 2	5 3 2 1
	Cublak -	cublak suweng,	Suwengé	ting ge-lèn-tèr
. 2 3 2	5 3 2 1	. 1 t y	1 2 3 1	
Mambu ke -	tundhung gudèl,	Pak empong	lé - ra lé - ré	
1 1 t y	1 2 3 1			
Sa - pa ngguyu	ndhelik - a - ké,			
5 . 5 3	2 1 2 3	5 . 5 3	2 1 2 1_	
Sir sir pong	dhelé kopong	sir sir pong	dhelé kopong	

Kanca 8 : “Kowé sing nggawa, Abang! Hayo saiki kowé sing dadi!”

(Dèwi Sekartaji teka ing panggonané para Kleting sing lagi dolanan.)

Kleting Abang : “Iki ana bocah sandhangané suwèk-suwèk, letheke, mambu, sapa kowé?!. Kana ngalih! Jijik aku. Kana ngalih kana!”

Dèwi Sekartaji : “Mbakyu kula ....” (durung rampung anggoné ngomong, Kleting Ijo kaselak ngusir)

Kleting Ijo : “Piyé ta iki, dikongkon ngalih kok malah ngomong waé. Wis gèk kana ngaliha!”

Dèwi Sekartaji : “Adhuh mbok ampun siya-siya ta. Kula mbokditulungi, badan kula sakit sedaya.”

Para Kleting : “Iih... iki wong kok ora ngrungokaké lho, kana ngalih kana!”

(Mbok Randha Dhadapan metu sanga ngomah bareng krungu ramé-ramé ning ngarepan.)

- Randha Dhadhapan* : “Ana apa ta, iki kok ribut banget?”
- Kleting Abang* : “Iki lho Mbok, ana bocah njijiki arep njaluk-njaluk, dikon ngalih ora gelem.”
- Randha Dhadhapan* : “Mengko ta Ndhuk, sapa jenengmu lan saka ngendi asalmu? “
- Dèwi Sekartaji* : “Inggih Mbok, kula kesupèn nama lan asal kula. Kula mriki badhé nyuwun pitulungan. Kula nyuwun dikeparengaké ndhèrèk panjenengan nggih Mbok.”
- Randha Dhadhapan* : “Aku taktarèn dhisik karo anak-anakku ya, Ndhuk.”
- Dewi Sekartaji* : “Inggih Mbok.”
- Randha Dhadhapan* : “Anak-anakku Cah Ayu, bocah wadon iki njaluk pitulungan awaké dhéwé. Dhèwèké kepéngin mèlu ana kéné, kepiyé miturut panemumu?”
- Kleting Abang* : “Ya kena Mbok, ning ana syaraté. Dhèwèké kudu gelem resik-resik, umbah-ubah, lan masak.”
- Randha Dhadhapan* : “Ndhuk, kowé wis krungu dhéwé ta. Kowé kéné mèlu ana kéné, ning ana syaraté, kepiyé Ndhuk?”
- Dewi Sekartaji* : “Inggih Mbok kula purun. Matur nuwun nggih Mbok...”
- Randha Dhadhapan* : “Ya, ya, padha-padha. Kowé dakjenengi Kleting Kuning ya. Wis kana mlebu, adus banjur salin ya. Anak-anakku, dolanané lèrèn dhisik, wis panas ayo padha mlebu ngomah.”
- Kleting Kuning* : “Inggih Mbok.”
- (Kabèh padha mlebu)



Gambar Anak-anak sedang *nembang* dan *dolanan Cublak-Cublak Suweng* dalam Pentas *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut*.  
(Foto: Ibnu Pradono, 2013).

---

## Simpulan

Ekspresi sastra dalam format pertunjukan yang diberi judul *Kethoprak Krucil Lakon Andhé-Andhé Lumut* ini dimaksudkan sebagai salah satu media bagi anak-anak untuk belajar budaya khususnya budaya Jawa dalam balutan akting, dialog, tembang, dan tarian. Model pembelajaran karakter dalam bentuk seni pertunjukan ini juga dimaksudkan sebagai wahana bagi anak-anak untuk belajar bahasa Jawa dan *udanegarané* (batasan tata kramanya), belajar berekspresi, melatih emosi, berempati, dan bekerja sama. Dengan kata lain, wahana untuk belajar memperoleh pengetahuan dan belajar membangun jati diri.

Di tengah kemajuan teknologi yang mahadahsyat ini diperlukan satu upaya untuk tetap memanusiaikan manusia. Karya ini merupakan salah satu alternatif bagaimana memanusiaikan manusia. Di samping, juga merupakan salah satu alternatif dalam upaya mewariskan budaya Nusantara kepada anak-anak. Masih banyak alternatif lain yang dapat dikerjakan sebagai upaya menanamkan kepribadian Indonesia kepada generasi penerus bangsa ini. Sebuah media yang memperkenalkan kembali (*nepungaké*) dan membangkitkan kesadaran (*nenangi*) akan hakikat menjadi bangsa Indonesia dan menjadi bagian semesta ini.

---

## Referensi

- Ariani, Iva. 2014. "Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Anak di Jawa". *Sembada*. Jurnal Kebudayaan Kabupaten Sleman, Volume 2 No 2, Oktober.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Ikranegara, Tira. 2008. *Dongeng Pengantar Tidur: Kisah Ande-Ande Lumut*. Surabaya: Serba Jaya.
- Kleden, Ignas. 2005. "Memahami Kebudayaan dari Dalam: Catatan Atas Esai-Esai Sardono W. Kusumo". *Seni Pertunjukan Indonesia Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Ed. Waridi dan Bambang Murtiyoso. Surakarta: The Ford Foundation dan STSI Surakarta.
- Sudyarsana, Handung Kus. 1989. *Kethoprak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hari Wibowo, Philipus Nugroho. 2012. "Ande-Ande Lumut: Adaptasi Foklore ke Teater Epik Brecht". *Resital*, Jurnal Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol. 13 No. 1 Juni.
- Kutha Ratna, Nyoman, 2014. *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prusdianto. 2012. "Seni Pertunjukan Teater Asera Berdasarkan Mitos To Balo, Suku Bentong Sulawesi Selatan". *Resital*, Jurnal Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol. 13 No. 1 Juni.
- Salim, Agus. 2010. "Adaptasi Pola Ritme Dangdut pada Ansambel Perkusi". *Resital*, Jurnal Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol. 11 No.2 Desember.
- Sunyata. 2010. "Tri Ubaya: Alih Wahana dari Pertunjukan Wayang Menjadi Karawitan". *Resital*, Jurnal Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Vol. 11 No.2 Desember.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

---

**Endah Budiarti** memperoleh gelar master dari Program Studi Ilmu Sastra Universitas Gadjah Mada (2012). Pengalaman kerja diawali sebagai staf kajian naskah di Lembaga Studi Jawa Yogyakarta (1997). Tahun 1998-2003 menjadi tenaga *freelance* di Pusat Studi Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia, Universitas Sanata Dharma. Tahun 2003-2006 menjadi *volunteer* Pustaka Artati Universitas Sanata Dharma. Tahun 2006-sekarang menjadi tenaga pengajar di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tahun 2015-2018 mengajar di Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma. Di samping pekerjaan-pekerjaan tersebut, juga aktif melatinkan dan menerjemahkan naskah-naskah Jawa (manuskrip). Aktif meneliti dan menulis di jurnal ilmiah.

# KERJA KREATIF 'LABORATORIUM PENCIPTAAN TEATER' PERTUNJUKAN LAKON *WAKTU BATU* TEATER GARASI YOGYAKARTA

---

## ABSTRAK

Teater Garasi Yogyakarta (TGY) merupakan kelompok teater kontemporer dari Yogyakarta yang berhasil mengelola kelompok secara mandiri. Pertunjukan lakon *Waktu Batu* (WB) yang disutradarai Yudi Ahmad Tajudin merupakan karya teater kontemporer yang dilakukan dengan konsep kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater'. TGY semakin kreatif inovatif didukung dengan berdirinya Yayasan Teater Garasi (YTG). Kajian menggunakan teori dramaturgi (Harymawan, 1993) dan Kreativitas (Nur Iswantara, 2017). Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif (R.M. Soedarsono, 2001). Hasil penemuan dan simpulan menunjukkan bahwa kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY menghasilkan pertunjukan lakon WB dari penemuan ide bersumberkan mitologi Jawa: *Watugunung, Murwakala, Sudamala*; penulisan teks pertunjukan, eksplorasi keaktoran, eksplorasi artistik, penyutradaraan, dan produksi pertunjukan lakon WB dengan tiga versi: '*Waktu Batu, Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (WB 1); '*Waktu Batu, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*' (WB 2); dan '*Waktu Batu, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' (WB 3). Pertunjukan lakon WB merupakan pertunjukan yang inspiratif, mendapat tanggapan penonton serta kalangan media, dan dipentaskan di beberapa kota di Indonesia dan mancanegara.

Kata kunci: kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater', pertunjukan lakon WB TGY, dramaturgi, kreativitas

---

## Pendahuluan

Perkembangan teater di Yogyakarta pada khususnya dan Indonesia pada umumnya tumbuh-kembang dengan menggembirakan. Teater Garasi Yogyakarta (TGY) mampu melakukan proses latihan dan pementasan secara terprogram setiap tahunnya. Keberadaan TGY ikut mewarnai dinamika teater yang ada di Indonesia. Kegiatan kerja kreatif TGY mampu mengelola kelompok secara mandiri karena memiliki visi dan misi yang didukung institusi legal-formal YTG sehingga dapat menampung aspirasi artistik anggotanya.

Kerja kreatif sebagai realita proses kreatif secara indrawi dan dianalisis, dengan mempergunakan pandangan estetika serta teori berbagai cabang ilmu yang relevan, dapat dijadikan sasaran kajian ilmiah. Hasilnya akan bermanfaat, baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi para seniman di dalam kegiatan mereka mencipta (Saini K.M., Maret 2003:130).

Teater kontemporer memiliki pengertian: (1) Pementasan teater yang menggunakan naskah dialog dan pengadeganan (*mis en scene*) ceritanya; (2) Pementasan teater yang dialog-dialognya menggunakan bahasa Indonesia; (3) Pementasan teater yang idiom dan gagasan pemanggungnya bersentuhan dengan konvensi dan gagasan teater Barat; dan (4) Peristiwa atau *event* tertentu yang dipersepsi publik sebagai peristiwa teater. Misalnya kasus pementasan nomor-nomor pendek improvisatoris yang diciptakan Rendra dan Bengkel Teaternya (1967-1970-an) yang tidak berdasarkan naskah jadi (*wellmade play*) dalam drama-drama realisme, tetapi berangkat dari improvisasi dan eksplorasi bahasa tubuh dan bebunyian mulut tertentu atas suatu tema (Soemanto, et.al., 2000:11).

TGY sebagai salah satu kelompok teater kontemporer, namanya cukup dikenal. Kelompok ini berdiri pada 4 Desember 1993 di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (Fisipol), Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta dengan pendirinya Yudi Ahmad Tajudin, Kusworo Bayu Aji, dan Puthut Yulianto dengan aktivitas utamanya seni teater kontemporer (Iswantara, 2018:227, repositori.kemendikbud.go.id). TGY pindah dari lingkungan kampus Fisipol, UGM ke Jalan Bugisan Selatan 36A, Tegal Kenongo, Yogyakarta untuk dapat independen dalam beraktivitas. Mencermati keberadaan kelompok TGY dalam kerja kreatifnya cukup unik. Untuk itu, bagaimanakah kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY dalam menghasilkan pertunjukan lakon *WB*?

---

## Teori dan Metodologi

Teori dramaturgi untuk mengkaji kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY dalam menghasilkan pertunjukan lakon *WB* mulai dengan mengkhayalkan (M1), menuliskan (M2), memainkan (M3), dan menonton (M4) yang lebih dikenali sebagai formula dramaturgi (Harymawan, 1993:1). Untuk menganalisis bentuk-bentuk pertunjukan eksperimental, James Roose-Evans (1989:152-162) mengemukakan bahwa Jerzy Grotowski telah menjadi sumber yang paling subur dengan ide-ide baru dan pengaruhnya sangat kuat di dunia pertunjukan pada abad XX. Cara kerja kreatif Grotowski di Teater Laboratorium dengan mengambil sebuah mitos atau sebuah situasi yang telah disucikan oleh tradisi dan menjadi tabu. Dalam *Akropolis*, Grotowski mengambil sebuah permainan dari dramawan terkenal Polandia, Wyspianski.

Teori kreativitas merupakan kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang lain (Iswantara, 2017:14). Sternberg dan Lubart (1999:3-15) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang aneh (orisinal, tidak terduga) dan cocok (berguna). Kreativitas adalah topik berskala luas yang penting bagi individu dan sosial. Pada tataran individu, kreativitas adalah relevan, misalnya, ketika seseorang memecahkan persoalan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Pada tataran sosial kreativitas bisa membawa pada penemuan ilmiah baru, gerakan baru dalam bidang seni, penemuan baru, dan program sosial baru.

Pengkajian merupakan usaha mencari jawaban dari permasalahan. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dapat diibaratkan sebagai secuil dunia yang harus dicermati daripada hanya mendapatkan seperangkat ukuran-ukuran. Dalam hal ini seorang peneliti harus mengamati bahan itu dengan cermat serta menganalisisnya (Alasuutari dalam R.M. Soedarsono, 2001:194). Objek kajian adalah kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY dalam menghasilkan pertunjukan lakon *Waktu Batu*. Sampel penelitian berupa dokumentasi DVD pertunjukan lakon *Waktu Batu* yang terdiri dari tiga judul: '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*'; '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*'; dan '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaan Padamu*'.

---

## Hasil dan Pembahasan

TGY hadir dalam wacana tradisi yang dominan. TGY sadar diri, maka mengadakan gerakan 'subversif' terhadap arus utama tersebut. Lahirlah Kredo Estetik TGY: Teater Dramatik, Teater Subversif. Kredo adalah semacam cita-cita artistik yang mendorong para pelaku teater melaksanakan eksperimentasi gagasan, bentuk, dan bahasa yang bertolak dari ketidakpuasannya atas tradisi teater sebelumnya yang dirasa tidak mampu mewedahi dorongan ekspresi atau tidak mampu menciptakan peristiwa 'dramatik'. Di samping itu, 'subversi' juga bisa diarahkan ke dalam gagasan teater yang pada saat itu menjadi *mainstream* itu sendiri (Tajudin, 13 Desember 1998).

Berpijak dari kredo tersebut, gerakan kreatif TGY melaksanakan pementasan penuh semangat inovatif. Karya pentas teater kontemporer *Wah* (1995) dan "... *Atau Siapa Saja*" (1995) pentas keliling empat kota di Pulau Jawa: Yogyakarta, Surakarta, Surabaya, dan Malang. Pentas *Panji Koming, Kapai-Kapai* (1996), *Carousel* (1997), *Empat Penggal Kisah Cinta* (1997) dan mementaskan *Tiga Kisah Cinta* (1998). Pementasan TGY selalu disutradarai oleh Yudi Ahmad Tajudin. TGY pentas *Endgame* (1999), produser *Centre Cultural Francaise (CCF)* atau Lembaga Indonesia Perancis. *Sri* (1999) sutradara Gunawan Maryanto, *Sementara Menunggu Godot* (1999) sutradara Retno Ratih Damayanti. TGY mementaskan *Sketsa-sketsa Negeri Terbakar* (2000) sutradara Yudi Ahmad Tajudin. *Reportoar Hujan* (2001) karya dan sutradara Gunawan Maryanto.

Pada 8 Agustus 2001, Ahmad Tajudin, Puthut Yulianto, dan Yustinus Kusworo Bayu Aji mendirikan Yayasan TG. Visi YTG adalah menjadi laboratorium dan ruang penciptaan teater yang berbasis pada kegiatan *workshop* dan studi. Misi YTG: (1) menemukan dan/atau mencipta (kembali) bentuk-bentuk pengucapan, bahasa, dan idiom teater yang segar, otentik, dan dramatik lewat studi, eksperimentasi, dan re-kreasi tradisi (-tradisi) teater yang ada di dalam medan produksi kultural yang melingkupi TG dan (2) melakukan dokumentasi proses studi, eksperimentasi, re-kreasi tersebut dan mempublikasikannya dalam bentuk tertentu (buku, tulisan, atau media-media publikasi lainnya) sehingga bisa diakses oleh publik luas dengan kepentingan tertentu (Hanafi, 2001).

Kusworo Bayu Aji, pimpinan produksi dan aktor menjelaskan bahwa pertunjukan lakon *WB* merupakan sebuah *pilot project* kerja kreatif 'laboratorium penciptaan teater'. Sebagai langkah awal pijakan proses membangun sebuah laboratorium penciptaan teater, TGY menetapkan tiga gerbong aktivitas: pertama, riset dan eksplorasi; kedua, dokumentasi; ketiga, penciptaan" (Aji, 2002:1). Kerja

kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY dalam proyek pertunjukan lakon WB dapat diuraikan sebagai berikut.

#### **a. Ide/Gagasan Pertunjukan Lakon Waktu Batu**

Ide atau gagasan pertunjukan lakon WB dimulai sejak Juli 2001 atas gagasan Yudi Ahmad Tajudin, sutradara sekaligus pendiri TGY. Ia gelisah tentang seluruh konvensi yang mengepung dunianya, khususnya orientasi dan persepsi waktu. Yudi menentukan cara dan bentuk penyikapan terhadap realitas, kegelisahan-kegelisan itu lalu mengkristal ke dalam tiga pertanyaan besar: *waktu*, *transisi* (berserta kegentingan yang menyertainya), dan *identitas* (nama-nama yang tertera di seluruh diriku, dari manakah mereka? (Iswantara, 2015:109). Yudi menghimpun tim penulis teks: Ugoran Prasad, Gunawan Maryanto, dan Andri Nurlatif. TGY menapaki babak baru perjalanan sebagai laboratorium teater, bukan sekadar kelompok teater.

#### **b. Penulisan Teks Pertunjukan Lakon Waktu Batu**

Bermula dari *pelontaran ide* oleh Yudi, tim penulis mengadakan *workshop* mendiskusikan kemungkinan lahirnya sebuah pertunjukan dari sumber mitologi Jawa: *Watugunung*, *Murwakala*, *Sudamala* dan sebuah bayangan teks besar sejarah Majapahit akhir menjadi sumber inspirasi penciptaan karya teater. *Workshop tim penulis* di Candi Sukuh, Sukoharjo, Jawa Tengah (30 September - 1 Oktober 2001). Tim penulis mengadakan *studi teks*, *percobaan penulisan*. Pada 2 Oktober sampai akhir Desember 2001, penulis menautkan antara *Sudamala*, *Murwakala*, dan kelahiran *Durga* menghasilkan teks 'Watugunung' versi Andri sebanyak 40 adegan dalam 26 halaman (Iswantara, 2015:112).

Tim penulis melakukan *eksplorasi dan menghasilkan teks dan mencetak, mengumpulkan dokumentasi naskah*. Tim penulis, sutradara menyepakati plot naskah berjudul "Watugunung" tujuh adegan/fragmen. Tim penulis menghasilkan *Naskah atau Teks Pertunjukan Waktu Batu*. Mei 2002 terjadi perubahan judul "Watugunung" menjadi "Waktu Batu". Tim penulis bersama sutradara, aktor-aktris, menyepakati judul *Waktu Batu. Kisah-Kisah yang Berlemu di Ruang Tunggu. Teks Pertunjukan Lakon Waktu Batu Bentuk Buku*, kerja kreatif penulisan naskah/teks pertunjukan berhasil baik dengan dipentaskannya tiga versi pertunjukan lakon WB. Pertunjukan lakon WB 3 berhasil dicetak dalam bentuk buku (Iswantara, 2015:115).

#### **c. Ekplorasi Keaktoran**

Penciptaan karakter tokoh memiliki proses tersendiri sesuai dengan gagasan dasar dari teks pertunjukan lakon WB. Artinya, lakon WB yang merupakan pilihan dari berbagai sumber menjadi bekal proses eksplorasi keaktoran. Semenjak

teks beralih ke tangan para aktor, teks bukan lagi milik tim penulis. Wilayah interpretasi terbuka luas diolah oleh para aktor melalui eksplorasi berupa *workshop* dan *improvisasi dalam sesi lumpur*.

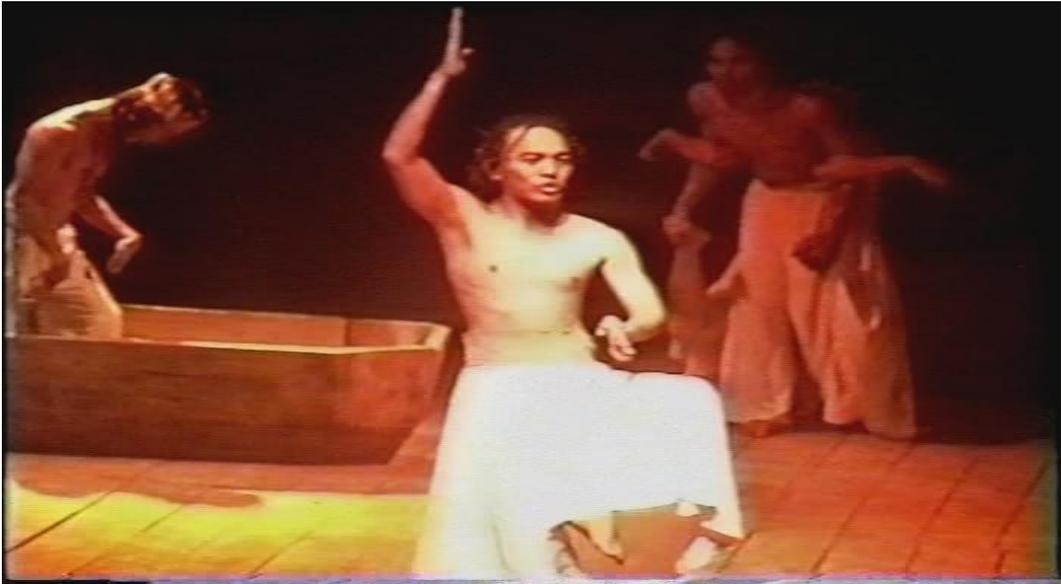
**Workshop.** Kerja kreatif mewujudkan karakter tokoh lakon *Waktu Batu* oleh aktor-aktris TGY dimulai sejak gagasan disampaikan oleh Yudi Ahmad Tajudin. Pada 24-29 Agustus 2001 aktor-aktris melakukan eksplorasi keaktoran di Candi Sukuh Sukoharjo, Jawa Tengah. *Workshop* dan Riset Gandrung Banyuwangi di Kemiren, Glagah, Banyuwangi dan pendakian Gunung Penanggungan, Malang, Jawa Timur (22-29 Januari 2002). *Workshop* pembacaan Teks-untuk-Pertunjukan '*Waktu Batu. Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' di Auditorium Lembaga Indonesia Perancis (28 Mei 2002). Pameran '*Waktu Batu Mencari Ruang*' Galeri Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta (22 -29 Juni 2002).

**Improvisasi dalam Sesi Lumpur.** Proses eksplorasi dalam kolam lumpur ini cukup lama, sekitar dua bulanan. Di pendapa TGY dibuat kolam tempat lumpur. Latihan di lumpur menemukan kepurbaan bagi para aktor. Seakan mereka sudah menjadi lumpur itu sendiri. Menjadi karakter yang akan diciptakan.

Jamal melakukan eksplorasi karakter tokoh *Kala* dan *Siwa*. Jamal berperan sebagai *Kala*, menyikapi lumpur sebagai air samudera tempat *Kala* lahir. Di lumpur *Kala* dari masih anak sampai dewasa menyimpan kemarahan karena kelahirannya tidak diinginkan. *Kala* lahir karena ibunya Dewi *Uma* tidak mau bersetubuh dengan suaminya Dewa *Siwa*, sampai akhirnya terjadi usaha perkosaan dan mani *Siwa* jatuh ke samudera (Iswantara, 2015:288).

Sri Qadaryatin atau Uung berperan sebagai tokoh *Uma* dan *Kali*. Uung merasakan dan mencoba menjadi manusia yang hidup pada masa lalu. Untuk memahami kepurbaan Uung masuk dalam eksplorasi sesi lumpur penuh totalitas. Lumpur alami, natural. Uung menyatukan seluruh tubuhnya dengan berendam lumpur. Uung memaksimalkan gerakannya untuk mencoba menubuhkan energi dari *Uma* dan *Kali* (Iswantara, 2015:288).

Bayu Aji mengeksplorasi *Watugunung*, Erythrina B mencari *Durga*, Citra Pertiwi ciptakan *Sinta*, Naomi Srikandi cipta *Sinta yang Lain*, Andreas Ari Dwianto mencipta *Watugunung Muda* dan *Kura-Kura Ninja*. Bahrin Ulum mencipta karakter *Kalanjana*, Orang Berkepala *Dandang*, Theodorus Christanto mencipta *Narator*, *Watugunung Dewasa*. Tomomi Yokosuka mencipta *Uma* dan *Garudeya*. Selain mencipta karakter tunggal para aktor aktris mencipta karakter kolektif: (1) *Kura-Kura Ninja*, (2) *Wajah Kecemasan*, *Tarian Anak Sukert*, dan (3) *Karakter dalam gelap membawa lentera*.



Gambar 1 Tokoh *Kala* hasil eksplorasi sesi lumpur  
Jamaludin Latif pada *WB 1* (2002).  
(Dokumentasi: Nur Iswantara)



Gambar 2 Tokoh *Uma* hasil eksplorasi sesi lumpur  
Sri Qadariatun baju hitam pada *WB1* (2002).  
(Dokumentasi: Nur Iswantara)



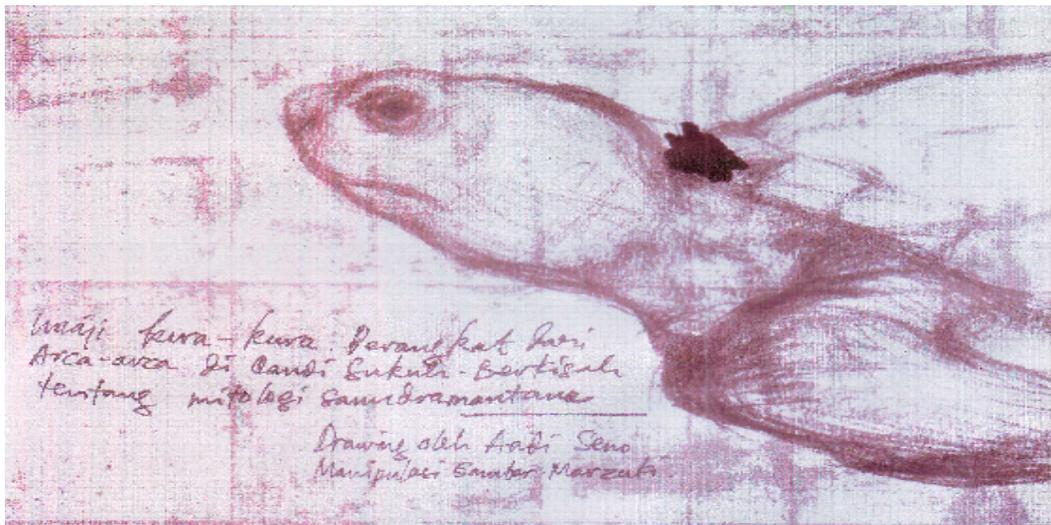
Gambar 3 *Kura-Kura Ninja* (detail) yang diperagakan kolektif Andreas, Jamal, Christanto, Bahrun Ulum, Aji di *WB 1* (2002)  
(Dokumentasi: Nur Iswantara)

#### d. Eksplorasi Artistik

Wilayah penataan artistik (skenografi) biasanya meliputi set-dekor-properti, busana, rias wajah dan rambut, serta pencahayaan. Eksplorasi artistik yang impresif set panggung berupa patung kura-kura raksasa berwarna hijau bertengger di panggung pertunjukan lakon *WB 1*. Proses pembuatan set ini diawali dengan mempelajari teks *WB 1*. Andi Seno Aji (desain artistik) diskusi dengan tim penulis dan sutradara. Berdasarkan hasil diskusi Andi Sena Aji mengamati sosok Penyu atau Kura-Kura Candi Sukuh dan mengumpulkan gambar-gambar penyu atau kura-kura kemudian dirancang dan diwujudkan sebagai set panggung yang megah dan memesona.



Gambar 4 Sosok Penyu atau Kura-Kura Candi Sukuh, menginspirasi kehadiran set pertunjukan lakon *Waktu Batu*  
(Dokumentasi: Nur Iswantara)



Gambar 5 Imaji Kura-Kura, *drawing* Andi Seno Aji (desain artistik), dalam proses pembuatan set *WB 1* (Dokumentasi: Nur Iswantara)



Gambar 6 Patung kura-kura raksasa berwarna hijau, hasil kreasi desain artistik sebagai set panggung *WB 1* (Dokumentasi: Nur Iswantara)

#### e. Penyutradaraan Yudi Ahmad Tajudin

Proses penyutradaraan Yudi Ahmad Tajudin dalam menyutradarai pertunjukan lakon *WB* dapat dilacak melalui peristiwa pertunjukan teater yang terjadi dan kesan yang sampai kepada penonton. Yudi Ahmad Tajudin dalam penyutradaraannya mengacu konsep 'penciptaan teater sebagai kerja manifestasi eksistensi'. Kerja penciptaan teater yang dilakukan memiliki alasan, arah, dan kegunaan (*purpose*).

Yudi Ahmad Tajudin sebagai sutradara sangat sadar pentingnya *purpose* atas teater. Dia menyitir pendapat Peter Brook: '*a sense of direction*' yang memandu dan memberi arah dalam kerja penyutradaraannya.



Gambar 7 Yudi Ahmad Tajudin (berdiri), sedang mengarahkan para aktor-aktris pada latihan *Waktu Batu*.(Dokumentasi: Nur Iswantara)

Kerangka kerja penyutradaraan dan prosesnya difasilitasi dan dibatasi oleh watak medium dan disiplin yang digunakan, yaitu seni pertunjukan. Secara aplikatif proses penyutradaraan Yudi Ahmad Tajudin adalah sebagai berikut.

a. Kerja gali sumber (*source works*)

Tahap ini merupakan tahap awal setelah isu atau ide penciptaan ditetapkan. Seluruh tim kreatif (sutradara, aktor, penulis, musisi, dan perupa) lalu melakukan risetnya masing-masing -- baik riset literatur maupun observasi langsung.

b. Improvisasi (*improvisation*)

Hal-hal yang ditemukan dalam riset dan observasi, yang dianggap menarik (intuitif) dan relevan (rasional), lalu dibawa ke studio latihan. Setelah itu, "membicarakan"-nya dengan cara improvisasi. Semua orang secara spontan membangun peristiwa improvisasi bebas.

c. Kodifikasi (*codification*).

Rekaman audio-video sesi-sesi improvisasi dilihat dan didengarkan bersama-sama, untuk kemudian dipilih sesi dan bagian improvisasi yang dianggap menarik, potensial, dan terpilih itu lalu di-*kodifikasi*, ditandai dengan kode dan label tertentu.

d. Komposisi (*composition*)

Kode-kode yang dihasilkan, lalu disusun ke dalam komposisi-komposisi adegan, berdasarkan suatu struktur tertentu. Jika kode-kode yang dihasilkan dari pembekuan sesi improvisasi terpilih itu dianalogikan sebagai 'kata' atau 'diksi', maka tahap penyusunan komposisi kode-kode dipresentasikan sebagai karya/peristiwa pertunjukan (Iswantara, 2016:339-341).

f. **Produksi Pertunjukan Lakon WB Tiga Versi**

Produksi pementasan teater merupakan satu bentuk kerja kolektif. Ada banyak pihak yang terlibat dan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses tersebut, dari penyusunan ide atau gagasan sampai pelaksanaan aktivitas-aktivitas operasional pewujudannya. Oleh karena itu, dibutuhkan satu tim kerja berikut sistem dan mekanismenya dan strategi serta langkah-langkah manajerial yang tepat tujuan secara efektif dan efisien (Iswantara, 2015:81).

Kusworo Bayu Aji selaku pimpinan produksi pertunjukan lakon *Waktu Batu* mengatakan, Yudi Ahmad Tajudin sebagai sutradara adalah orang yang mampu bekerja sama dengan tim artistik, *technical director*, dan *stage manager* untuk memperlancar perwujudan karyanya dan bertanggung jawab pada kualitas karya yang dipentaskan (Iswantara, 2015:344). Manajemen produksi dalam pertunjukan lakon *Waktu Batu* dilaksanakan mulai dari '*Waktu Batu. Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (WB 1); '*Waktu Batu. Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*' (WB 2) dan '*Waktu Batu, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaan Padamu*' (WB 3).

1. **Pertunjukan versi 1: 'Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu' (WB 1)**

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*'. TGY dipentaskan tiga hari berturut-turut, di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta, 2-4 Juli 2002. Durasi pertunjukan berlangsung selama 1.26.53 (satu jam dua puluh enam menit lima puluh tiga detik) (Dokumentasi DVD WB 1, 2-4 Juli 2002).

Struktur adegan pertunjukan lakon WB 1 (2002) adalah sebagai berikut. Prolog // Perihal Kapal-Kapal yang Datang dari Balik Laut // Fragmen 1, Terjadinya Kala. Terjadinya Durga // Fragmen 2, Kunjungan Terakhir ke Wilayah Domestik // Fragmen 3, Pemukulan Ketel // Fragmen 4, Mengambar Bulan Menari di Bawah Kakiku // Fragmen 5, Penemuan Luka yang Membekas Nganga di Kepala // Fragmen 6, Di Ruang Tunggu. Sinta // Framen 7, Mengamuk di Jalan-Jalan // Fragmen 8, Perang, Kematian, dan Mendaratnya Kapal-Kapal // Fragmen 9, Dongeng-

Dongeng yang Tak Selesai-Selesai // Fragmen 10, Nama-Nama Diciptakan. Nama-Nama yang Menunjuk Entah.



Gambar 8 Pertunjukan Lakon '*Waktu Batu 1, Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*', Teater Garasi Yogyakarta (2002). (Dokumentasi: Nur Iswantara)

Lakon ini menempatkan sang waktu sebagai titik pertemuan tiga mitos yang berkembang di Tanah Jawa, yakni *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala*. Ketiga jalinan peristiwa, *Watugunung* yang menguak bermulanya waktu, *Sudamala* tentang penantian *Uma* yang dijanjikan Syiwa untuk diruwat dan *Murwakala* tentang kelahiran *Kala*, bencana-bencana dimunculkan *Kala*, serta ruwatan penolak bala menghindari bencana dari *Kala* dipertemukan dalam satu waktu, di ruang tunggu.

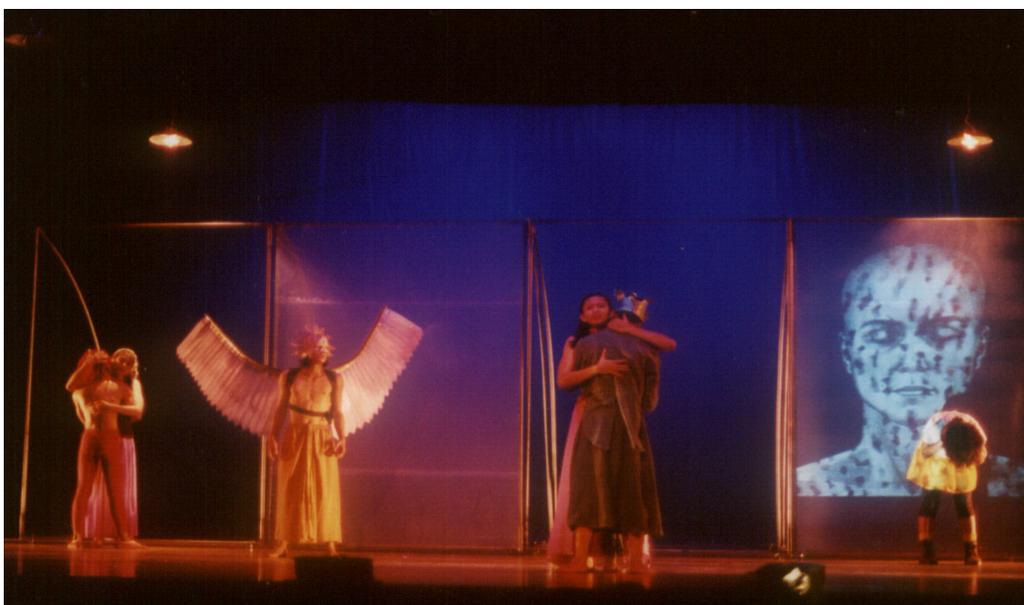
Gambaran situasi artistik, kura-kura raksasa berwarna hijau, di panggung sebelah kiri teronggok lesung/perahu, dan di atap tergantung bongkahan batu karang. Simbol visual kura-kura, diambil dari Candi Suku yang menerangkan waktu. Lepas dari begitu banyaknya ide dan wacana yang ingin disampaikan, adegan dan permainan TGY merupakan suatu pencapaian artistik berkualitas dan indah.

## 2. Pertunjukan Lakon *WB* versi 2: '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*'. (*WB 2*)

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*', pentas di Gedung Kesenian Jakarta, pada 17-18 Maret 2003; pentas di

Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung, 20 Maret 2003; pentas di Taman Budaya Lampung, 26 Maret 2003; dan pentas di Sekolah Tinggi Seni Padangpanjang, 31 Maret 2003 dan pentas di Yogyakarta pada bulan Maret dan Juli 2003. Durasi pertunjukan berlangsung selama 1.20.36 (satu jam dua puluh menit tiga puluh enam detik) (Dokumentasi DVD *WB 2*, 17-18 Maret 2003).

Struktur adegan pertunjukan lakon *WB 2* sebagai berikut: Prolog// Terjadinya Kala. Terjadinya Durga// Anakku Dua Puluh Tujuh. Dua Puluh Delapan dengan Suamiku// Kunjungan Terakhir ke Wilayah Domestik// Menggambar Bulan Menari di Bawah Kakiku// Amnesia, Amnesia//Di Ruang Tunggu. Sinta// Kala Memakan Rembulan// Perang, Kematian dan Mendaratnya Kapal-Kapal//Epilog.



Gambar 9 Pertunjukan Lakon *Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah'* Teater Garasi Yogyakarta (2003). (Dokumentasi: Nur Iswantara)

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah'* pun tetap berangkat dari tiga mitologi Jawa, yaitu *Watugunung*, *Sudamala*, *Murwakala*, dan sebuah bayangan teks besar *Sejarah Majapahit Akhir*. Kisah-kisah itu memiliki kesejajaran dengan persepsi orang Jawa atau kawasan Nusantara pada umumnya, tentang waktu. Waktu itu ancaman sekaligus menandai perubahan, yang menuntut mereka menyesuaikan diri.

Para aktor terus bergerak dalam lintasan-lintasan waktu. Kadang mereka menjadi *Watugunung*, *Siwa*, *Wisnu*, *Uma*, *Durga*, *Shinta*, *Dokter*, atau pasien skizofrenia. Mereka adalah tokoh, lakon yang ada ketika membicarakan waktu. Layar tipis dibentuk menjadi lorong di atas panggung. Aktor dan aktris bergerak

di lorong itu, muncul dan menghilang, menyimbolkan identitas yang tidak kekal. Kompleksitas adalah sesuatu yang ingin dicapai atau memenuhi benak penonton. Suara yang berbarengan muncul dari aktor, aktris, *tape*, berebutan dengan gambar multimedia. Semua dijejalkan seolah meneror indra penonton untuk melakukan seleksi.

### 3. Pertunjukan Lakon *WB* versi 3: "*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanmu Padamu*" (*WB 3*).

Pertunjukan lakon "*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanmu Padamu*", pentas di Graha Bakti Budaya Taman Ismail Marzuki Jakarta, 27-28 September 2004 dalam acara 'Art Summit Indonesia IV' (Performing and Visual Art Festival), di Yogyakarta pentas di Gedung PPPG Kesenian, Jalan Kaliurang Km. 13, pada Senin dan Selasa, 20-21 September 2004, dan pentas di Singapura di The Art -Space (Old Parliament Building), pada 1-3 Oktober 2004 dalam event *Insomnia 48*. Durasi pertunjukan berlangsung selama 1.20.36 (satu jam dua puluh menit tiga puluh enam detik) (Dokumentasi DVD *WB 2*, 27-28 September 2004).

Struktur adegan pertunjukan lakon *WB 3* sebagai berikut. Terjadinya Kala. Terjadinya Durga//Anakku Dua Puluh Tujuh. Dua Puluh Delapan dengan Suamiku// Kunjungan Terakhir ke Wilayah Domestik//Menggambar Bulan Menari di Bawah Kakiku//Amnesia, Amnesia//Di Ruang Tunggu. Sinta// Kala Memakan Rembulan// Perang, Kematian, dan Mendaratnya Kapal-Kapal.



Gambar 10 Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' Teater Garasi Yogyakarta (2004). (Dokumentasi: Nur Iswantara)

Pentas menampilkan penderita skizofrenia: seorang laki-laki yang terus berteriak di atas ranjang rumah sakit. Skizofrenia bisa dipahami sebagai situasi ketika orientasi ruang-waktu seseorang kacau mengacak, berbenturan satu sama lain. Akibatnya, muncul rasa terasing, takut, dan cemas kelewat takaran. Dalam situasi ini, penonton seperti tengah disuguhi sejumlah persoalan serentak, dan semuanya menuntut perhatian.

Yudi Ahmad Tajudin menjelaskan keseluruhan proses penciptaan pertunjukan lakon *Waktu Batu* sebagai berikut.

Pada versi 1, kerja penciptaan *Waktu Baru* diawali, didasari jelajah riset (literatur maupun lapangan) atas teks-teks mitos dan sejarah Jawa, lalu kemungkinan penulisan teks-untuk-pertunjukannya, baru setelah itu elemen-elemen lain (aktor-musik-tata rupa) menggunakan teks yang dihasilkan tim penulis sebagai pijakan penciptaannya.

Pada versi 2, giliran aktor yang mengawali jelajah penciptaan, lalu tim tata rupa, musik, dan penulis bekerja (hampir secara paralel) mengolah stimulasi-stimulasi yang didapatkan dari *gesture*, pergerakan, akting, pengucapan, eksplorasi bunyi, pendek kata: segala rupa dan suara yang dihasilkan improvisasi aktor atas tema dan teks-untuk-pertunjukan.

Modus penciptaan versi 3, seperti yang saya sebut di atas lahir dari evaluasi dan identifikasi kami bahwa jika pada proses penciptaan versi 1, kami semua menafsir tema (lewat studi atas teks-*refts* mitos dan sejarah), pada versi 2, maka pada versi 3 ini kami semua bersepakat untuk menaksir bentuk (yang dihasilkan dari kedua versi sebelumnya, merupakan manifestasi jelajah tematik dan tekstual proyek *Waktu Waktu* (Yudi Ahmad Tajudin, 2004:7-9).

Daya tarik pertunjukan lakon *Waktu Batu* garapan Teater Garasi adalah dengan berbagai keterbatasannya telah menghadirkan kerinduan sekaligus desakan manusia untuk mengoordinatkan semesta dengan dirinya. Tambang identitas, genesis ini tak jarang dirajut dengan berbagai perca mitos yang ada, dengan pohon silsilah yang disusun dari ingatan dan harapan, dengan fakta dan fiksi (Nirwan Ahmad Arsuka, 2004).

Pertunjukan lakon *WB, Waktu Batu* adalah sebuah kendaraan waktu yang melintasi jalan panjang memasuki mitos, sejarah Majapahit hingga masa penjajahan. Struktur pertunjukan seakan dibangun di atas kendaraan yang terus bergerak tanpa henti. Adegan demi adegan mengalir dan terus berubah, pematangan terus berganti. Tidak ada tempat untuk berhenti. Pertunjukan hampir selalu berlangsung dalam dua atau multiruang yang saling berhubungan satu sama lainnya. Ruang tidak lagi memiliki identitas sejarah. Waktu telah

menjadi batu. *Waktu* adalah sebuah *situs* yang bisa dipindah-pindah dari tempat satu ke tempat lainnya (Malna, 2010:252).

---

## Simpulan

Kemampuan Yudi Ahmad Tajudin sebagai sutradara memiliki *sense of dramatic* yang mencakup pengalaman visual, auditif, irama, dan penjiwaan serta mampu mengatasi berbagai permasalahan sehingga proses penciptaan pertunjukan lakon *Waktu Batu* berlangsung degan lancar dan baik. Yudi Ahmad Tajudin pada penyutradaraannya didukung tim artistik dan tim produksi yang terlatih dan profesional sehingga menghasilkan pertunjukan lakon *WB* yang berkualitas, dapat dinikmati, dan diapresiasi penonton di Yogyakarta khususnya dan Indonesia pada umumnya.

Kerja kreatif 'laboratorium penciptaan teater' TGY melalui *pilot project Waktu Batu* mengolah mitologi Jawa: *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala* mampu menghasilkan tiga versi pertunjukan seni teater kontemporer. Produksi pertunjukan lakon *WB* tiga versi: '*Waktu Batu, Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (*WB 1*); '*Waktu Batu, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*' (*WB 2*); dan '*Waktu Batu, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaan Padamu*' (*WB 3*) merupakan pertunjukan yang inspiratif, mendapat tanggapan penonton, dan pemerhati seni serta dipentaskan di beberapa kota di Indonesia dan mancanegara.

Kerja kreatif 'laboratorium penciptaan teater' TGY semakin kreatif dan inovatif berkat dukungan YTG. Adapun visi YTG adalah menjadi laboratorium dan ruang penciptaan teater yang berbasis pada kegiatan *workshop* dan studi. Misi YTG: (1) menemukan dan/atau mencipta (kembali) bentuk-bentuk pengucapan, bahasa, dan idiom teater yang segar, otentik, dan dramatik lewat studi, eksperimentasi, dan re-kreasi tradisi (-tradisi) teater yang ada di dalam medan produksi kultural yang melingkupi TGY dan (2) melakukan dokumentasi proses studi, eksperimentasi, dan re-kreasi tersebut serta mempublikasikannya dalam bentuk tertentu (buku, tulisan, atau media-media publikasi lainnya) sehingga bisa diakses oleh publik luas dengan kepentingan tertentu.

Kerja kreatif 'Laboratorium Penciptaan Teater' TGY meliputi ide, penulisan teks pertunjukan, eksplorasi keaktoran, eksplorasi artistik, penyutradaraan, dan produksi pertunjukan lakon *WB* tiga versi didapatkan pemahaman bahwa kerja kreatif merupakan rangkaian kecerdasan pemikiran, imajinasi penghayatan, dan tindakan daya cipta yang menghasilkan produk seni kreatif inovatif. Untuk itu,

penting kajian seni pertunjukan dilakukan dengan serius guna mendapatkan pengetahuan dan kebenaran seni secara keilmuan dan komprehensif.

---

## Referensi

- Aji, Kusworo Bayu. 2002. "Ketika Kami Berada di Sini". *Katalog Pertunjukan Waktu Batu, Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*. Yogyakarta: Teater Garasi.
- Arsuka, Nirwan Ahmad. 3 Oktober 2004. "I La Galigo dan Waktu Batu Genesis di Atas Pentas" Jakarta: *SKH Kompas*.
- Dokumentasi DVD. (2-4 Juli 2002), "Waktu Batu 1, Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu" di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta. Yogyakarta: Teater Garasi.
- Dokumentasi DVD. (17-18 Maret 2003), "Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah", di Gedung Kesenian Jakarta. Yogyakarta: Teater Garasi.
- Dokumentasi DVD. (27-28 September 2004), "Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaan Padamu", di Graha Bakti Budaya Taman Ismail Marzuki Jakarta dalam acara 'Art Summit Indonesia IV' (*Performing and Visual Art Festival*), Yogyakarta: Teater Garasi.
- Evans, James Roose. 1989. *Experimental Theatre From Stanislavski to Peter Brook*. Routledge: London.
- Hanafi S.H, Muchamad Agus, 2001, Akta Notaris Aktaris Nomor 13 Tahun 2001 Tentang Pendirian Yayasan Teater Garasi.
- Harymawan. RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Iswantara, Nur. 2015. "Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta dalam Pertunjukan Lakon Waktu Batu". *Disertasi Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*. Semarang: Gigih Pustaka Mandiri.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Teater SMA Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Edisi Revisi. Jakarta: Kemendikbud, Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. repositori.kemendikbud.go.id
- K.M., Saini. 2003. "Penciptaan Seni, Menapak dan Meninggi". *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IX/02-03 Maret 2003. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

- Malna, Afrizal, 2010. "Teater Garasi: Arsitektur Teater dalam Pertunjukan Garasi". *Perjalanan Teater Kedua Antologi Tubuh dan Kata*. Yogyakarta: iCAN, Indonesia Contemporary Art Network.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metode Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dengan Contoh-Contoh untuk Tesis dan Disertasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soemanto, Bakdi et. al. 2000. "Kepingan Riwayat Teater Kontemporer di Yogyakarta, Laporan Penelitian *Existing Documentation* dalam Perkembangan Teater Kontemporer di Yogyakarta Periode 1950-1990". *Kalangan Anak Zaman*, Pustaka Pelajar dan The Ford Foundation: Yogyakarta.
- Sternberg, Robert J. & Lubart, Todd I. 1999. "*The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms*" dalam Sternberg, Robert J. (Editor), *Handbook of Creativity*. New York: Cambridge University Press.
- Tajudin, Yudi Ahmad. 2004. "Catatan Sutradara: Sampai pada Batas Manakah (Proyek) Teater Harus Menyelesaikan Dirinya?". *Katalog 'Waktu Batu. Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanmu Padamu*, Yogyakarta: Teater Garasi.
- \_\_\_\_\_. 13 Desember 1998. "Catatan dari Lima Tahun Teater Garasi Teater Dramatik, Teater Subversif". Yogyakarta: SKH BERNAS.

---

**Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum.** adalah dosen Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Insititut Seni Indonesia Yogyakarta (2014-sekarang). Mengajar mata kuliah: Kritik Seni, Sejarah Seni Pertunjukan, Dramaturgi, Drama Modern, Eksplorasi Peran, Penyajian Drama, Penulisan Naskah Drama, Penciptaan Seni I & II, Metodologi Penelitian, dan Kreativitas. Dosen Pascarajana ISI Yogyakarta (2008-sekarang) mata kuliah: Seni Pemeranan dan Penciptaan Seni Teater I. Dosen Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan Insititut Seni Indonesia Yogyakarta (1991-2014), mata kuliah: Kritik Teater I, II Teater dan Film), Sejarah Teater II (Timur), Metodologi Penelitian (Pengkajian), Kewirausahaan I & II, Pemeranan, Penyutradaraan (Teknologi Pentas), Studi Lapangan (Pengkajian), Filsafat, dan Filsafat Seni. Pernah menjabat: (1) Sekretaris Jurusan Teater (1993-1996), Ketua Jurusan Teater (2004-2008), dan Ketua Jurusan/Ketua Program Studi Seni Sendratasik/Pendidikan Seni Pertunjukan (2018-2022). Telah menerbitkan banyak buku tentang teater dan seni.

# DRAMA AUDIO UNTUK PENDIDIKAN SENI DIFABEL NETRA

---

## ABSTRAK

Drama audio yang lazim disiarkan media radio berakar dari tradisi mendongeng, yang menurut Walter Benjamin, sesuai untuk pendidikan anak. Teknologi dan media digital membuka peluang bagi difabel netra untuk berkreasi membuat karya drama audio berbasis data digital. Pengaudioan media dan perangkat media komunikasi digital beraudio juga membuka minat penyandang tunanetra mengapresiasi dan belajar akting auditif, mengapresiasi karya drama audio, belajar menulis naskah drama audio, hingga bertekad menekuni profesi kreator drama audio yang profesional. Jembatan untuk mencapai cita-cita tersebut diperlukan kebijakan perguruan tinggi seni inklusif. Khusus para penyandang tunanetra yang berkehendak menempuh pendidikan tinggi seni, khususnya untuk seni teater audio, yang menjadi kendala adalah materi berbasis visual seperti tata rias, tata cahaya, tata panggung, dan tata busana. Namun, kehadiran drama audio yang semua beraspek visual telah digitalisasikan dan dapat diakses secara auditif menjadi pintu masa depan dan jalan memberdayakan potensi difabel netra belajar drama audio menjadi sebuah keniscayaan. Sosok Aulia Rachmi Kurnia (siswi penyandang tunanetra, SMAN 1 Sewon, Bantul) dan Barokah (siswa penyandang tunanetra, MAN 2 Sleman) yang bercita-cita dan bersungguh-sungguh menyiapkan diri berkuliah dan kelak menjadi sarjana seni atau kreator drama audio menjadi tantangan pendidikan tinggi seni karena 30 % penyandang tunanetra telah dapat menempuh pendidikan tinggi ilmu sastra, agama, hukum, psikologi, ekonomi, pendidikan, dan kelak teaterologi dapat membuat sejarah menerima tunanetra sebagai calon intelektual dan kreator drama audio. Metode riset memakai model penelitian konseptual untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang konsep teori dalam disiplin teaterologi dengan data kualitatif (kajian pustaka, berita media, film dokumenter, dan wawancara). Rekomendasi yang dapat diberikan adalah pendidikan tinggi teater ke depan seharusnya bersifat inklusif dan dapat mengakomodasi para difabel netra sebagai ahli dan kreator dalam teater disabilitas, teater audio, atau drama audio.

Kata kunci: kreator, drama audio, estetika, difabel netra, pendidikan tinggi seni

---

# AUDIO DRAMA FOR ARTS EDUCATION OF BLIND DIFABEL

## ABSTRACT

*Audio drama that is commonly broadcast by radio media has its roots in the tradition of storytelling, which, according to Walter Benjamin, is suitable for children's education. Technology and digital media open opportunities for the blind to be creative in creating digital data-based audio drama. Media audio reporting and digital media communication equipment also open the interest of blind people to appreciate and learn auditive acting, appreciate audio drama, learn to write audio drama scripts, and are determined to pursue the profession of professional audio drama creators. The bridge to achieve these goals requires the policy of inclusive arts colleges. Especially for the visually impaired who intend to pursue higher arts education, especially for audio theater arts, the problem is visual-based material such as cosmetology, lighting, stage design, or fashion. However, the presence of audio drama that has all visual aspects has been digitalized and can be accessed auditive into the door of the future and the way to empower the potential of the blind disabled learning audio drama becomes a necessity. The figure of Aulia Rachmi Kurnia (woman with visual impairment, SMAN 1 Sewon, Bantul) and Barokah (man with visual impairment, MAN 2 Sleman) who aspire and are earnestly preparing themselves to study and later become bachelor of arts or audio drama creators become challenges of higher education art because 30% of blind people have been able to pursue tertiary education in literature, religion, law, psychology, economics, education, and later theaterology can make history accepting blind people as intellectual candidates and creators of audio drama. The research method uses a conceptual research model to provide further information on the concept of theory in the discipline of theaterology with qualitative data (literature review, media news, documentary films, and interviews). Recommendation: theater higher education in the future should be inclusive and can accommodate blind persons with disabilities as experts and creators in disability theater, audio theater or audio drama.*

*Keywords: creators, audio drama, aesthetics, visual impairments, arts higher education*

---

## Pendahuluan

Teater dikreasi oleh penyandang disabilitas tunanetra telah dipraktikkan hampir 20 tahun oleh paguyuban Ketoprak Distra Budaya di Mangkukusuman, Baciro, Yogyakarta (Azmi, 2019). Anggota teater tradisi berbahasa Jawa tersebut semua adalah tunanetra dari Yogyakarta, Sleman, Bantul, juga tinggal di Gunung Kidul dan Kulon Progo yang berjarak kurang lebih 40 kilometer. Proses menyiapkan pertunjukan teater tradisi tersebut biasanya pada pagi hari, sebab pada sore hari

mereka berprofesi sebagai juru pijat. Proses penciptaan teater tradisi (ketoprak) oleh tunanetra tersebut menggunakan media *handphone* untuk mencatat lagu Jawa kemudian diubah menjadi suara untuk didengarkan dan dilengkapi catatan berhuruf braille. Para pemeran dilatih gerak dan perpindahan dan komposisi pemeran setiap adegan dengan dialog disertai iringan gamelan atau lagu (*tembang*). Bapak Harjito, sebagai tokoh penggerak sejak komunitas ketoprak tunanetra bernama Tutra Budaya, kemudian bernama Netra Tri Budaya, hingga sekarang bernama Ketoprak Distra Budaya yang berlatih sebulan sekali sekaligus arisan simpan pinjam kelompok (Utami, 2017). Proses penciptaan hingga pementasan teater (berbahasa Jawa) tersebut oleh tunanetra, hanya penata rias dan busana yang memerlukan bantuan orang berpenglihatan normal. Penciptaan teater oleh komunitas tunanetra di India dilakukan Shambazar Blind Opera House, di Bengal, Kolkata yang menggunakan teater sebagai media pengembangan pribadi, sosial, dan budaya, bahkan media mengkritik kekuasaan (Mukherjee, & Manna, 2020). Tahun 1997, seniman tunanetra profesional membentuk Extant Theatre, South London, dan 2014 mementaskan teater absurd *The Chairs* karya Eugene Ionesco selain menjadi tawaran baru bahwa aktor tunanetra lebih cocok memerankan lakon absurd (Johnston, 2016). Jadi proses kreatif penciptaan hingga pementasan teater dapat dilakukan oleh difabel netra, dan dimungkinkan dipelajari oleh kaum tunanetra. Namun, pendidikan tinggi seni, khususnya teater, belum dapat menerima peserta didik tunanetra karena pembelajaran aspek visual diperlukan juga sehingga teater audio atau drama audio menjadi ruang kreatifnya.

Potensi masyarakat tunanetra yang berprestasi di berbagai bidang dapat menjadi pemikiran dan kebijakan untuk dapat menerima tunanetra sebagai mahasiswa teater. Keberhasilan penyandang tunanetra di berbagai bidang seni, penguasaan teknologi komputer, hingga cakap menguasai pelajaran matematika. Prestasi kemampuan tunanetra yang masuk Museum Rekor Indonesia (MURI) antara lain: (1) Pergelaran Band Tunanetra Terbanyak yang dicatatkan oleh Persatuan Tunanetra Indonesia (Pertuni) Jawa Tengah dengan peserta 19 grup band yang anggota seluruhnya tunanetra bertema Java's Bali All Blind Band Festival 2008; (2) Kompetisi Pengoperasian Komputer oleh Tunanetra dengan peserta terbanyak yang dicatatkan oleh Mitra Netra Pendidikan & Pendidikan Pengembangan Tunanetra dengan jumlah peserta 100 tunanetra; (3) Rumah Makan Gelap dengan Pramusaji Tunanetra yang dipegang Blind Resto di Bandung; (4) Permas Alamsyah (Jakarta) sebagai *drummer* tunanetra profesional pertama di Indonesia dan bergabung dengan grup band nontunanetra; (5) Sugiyanto dan

Mukiran sebagai tunanetra lulus ujian komputer, digelar LPK Santo Komputer milik Susanto Hidayat pada 12 April 2020 (Sarwono, 2013); dan (6) Sosok Alexander Farrel Rasendriya (18) lulusan SMA Negeri 3 Yogyakarta, penyandang tunanetra asal Klaten, Jawa Tengah ikut program sekolah inklusif, sosok pekerja keras, dan mampu mempresentasikan materi pelajaran sejarah dengan baik, serta tercatat di Museum Rekor Indonesia karena menguasai 14 program komputer, saat ini kuliah di Fakultas Hukum, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (Adit, 2020). Jadi, prestasi dan kemampuan kaum disabilitas netra di berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dapat diandalkan. Juga, merupakan potensi penyelenggaraan pendidikan setara dengan yang normal (inklusif) bidang seni, khususnya teater.

Penyandang tunanetra banyak yang terbukti berhasil menempuh pendidikan tinggi secara inklusif dalam pembelajaran setara dengan mahasiswa normal. Penyandang disabilitas netra yang berhasil menyelesaikan pendidikan tinggi antara lain: (1) Bagus Adimas Prasetyo berhasil menempuh S-2 Magister Pendidikan Seni dan Budaya, Universitas Negeri Surabaya dengan Indeks Prestasi 3,43 (Samani, 2013); (2) Taufiq Effendi (alumnus Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Jakarta, bergelar dua master (Pengajaran Bahasa Inggris juga Evaluasi Pendidikan) dengan predikat *cumlaude* di University of New South Wales, Australia (Choiriah, 2015); (3) Muhammad Furqon (28) lulus S-1 Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2016 (Jehamun, 2019); (4) Rasino alumnus S-1 Seni Karawitan (Sarjana Karawitan), Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Surakarta, kini guru SLB A YKAB Solo (Kartikanawati, 2017); (5) Risman Ariwinando (19) asal Sorong, Papua Barat, mengikuti Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) 2017 yang salah satu pilihannya Sastra Inggris dan Seni Musik, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, juga Seni Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Diperkirakan para pelajar tunanetra mencapai 500 calon mahasiswa berminat melanjutkan pendidikan tinggi pada tahun 2020. Setiap tahun naik rata-rata 50 pelajar tunanetra berkehendak meneruskan pendidikan tinggi di berbagai bidang ilmu dan seni. Data Persatuan Tuna Netra Indonesia (Pertuni) tahun 2015 mencatat penyandang tunanetra yang berkuliah ada 250 orang, sedangkan tahun 2017 sudah mencapai 400 mahasiswa. Usaha gigih pengurus Pertuni agar mahasiswa tunanetra semakin meningkat digulirkan Program University Preparation Training (sejak 2006) bagi siswa-siswi yang duduk di Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan (Cristiyaningsih & Aminah,

2017). Ke depan minat pelajar tunanetra menempuh pendidikan tinggi ke bidang seni, termasuk teater dengan model pendidikan inklusif atau setara menjadi hak konstitusi mereka, dan pihak program studi dituntut memfasilitasinya.

Pelajar tunanetra yang berminat melanjutkan pendidikan tinggi bidang seni, khususnya musik dan karawitan sudah mengukir sejarah, sedangkan bidang seni teater belum pernah terjadi. Oleh sebab itu, kajian penyelenggaraan pendidikan tinggi bagi calon mahasiswa tunanetra di Program Studi S-1 Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, khususnya, dapat menyelenggarakan, dan menjadi model pendidikan teater inklusif, dan berkontribusi mengubah jalan hidup mereka memasuki Abad Teknologi Digital Global sebagai kreator drama audio, penyiar radio, hingga pengisi suara (*dubber*) film animasi, dan sejenisnya dengan berijazah sarjana seni, yang berbeda dengan generasi tunanetra 1950-1990'an yang identik berprofesi sebagai juru pijat atau pekerja kerajinan tali-temali dan manik-manik saja.

---

## Teater dan Drama Audio

Teater meliputi dua aspek, yaitu audio dan visual, sebagai kesatuan yang tidak terpisahkan. Kowzan (2002:45) menyebut ada 13 unsur pembangun sistem teater, yaitu: *language, tone, facial mime, gesture, movement, make-up, hairstyle, costume, props, décor, lighting, music and sound effects (including 'noises off')*. Unsur visual ada sembilan meliputi mimik, tata rias, gaya rambut, tata busana, tata cahaya, gestur, properti, tata panggung, gerak; dan empat unsur audio meliputi kata, nada, musik, efek suara atau bunyi. Dalam drama audio, sembilan aspek visual dipaparkan secara verbal oleh narator. Sembilan aspek visual teater untuk tunanetra akan ada kendala saat berproses kreatif dan praktik, yaitu tata rias, tata cahaya, tata busana, dan tata panggung dalam proses pembelajaran inklusif teater akademik. Akan tetapi, Shepherd (2001) menyatakan bahwa keberadaan teknologi yang dapat mentransfer bentuk visual menjadi audio, dan teks verbal dapat diaudiokan menjadi *audiobook* (buku bersuara) dapat membantu proses pembelajaran pelajar tunanetra. Jadi, sebetulnya aspek visual dalam teater dapat diubah menjadi deskripsi dan dipelajari oleh penyandang tunanetra dengan media teknologi digital, tetapi bentuk drama audio dan elemen proses kreativitasnya lebih tepat untuk pembelajar tunanetra.

Walter Benjamin, memahami mendongeng sebagai “prototipe komunikasi” dan berusaha menggunakan konvensi mendongeng di radio sebagai medium

interaktif edukatif yang memproduksi pemikiran kritis dan refleksi pendengarnya “menilai diri mereka sendiri,” dan emansipasi pendengarnya (Kang, 2014:76). Mendongeng di radio, serupa drama audio, juga memiliki kekuatan untuk menyusup ke pikiran, melepaskan senjata dramatis paling kuat ke imajinasi para pendengar (Hand & Traynor, 2011:33). Kemampuan kreatif mencipta drama audio adalah sebagaimana membuat puisi dan kemampuan mendeskripsikan suasana dramatik dalam bentuk verbal. Suara dipandang dalam drama audio sebagai suatu kekurangan dan tidak dikaitkan lebih jauh karena tidak melihat perbedaan filosofis antara melihat secara fisik dengan mata, dan melihat dengan pikiran (Crook, 1999:54). Drama audio berakar pada tradisi mendongeng (*story telling*). Menyaksikan dengan pikiran dan imajinasi pada aspek visual bagi tunanetra serupa memahami dan menjalani hidupnya. Jadi, drama audio bermedia suara dramatik menghadirkan wujud visual dan suasana dramatik agar pendengar berpikir dan imajinasi sendiri. Penyandang tunanetra sudah mengalami dan mengekspresikannya setiap hari selama hidupnya, tinggal menyusunnya dalam bentuk drama audio.

---

## Metode Riset

Metode riset, sebagaimana dipaparkan Surbhi Jain, menggunakan penelitian konseptual yang biasanya dilakukan untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang konsep teori, yang dapat dilakukan untuk memberikan informasi lebih lanjut tentang teori disiplin tertentu sehingga peneliti tidak menguji hipotesis apa pun, tetapi memberikan informasi lebih lanjut tentang konsep teoretis (Jain, 2019:13). Metode riset pun memakai data kualitatif yang dilakukan dengan cara menganalisis data yang dihimpun dan hal-hal yang berkaitan dengan berita, informasi prestasi, keunggulan tunanetra di Indonesia, menelusuri karya teater yang dikreasi mereka, dan profil tunanetra yang sukses menempuh pendidikan tinggi di berbagai bidang ilmu dan seni. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan Alulia Rahmi Kurnia (21) siswi tunanetra sebagai informan dari SMA Negeri 1 Sewon, Bantul, dan Barokah (22) siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman, yang juga sekolah inklusif untuk tunanetra. Kedua informan tersebut memiliki kriteria sebagai tunanetra, menyukai drama audio, sudah terlibat dalam beberapa produksi drama audio, dan bercita-cita melanjutkan pendidikan tinggi ke seni teater atau drama audio.

---

## Hasil dan Pembahasan: Adaptasi Kurikulum Visual ke Media Auditif

Program Studi S-1 Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2020) memiliki visi: Berkarya sekaligus mendistribusikan gagasan-gagasan baru seni pertunjukan Indonesia untuk dunia, misi: Mengembangkan pendidikan seni teater dengan metode-metode yang mampu meningkatkan perspektif kekinian dalam penciptaan dan pengkajian, dan tujuan: Mempersiapkan mahasiswa untuk lebih aktif merespons perkembangan seni pertunjukan dan menciptakan peluang baru dengan daya analisis dan kreatifnya (Prasetya, 2019:79). Pengembangan pendidikan seni teater dimungkinkan bergagasan baru, memperkaya metode pendidikan, dan mempersiapkan mahasiswa lebih aktif merespons perkembangan seni pertunjukan, dan menciptakan peluang baru dengan kemampuan analisis dan kreativitas. Namun, pada profil lulusannya belum menyebut profesi kedramaudioan, tetapi pertunjukan dan seni audiovisual. Jadi, pengembangan metode pendidikan, analisis metode ilmiah, dan kreativitas seni teater secara inklusif dalam bentuk drama atau teater audio yang dapat diakses oleh insan tunanetra ke depan dimungkinkan untuk direalisasikan.

Data sebaran mata kuliah Program Studi S-1 Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta meliputi mata kuliah teori dan praktik, dan mata kuliah verbal auditif dan visual. Mata kuliah teoretis bagi mahasiswa tunanetra secara teknis dapat dikatakan tanpa kendala, apalagi mahasiswa tersebut berkemampuan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia serta bahasa daerah yang baik. Dalam mata kuliah praktik seperti: Nirmana, Skenografi, Tata Rias, Tata Busana, Tata Cahaya, dan Tata Pentas berjumlah 12 Satuan Kredit Semester (SKS). Mata kuliah 12 SKS atau 8,3 % beraspek visual tersebut dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran menjadi verbalisasi aspek visual, deskripsi visual, deskripsi tata busana, deskripsi tata rias, deskripsi tata cahaya, deskripsi tata bentuk rupa dan warna, deskripsi tata tempat, deskripsi peralatan, dan mata kuliah kreativitas berbahasa verbal auditif (stilistika). Stilistika mempelajari gaya bahasa .

Mata kuliah umum seperti Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Filsafat Pancasila sebanyak 10 SKS atau 4% dapat diperoleh mahasiswa tunanetra sebagaimana mahasiswa pada umumnya. Hanya saja, mata kuliah yang bersifat praktik yang dapat diikuti mahasiswa tunanetra secara inklusif adalah Olah Tubuh (terbatas di dalam

ruang dan berpraktik sendiri), Olah Vokal (dapat dilakukan dan dioptimalkan untuk memperkuat kemampuan akting auditif), Olah Rasa (dapat dilaksanakan tanpa kendala jika dikaitkan dengan Olah Vokal untuk mendukung kemampuan akting auditif yang kreatif dan profesional), Dasar-Dasar Gerak Tari (jika mempraktikkan gerak bersifat gerak ritmis indah, tetapi tidak dapat menirukan bentuk tari tertentu sehingga mahasiswa tunanetra dapat mengikuti pengetahuan seni tari yang bersifat apresiasif verbal musikal saja. Antropologi Visual (jika ada praktik akan menjadi kendala, tetapi dapat dilaksanakan secara inklusif bilamana bersifat teori dan apresiatif dapat diikuti mahasiswa tunanetra, tetapi bila ada praktik dapat diganti dengan materi deskripsi visual, atau budaya dan sumber suara, dialek, dan ragam suara). Pemeranan Realisme dan Pemeranan Drama Non-Realisme akan mengalami kendala jika berpentas berkelompok sehingga perlu ada materi yang sepadan dan sesuai kebutuhan tunanetra seperti Pemeranan Drama Auditif Realisme dan Pemeranan Auditif Drama Non-Realisme. Mata kuliah Teknik Dasar Penyutradaraan disesuaikan menjadi Teknik Dasar Penyutradaraan Drama Audio. Mata Kuliah Film Drama juga perlu diubah menjadi mata kuliah Drama Audio Serial, atau Teknologi Digital Audio yang perlu riset penelitian dasar dan terapan untuk di persiapkan materinya. Mata Kuliah Keaktoran juga perlu diadaptasi menjadi Keaktoran Auditif. Mata kuliah Analisis Pertunjukan difokuskan pada Analisis Drama Audio juga perlu riset dasar dan terapannya untuk materi mata kuliah yang mengakomodasi proses studi dan profil profesi lulusannya. Jadi, sebanyak mata kuliah praktikum yang mengutamakan praktik sebanyak 27 SKS atau 18,75% yang perlu diadaptasi atau diaudioisasikan menjadi mata kuliah praktikum untuk mahasiswa tunanetra. Jadi, jumlah satuan kredit semester yang perlu disesuaikan untuk membuka pendidikan tinggi seni, khususnya teater audio atau drama audio yang inklusif bagi penyandang tunanetra perlu menyesuaikan semester 1, 2, dan 3 sebanyak 12 SKS atau 8,3% dan semester 4, 5, dan 6 sebanyak 27 SKS atau 18,75%. Jadi, mahasiswa tunanetra yang dapat mengikuti pembelajaran dapat diikuti secara inklusif pada Program Studi S-1 Teater dengan fokus Drama Audio atau Teater Audio sebanyak 105 SKS atau 73,92% dari jumlah matakuliah 144 SKS. Jadi, diperlukan 39 SKS atau 26,08% untuk diselaraskan dengan kebutuhan pembelajar tunanetra yang dapat dilakukan mulai 2021 dan 2022 untuk menyiapkan mata kuliah berbasis visual untuk ditransformasi menjadi audio sehingga pada 2023 dapat menerima pembelajar drama audio secara inklusif. Materi ujian yang semula bermonolog di panggung

diganti dengan mendongeng atau berpidato. Materi ujian menggambar bentuk ataupun keruangan diganti dengan kemampuan menggunakan teknologi audio atau program auditf. Demikian pula, tes wawancara digunakan untuk mendalami *in put* calon pembelajar drama audio juga diuji kemampuan dasar pengetahuan keaudioan, kecakapan menggunakan teknologi komputer audio, dan *smartphone*, serta mengoperasikan program olah kata atau penulisan. Jumlah karya drama audio yang sudah diapresiasi, prestasi dalam kreasi sastra (puisi, cerpen, drama), kemampuan berbahasa Inggris, dan pelajaran logika menjadi aspek penunjang agar para calon mahasiswa tunanetra dapat belajar teater dan drama audio secara inklusif.

Ada dua calon mahasiswa potensial yang berminat dan berpotensi mengikuti kuliah teater atau drama audio. Barokah (22) siswa dalam kelas inklusif (untuk semua peserta didik setara) Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman di Tajem, Maguwoharjo, Sleman memiliki hampir seluruh karya drama audio serial era 1980-1990-an (antara lain: *Tutur Tinular* karya S. Tadjab) hingga 2000-an. Barokah mengapresiasi semua karya drama audio dengan baik dari pengarang naskah, sutradara, penyunting, para pemeran hingga tema, alur sampai pesan filosofis drama audio tersebut. Kini Barokah kelas X, memiliki prestasi mencipta puisi dan cerita pendek. Juga, kemampuan mengoperasikan komputer (laptop) dan *smartphone* serta editing audio. Barokah bercita-cita menjadi sutradara atau penulis naskah drama audio serial yang kreatif dan produktif seperti tokoh idolanya S. Tadjab. Barokah berkeinginan kuliah di perguruan tinggi seni teater, tetapi dia berharap dapat diterima sebagai pembelajar secara inklusif, setara dengan mahasiswa teater lainnya. Materi kuliah yang bersifat visual dan praktikum akan menjadi kendala. Terlebih belum pernah ada prasyarat yang membolehkan tunanetra menempuh di Program Studi S-1 Teater atau penyelenggara program studi sejenis. Barokah bercita-cita menjadi penyunting dan penulis naskah serial drama audio.

Aulia Rachmi Kurnia (21), siswi inklusif SMA Negri 1 Sewon, Bantul memiliki 75 koleksi drama audio serial sejak 2014, karena memotivasi diri mempelajari sejarah yang kaya dengan ajaran kebajikan, pernah ikut dalam produksi drama audio, dan berprestasi di olah raga tolak peluru. Berminat belajar di perguruan tinggi seni yang berfokus pada penciptaan drama audio, tetapi belum ada tawaran yang memungkinkan dirinya belajar drama audio. Aulia bercita-cita menjadi pemeran dan penulis drama audio. Jadi, hasrat tunanetra belajar seni teater di pendidikan tinggi seni memerlukan kesiapan lembaga penyelenggara dan fasilitas

yang memadai, pengembangan kurikulum, dan sumber daya periset dasar drama audio, serta fasilitas memadai berupa teknologi media digital yang dilengkapi perangkat lunak pembaca layar, komputer bicara, atau *scanner ber-software optic character recognition* (OCR) yang mudah diakses tunanetra sehingga dalam proses belajar mengajar dan mengakses referensi secara mandiri.

Potensi tunanetra di masyarakat berteatr, baik berkreasi teater tradisi (ketoprak) maupun pelajar berminat kuliah teater atau drama audio di jenjang pendidikan tinggi seni teater, pengelola program studi perlu diantisipasi dan membutuhkan dukungan pemangku kepentingan. Pertama, mengadaptasi materi kuliah visual menjadi mata kuliah verbal dan pengayaan pengolahan kreatif bergaya bahasa atau stilistika. Kedua, menyediakan sarana teknologi yang dapat mengubah tulisan dan visual menjadi buku bicara atau gambar bicara, laptop, atau komputer berprogram *Screen Speech* untuk tampilan pada layar dapat terdeskripsikan secara otomatis sehingga tulisan pada layar dapat mereka didengarkan, dan sejenisnya. Ketiga, membuat uji seleksi yang mengganti materi visual dengan penggunaan teknologi digital baik untuk menulis maupun merekam suara. Keempat, menyediakan sarana praktikus drama audio yang memadai dan fungsional. Kelima, menjalin kemitraan dengan berbagai lembaga profesi keaudioan, seperti Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia, Persatuan Radio Siaran Swasta Nasional Indonesia (PRSSNI), perusahaan audio digital, perusahaan film animasi, dan sejenisnya. Keenam, melakukan riset teater yang berkaitan dengan kedifabelitasan dalam mencipta, berkreasi, atau mengkaji seni teater auditif. Kesemua aspek pendidikan tinggi bidang teater untuk tunanetra menjadi dasar kesiapan program studi dan institusi pendidikan tinggi menyelenggarakan pendidikan inklusif bidang seni (teater). Ke depan, alumni tunanetra bidang teater atau drama audio dapat berprofesi sebagai kreator dan peneliti drama audio secara kreatif, mandiri, produktif, dan dapat berkontribusi menyejahterakan disabilitas netra. Kita sambut para mahasiswa tunanetra berkuliah di seni teater. Kapan? Setahun, dua tahun, atau lima tahun lagi? Atau, memang pintu untuk kaum difabel netra mengenyam pendidikan tinggi seni teater atau drama audio hingga 75 tahun Indonesia merdeka, atau masih perlu waktu seabad saat Indonesia Emas Berjaya dan tunanetra baru berkesempatan meniti kuliah untuk masa depan indah gemilang mereka? Pendidikan tinggi teater (di ISI Yogyakarta) ke depan seharusnya segera bersifat inklusif dan dapat mengakomodasi para difabel netra sebagai ahli dan kreator dalam teater disabilitas, teater audio, atau drama audio.

---

## **Simpulan**

Difabel netra memiliki bakat, motivasi, dan kemampuan mencipta teater, lebih khusus lagi drama audio. Apresiasi dan kecintaan para tunanetra mengapresiasi drama audio dan bercita-cita menjadi kreator drama audio, penulis naskah, penyunting digital, atau pemeran dalam drama audio dapat lebih prospektif jika melalui jalur pendidikan tinggi. Selama ini kurikulum teater yang berbasis visual masih melekat pada unsur teater yang audiovisual, padahal ada bentuk drama yang hanya bersifat audiotif, dan berpikir visual secara auditif. Riset teater disabilitas perlu dimulai dan dikembangkan baik drama audio maupun karya teaternya. Potensi dan harapan disabilitas tunanetra belajar drama audio di pendidikan tinggi yang potensial menopang profesi kreatif yang setara, adil, dan bermartabat pada era Revolusi Industri 4.0 dan menyongsong seabad Indonesia merdeka para tunanetra hidup sejahtera. Kurikulum materi tes dan mata kuliah visual perlu diubah ke pelajaran stilistika, dan teknologi audio digital. Kelak, jika program drama audio dan teater dapat menjadi pendidikan inklusif, sejarah pendidikan seni di Indonesia menjadi monumen agung dan ditulis dengan tinta emas. Semua tergantung pada kesadaran diri penyelenggara dan pemangku kepentingan untuk membuka pendidikan inklusif, khususnya bagi insan tunanetra untuk mengabdikan, mengkaji, dan berkreasi dalam jagat teater dan drama audio.

---

## **Referensi**

Adit, Albertus. 2020. "Kisah Perjuangan Farrel, Tunanetra Raih Nilai 100 UNBK

- (Ujian Nasional Berbasis Komputer) dan Masuk UGM (Universitas Gadjah Mada) Yogyakarta” dari laman [www.kompas.com](http://www.kompas.com) pada 4 Januari 2020, diunduh pada 2 Mei 2020.
- Annisa Azmi, Salsabila. 2019. “Paguyuban Kesenian Ketoprak Tunanetra: Pagi Berlatih, Sore Memijat” dalam <http://m.harianjogja.com> diunggah 07 Juli 2019, dan diunduh pada 1 Mei 2020.
- Choiriah, Muchlisa. 2015. “Kisah Taufiq Effendi, Tunanetra Raih Beasiswa dari 8 Negara” dalam laman [www.merdeka.com](http://www.merdeka.com) dimuat 3 November 2015, diakses 2 Mei 2020, dan disimak pula Kompas TV 10 Mei 2016, dan tayangan televisi Deddy Corbuzier, “Taufiq Effendi, Dosen Tunanetra Peraih Dua Master”, Dosen Sastra Inggris di Universitas Guna Darma di Jakarta pada acara Hitam Putih [www.youtube.com](http://www.youtube.com) Trans7 Official tayang 17 Oktober 2019.
- Cristiyaningsih & Andi Nur Aminah, 2019. “Pertuni Tingkatkan Akses Penyandang Tunanetra ke Perguruan Tinggi” dalam laman [www.republika.co.id](http://www.republika.co.id) diunggah Mart 18<sup>th</sup> 2017, diakses 1 Mei 2020.
- Crook, Tim. 1999. *Radio Drama Theory and Practice*. London & New York: Routledge.
- Elam, Keir. 2002. *The Semiotics of Theatre and Drama*. 2<sup>nd</sup> Edition, London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Hand, Richard J. & Mary Traynor. 2011. *The Radio Drama Handbook Audio Drama in Context and Practice*. New York & London: Continuum.
- Jain, Surbhi. 2019. *Research Methodology in Arts, Science, and Humanities*. Oakville: Society Publishing.
- Jehamun, Philipus. 2019. “Sarjana Lulusan UIN yang Tunanetra Berjalan Kaki Keliling Jualan Snack” diunggah 9 Agustus 2019 pada [www.bernasnews.com](http://www.bernasnews.com), diunduh pada 2 Mei 2020.
- Johnston, Kirsty. 2016. *Disability Theatre and Modern Drama Recasting Modernism*. London & New York: Bloomsbury.
- Kang, Jaeho. 2014. *Walter Benjamin and the Media: The Spectacle of Modernity*. Cambridge: Polity.
- Kartikanawati, Erwin. 2017. “Salut! Tunanetra Bisa Main Gamelan” dalam <https://net.z> diunggah 1 Oktober 2017, diunduh 1 Mei 2020.
- Mukherjee, Maupikta & Nirban Manna. 2020. “Playing in the Darkness: A Study of the Transformative Theatre-Making Process of the Shyambazar Blind Opera House” in *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, publish February 19st.

- Prasetya, St. Hanggar, Bambang Pujasworo, Wiwik Wulandari, Pamungkas Wahyu Setiyanto, & Heny Winahyuningsih, 2019. *Panduan dan Peraturan Akademik Diploma, dan Sarjana Strata Satu, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun Akademik 2019-2020*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Samani, Muchlas. 2013. "Bagus Dimas Tunanetra yang Istimewa", Wisudawan Tunanetra Program Magister Pendidikan Seni dan Budaya Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, 9 Maret 2013 dalam laman [www.eksis.ditpsmk.net](http://www.eksis.ditpsmk.net), diakses 1 Mei 2020.
- Sarwono, Alyawati. 2013. *Rekor-Rekor Muri 1990-2008*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Shepherd, Ifan. 2001. *Providing Learning Support for Blind and Visually Impaired Students Undertaking Fieldwork and Related Activities*, Gloucestershire: Geography Discipline Network (GDN), Geography & Environmental Management Research Unit (GEMRU), University of Gloucestershire access Juny 7<sup>th</sup> 2020 from <https://www.glos.ac.uk/gdn/disabel/blind/index.htm>.

### **Filmografi:**

- Utami, Wahyu. 2017. *The Unseen Words*. Yogyakarta: Majujalan Films & Dinas Kebudayaan Provinsi DIY.

### **Informan:**

- Barokah (22) siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman, tinggal di Asrama Yayasan Kesejahteraan Tunanetra Islam (YAKETUNIS), Jalan Parangtritis No. 63, Danunegaran, Yogyakarta, di wawancarai pada 22 – 28 Juni 2020.
- Aulia Rachmi Kurnia (21) siswi Sekolah Menengah Atas 1 Sewon, tinggal di Asrama Yayasan Kesejahteraan Tunanetra Islam (YAKETUNIS), Jalan Parangtritis No. 63, Danunegaran, Yogyakarta, diwawancarai pada 24 – 30 Juni 2020.

---

**Lephen Purwanto, M.Sn., M.Sc.** Adalah dosen pada Program S-1 Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Mengampu mata kuliah Drama Audio, Manajemen Teater,

dan Kritik Teater. Lulus Pascasarjana di ISI Yogyakarta, Pengkajian Seni Teater (2010), dan lulus Sekolah Pascasarjana di UGM Magister Kajian Pariwisata (Strategi Pemasaran Atraksi Wisata Teater Tradisi, 2012), dan kini belajar kembali di Program Doktor Kajian Budaya (Seni dan Masyarakat) Pascasarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, dengan riset Drama Audio di Era Orde Baru.

# REPRESENTASI NILAI-NILAI LOKAL DALAM KARYA SENI MEDIA BARU DI YOGYAKARTA: STUDI KASUS SENI INSTALASI HERI DONO

---

## ABSTRAK

Dalam perkembangan seni kontemporer, persoalan identitas menjadi hal yang pokok dan penting untuk dikaji lebih mendalam, khususnya identitas personal atau komunal dari pihak yang terpinggirkan dalam konteks masyarakat modern. Hal inilah yang membuat nilai-nilai lokal terangkat dan menjadi karakter identitas yang spesifik, unik, dan menjadi penciri yang khas dari sang seniman dalam karyanya. Begitu pula seniman-seniman di Indonesia yang membentuk representasi personal yang sarat dengan nilai-nilai lokal spesifik berdasar latar belakang mereka. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan menggunakan pendekatan beberapa disiplin ilmu sebagai pisau bedahnya, seperti antropologi untuk menganalisis latar belakang seniman, semiotika untuk melihat dan membaca bentuk yang hadir dalam karya, dan estetika untuk mengkaji muatan nilai dalam karya tersebut. Tidak sekadar berkuat di media konvensional, para seniman-seniman Yogyakarta pun mengeksplorasi media secara lebih luas. Media-media baru seperti perangkat digital, kinetik, suara, dan sebagainya dirasa mampu merepresentasikan keadaan lingkungan di sekitar tanpa menanggalkan identitas lokal yang tetap melekat. Heri Dono adalah salah satu nama dari sekian banyak seniman Yogyakarta yang eksekusi karyanya menggunakan medium nonkonvensional, tetapi tetap memiliki muatan lokal yang kuat. Representasi visual dan karakteristik material yang diusung memiliki latar belakang dan narasi kultural yang menjadi ciri khas unik dari masing-masing seniman. Karakter wayang menjadi representasi yang kuat dalam karya-karya Heri Dono, tidak hanya dalam karya konvensional, tetapi hal tersebut juga dikolaborasikannya dengan berbagai medium kinetik dan suara yang menguatkan narasinya akan lokalitas.

Kata kunci: nilai lokal, Yogyakarta, seni media baru, Heri Dono

---

## Pendahuluan

Sebuah karya seni rupa merupakan representasi dari identitas yang dihadirkan oleh sang perupa. Tidak hanya menghadirkan suatu bentukan visual yang khas, identik, berbeda, dan unik, tetapi karya seni rupa juga representasi dari nilai-nilai personal. Tidak heran, permasalahan identitas menjadi hal yang sakral dan fundamental dalam sebuah karya seni. Wacana identitas personal mulai muncul dan tumbuh dari semangat untuk mencari kebaruan (*novelty*) yang menjadi karakteristik khusus dari seni rupa modern yang memicu para seniman untuk menggali lebih jauh tentang identitas personalnya. Hal ini menjadi kian penting ketika memasuki perkembangan seni rupa kontemporer karena permasalahan identitas menjadi wacana yang dipermasalahkan. Seperti yang diutarakan oleh Irianto dalam Murti (2012:12) tentang persoalan identitas dalam seni rupa bahwa:

Seni rupa modern dan kontemporer adalah seni rupa yang sangat sadar identitas. Pada seni rupa modern, kesadarannya adalah mengenai identitasnya sebagai seni yang otonom dan lepas dari aspek-aspek kehidupan, terutama pakem-pakem tradisi. Sedangkan pada seni kontemporer, identitas merupakan pokok atau wilayah yang dipersoalkan, khususnya identitas kelompok yang terpinggirkan (marginal) dalam konteks masyarakat modern.

Persoalan identitas, baik personal maupun komunal di tengah perkembangan seni rupa kontemporer global menjadi isu yang hangat dan penting, terutama bagi karya-karya di wilayah dunia ketiga yang mampu menghadirkan sebuah gagasan dan sudut pandang berbeda. Karya-karya tersebut sebelumnya selalu terpinggirkan oleh pandangan-pandangan sentral dari Barat. Identitas bangsa dunia ketiga yang sebagian besar merupakan daerah bekas terjajah menawarkan sudut pandang baru yang unik dan berbeda, nilai lokal yang menjadi 'warna' baru dalam perkembangan seni rupa kontemporer global, contohnya dapat dilihat dengan kemunculan seniman-seniman dari wilayah timur, seperti Jepang, China, dan beberapa negara di wilayah Asia Tenggara yang karyanya menjadi primadona dalam jalur utama seni rupa dunia dalam beberapa dekade terakhir.

Di tengah majunya teknologi dan sistem informasi di tengah kehidupan sekarang ini, tentu mengubah pola hidup, kebiasaan, dan karakter manusianya. Hal ini tentu juga memengaruhi karakteristik dan sudut pandang para seniman sebagai individu yang merupakan bagian dari masyarakat saat ini. Tidak hanya kemudahan untuk mengakses informasi dari segala penjuru dunia dalam waktu yang bersamaan, yang memutus batas jarak dan waktu yang pada masa sebelumnya, tetapi juga pemanfaatan teknologi khususnya digital yang semakin mudah untuk

diakses, digunakan, dan menjadi bagian dari keseharian. Banyak seniman yang mulai beralih dan mengeksplorasi media-media nonkonvensional dalam berkeseniannya. Tidak lagi terikat dengan medium yang konvensional, para seniman kini bisa mengeksplorasi dan menghadirkan identitasnya melalui sebuah bahasa ungkap yang sangat cair, tanpa batas, dan mampu mengekspresikan kreativitasnya sebebaskan mungkin untuk mengidentifikasi dirinya dalam sebuah karya.

Indonesia pun tidak luput dari pengaruh globalisasi yang terjadi di dalam perkembangan seni rupa dunia. Pengaruh Barat dalam perkembangan seni rupa di Indonesia telah melewati sejarah yang panjang, melalui masa penjajahan yang tidak bisa dibilang sebentar, terjadi persinggungan rupa Indonesia dan seni rupa Barat (Yuliman dalam Hasan, 2001:103), dan dalam perkembangannya, tidak sedikit seniman yang 'membaca' dan mengaktualisasikan kekaryaannya dengan mengacu pada perubahan yang terjadi di Barat, tentu dengan beberapa penyesuaian. Begitu pula ketika seni kontemporer mulai menjadi arus utama dalam perkembangan seni global, beberapa seniman di Indonesia pun mulai mengadaptasi gerakan tersebut dalam kekaryaannya walau ditentang oleh banyak pihak. Beberapa ahli berpendapat bahwa peralihan menuju seni kontemporer Indonesia dimulai ketika Gerakan Seni Rupa Baru mulai mendeklarasikan gerakan mereka. Sejak itu, banyak seniman yang mulai terbuka dan mengeksplorasi gagasan, konsep, dan medium secara lebih luas. Tidak sedikit seniman yang mengeksplorasi dengan menggunakan medium-medium kesenian baru yang nonkonvensional, terlebih setelah tahun 2000.

Dalam peta sejarah seni rupa Indonesia, kota Yogyakarta memiliki posisi penting sebagai salah satu poros utama dalam perkembangan wacana kesenirupaan selain kota Bandung. Medan sosial seni yang terbentuk melalui kelahiran para seniman, kurator, teoritikus seni, dan keberadaan perguruan tinggi seni tertua di kedua kota ini melahirkan sebuah wacana kesenian yang masif dan berkesinambungan. Nilai-nilai lokal yang dibangun oleh para seniman di Yogyakarta menjadi ciri khas, dalam rentang sejarah yang cukup panjang, banyak aliran dan gaya berkesenian yang hadir dan mewarnai perkembangan seni rupa Yogyakarta, tetapi ada akar kuat yang menjadi karakter khusus dari seni rupa Yogyakarta, yaitu upaya untuk merepresentasikan situasi dan nuansa lokal dalam karya-karyanya. Bahkan ketika seniman-senimannya mulai mengeksplorasi medium nonkonvensional pun, karakteristik dari realisme sosial masih tergambarkan secara kuat, nilai-nilai lokal sebagai penanda identitas seniman inilah yang kemudian muncul sebagai gaya ungkap dari sang seniman.

Pengambilan unsur dan karakteristik lokal banyak terlihat dalam karya-karya seniman di Yogyakarta. Salah satu yang cukup konsisten dan memiliki gaya visual dan nilai lokalitas yang cukup kuat ialah Heri Dono. Karakteristik visual dalam karya-karya Heri Dono identik dan lekat dengan karakteristik wayang. Tidak hanya dalam karya-karya konvensional saja, tetapi juga dalam karya-karya nonkonvensional yang menggabungkan beberapa medium dalam sebuah narasi karya yang kompleks. Tulisan ini akan menitikberatkan pada kajian dan representasi nilai-nilai lokal yang tampak dalam karya-karya media nonkonvensional Heri Dono, sebagai upaya untuk memahami karakteristik unik dari proses kreatif seniman media baru dalam mengolah kekaryaannya, memahami karakteristik unik dari kekaryaannya sang seniman melalui nilai-nilai lokal yang terkandung, sekaligus memetakan perkembangan seni media baru di Indonesia, khususnya Yogyakarta.

---

## **Teori dan Metodologi**

### **Identitas Lokal dalam Medan Sosial Seni Global**

Pengaruh Barat (Eropa dan Amerika) dalam perkembangan seni rupa global terbilang besar. Bahkan dalam catatan panjang sejarah kesenirupaannya, dari masa prasejarah hingga seni rupa modern, ide-ide dan gagasan arus utama selalu berkiblat ke Barat sebagai sebuah 'kebenaran' tunggal. Tidak dapat dimungkiri, hal tersebut meletakkan dasar pemahaman tentang seni secara global, terutama tentang pengembangan teknik dan medium seperti lukis dan patung yang memiliki hierarki tersendiri dalam wilayah seni rupa, dan hal ini diamini di seluruh dunia. Perkembangan seni kontemporer yang sangat cair, yang melepaskan batasan-batasan dari hierarki yang sebelumnya terbentuk, baik secara teoretik maupun medium, mencari sebuah 'kebenaran' alternatif tentang persoalan identitas personal yang sangat spesifik baik dari sebuah individu maupun komunal. Ini yang kemudian menjadikan nilai-nilai lokal menjadi sangat penting sebagai pembentuk identitas, tidak lagi terikat dengan batasan-batasan tradisi yang kaku, tetapi juga berkolaborasi dengan nilai-nilai yang berkembang secara global. Inilah yang disebut sebagai glocal (global-lokal) seperti yang dikatakan oleh Achille Bonito Oliva, bahwa ini merupakan jalan tengah untuk memberikan improvisasi dalam cara dialektis dari para seniman dalam mengoperasikan persoalan identitas melalui bahasa internasional (Oliva, 2010:87). Selama paruh kedua

dari abad XX, globalisasi menandai adanya produksi dan jejaring internasional dari seni kontemporer, dengan mengambil latar pada kecenderungan hegemoni dan gerakan penelitian eksperimental dari kelompok *Neo-Avant Garde* (Oliva, 2010:105). Kesepakatan dari gerakan inilah yang kemudian melahirkan sebuah sistem seni baru yang berupaya untuk melepaskan diri dari dogma-dogma seni modern yang telah tertata secara seimbang.

## **Seni Media Baru**

Sulit untuk menentukan kapan tepatnya seni media baru kali pertama digunakan dalam ranah seni rupa karena masih banyak diskusi dan perdebatan yang muncul ketika membahas secara spesifik tentang batasan dari seni media baru. Para ahli pun masih mewacanakan dan mempertentangkannya. Begitu cairnya penggunaan dan 'aturan' dalam seni media baru sehingga banyak pendapat yang mencoba untuk merangkum dan memberi batas yang jelas dalam disiplin seni media baru. Ada dua pembahasan penting jika menyinggung tentang 'media baru', yang pertama ialah medium artistik sebagai konsep dalam karya dan yang kedua adalah medium sebagai alat untuk berkomunikasi melalui karya (Quaranta, 2013:29). Kedua hal ini sebenarnya dapat berjalan beriringan, dan sebuah karya seni dapat memenuhi kedua unsur tersebut, tergantung dengan kesadaran sang seniman dalam mengolah dan menempatkan medium tersebut dalam porsi yang tepat dalam karyanya.

Meski memiliki catatan panjang kesejarahan tentang kali pertama munculnya seni media baru, tetapi tidak mudah untuk memetakannya. Sejarah ini masih dituliskan karena sebagian besar masih terus berkembang sehingga cukup sulit melakukan pembacaan pada sistem kronologis yang ketat (Kusmara dalam Zaelani, 2018:45-46), terlebih ketika batasan dan 'aturan' pada seni media baru itu masih sangat cair. Sebagai perbandingan, penulis akan menggali beberapa catatan arsip tentang kemunculan seni media baru tersebut. Pada sebuah catatan, disebutkan bahwa kelahiran seni media baru muncul seiring dengan ditemukannya kamera yang memulai era fotografi pada akhir abad XIX. Penggunaan media-media baru ini bergerak cepat dalam kurun 1920-1950, ketika gerak kinetik dan cahaya banyak dieksplorasi dalam sebuah karya seni, seperti dalam karya 'Lumia' (1919) milik Thomas Wilfred yang dapat dikatakan sebagai awal mula dari seni media baru (Wicaksono, 2014:2). Dalam catatan lain, dikatakan bahwa istilah 'intermedia' muncul pada tulisan Dick Higgins pada tahun 1966, sebagai upaya untuk memberi label tentang perkembangan seni hibrida antarbentuk seni-seni

konvensional semisal seni rupa dan seni teater, seni rupa dengan musik dan lain sebagainya (Atkins dalam Mustaqim, 2019:14). Dalam catatan yang berbeda dikatakan bahwa jika seni media baru merujuk pada persinggungan antara seni dan teknologi, yang menandai munculnya seni digital dimulai sekitar tahun 1960-an, tepatnya ketika munculnya pameran eksperimen seni komputer di London pada 1968 yang berjudul *Cybernetic Serendipity* (Quaranta, 2013:25-26). Untuk memberi ruang lingkup yang lebih luas dalam penafsiran seni media baru, penulis akan menjabarkan seni media baru sebagai seni dengan penggunaan medium di luar medium-medium konvensional dalam seni rupa, seperti yang diungkapkan oleh Mustaqim berikut ini.

Secara awamnya, seni media (baru) merujuk pada perpindahan para perupa dari media konvensional yang sudah menjadi tradisi klasik ke medium-medium dengan teknologi yang lebih baru pada abad XX, dalam menuangkan gagasan mereka tidak lagi terpaku pada identitas sebuah medium seni. Setiap segala sesuatu dapat menjadi mediasi bagi gagasan-gagasan kesenirupaan atau kebersenian. Dengan begitu, seni media (baru) senantiasa akan terbarukan oleh medium yang terbentuk dari teknologi baru yang sedang berkembang di tengah-tengah masyarakat dunia (Mustaqim, 2019:14).

## **Perkembangan Seni Media Baru di Indonesia**

Banyak ahli yang berpendapat, bahwa seni media baru di Indonesia dimulai dari Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada tahun 1975 melalui pamerannya yang bertajuk “Pasaraya Dunia Fantasi”. GSRB adalah sekelompok mahasiswa seni yang menentang monopoli di medan sosial seni oleh sekelompok seniman senior yang sekaligus juga sebagian besar merupakan dosen mereka pada masa itu. Gerakan ini melakukan eksplorasi yang menentang batasan-batasan seni yang berlaku secara konvensional. Mereka mencoba melakukan gebrakan dan terobosan baru melalui pemikiran dan medium di luar seni konvensional seperti lukis, patung, dan grafis. Mereka mengeksplorasi benda-benda keseharian sebagai objek kesenian, sebagai upaya untuk mempertanyakan kembali hakikat seni rupa. Sebuah ungkapan kejengahan mereka atas perkembangan seni rupa yang hanya mengeksplorasi estetika semata tanpa mau memandangi realita (Wicaksono, 2014:2-3).

Memasuki periode 1980-an, semakin banyak karya seni yang memanfaatkan media-media baru. Berdasarkan artikel Sanento Yuliman, disebutkan bahwa seni komputer mulai marak digunakan sejak awal September 1986, tepatnya ketika Pusat Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Pusilkom-UI) bekerja sama dengan majalah *Aku Tahu* menyelenggarakan lomba lukis komputer, walaupun tidak

banyak kalangan seni berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, tetapi ini merupakan awal integrasi antara seni dan teknologi digital di Indonesia (Hasan, 2001:190).

Setelah itu, muncullah nama Krisna Murti yang kemudian menjadi pelopor dalam penggunaan media baru dalam berkesenian, khususnya yang berbasis elektronik. Pamerannya pada tahun 1993 di Galeri R-66 menjadi catatan penting mulai tumbuhnya seni video di Indonesia melalui karya berjudul “12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai”. Kemudian pada periode 1990-an dan 2000-an banyak seniman Indonesia yang mulai beralih media menggunakan media-media baru. Tidak hanya menggunakan satu macam media baru nonkonvensional, tidak sedikit seniman yang menggabungkan beberapa karakteristik medium dalam sebuah karya, seperti gerak kinetik pada patung, video dan lukisan, penggunaan sensor gerak, suara, atau cahaya sehingga kompleksitas dalam karya tidak hanya dapat direspons secara visual, tetapi juga mampu dirasakan oleh sistem penginderaan yang lain.

## **Heri Dono**

Heri Dono adalah seniman kelahiran Jakarta, 12 Juni 1960. Masa kecil hingga remaja dihabiskannya di kota kelahirannya tersebut. Sejak kecil, ketertarikan Heri terhadap seni terbilang besar. Pengaruh acara seni di televisi asuhan pelukis Tino Sidin membulatkan tekadnya untuk menjadi seorang seniman. Ia mengenyam pendidikan seni secara formal di Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekitar tahun 1980-1987. Sempat mendapatkan gelar seni lukis terbaik sebanyak dua kali yang kemudian mengantarkannya untuk eksis dan mendapatkan perhatian di medan sosial seni Indonesia bahkan internasional.

Karya seni Heri Dono sangat terpengaruh oleh mitos dan budaya Jawa, khususnya wayang kulit. Menurut Heri, wayang merupakan sebuah narasi dan konsep yang kompleks, sebuah gambaran dari karakter baik dan buruknya manusia, sebuah gambaran yang ia gunakan sebagai representasi dari kritik sosial yang sering hadir dalam karyanya. Pertemuannya dengan Sukasman, seorang dalang, memantik rasa ingin tahunya untuk mengenal wayang lebih dalam lagi. Kegemarannya akan komik dan kartun membawa Heri Dono untuk mengenal wayang dan melihatnya dari sudut pandangnya secara personal. Heri Dono menganggap wayang merupakan bentuk dari animasi sederhana, punya unsur cerita yang beruntun, penokohan, dan memenuhi semua unsur seni tanpa harus mengotakkannya, seperti seni rupa, teater, dan musik sehingga menurut Heri apa yang dicari oleh seni kontemporer sebenarnya sudah tertanam di wayang sejak

lama. Kemudian Heri mengadopsi karakteristik wayang ke dalam karya-karyanya dan mengombinasikannya dengan pendekatan seni rupa modern Barat, terutama dari beberapa seniman yang menjadi idolanya seperti Pablo Picasso, Joan Miro, dan Paul Klee yang memengaruhi kekaryaannya.

Tidak hanya mengeksplorasi di bidang kanvas, banyak karya Heri Dono yang berupa seni instalasi yang kompleks. Ketertarikannya untuk mengeksplorasi medium-medium baru berangkat dari latar belakang Heri yang merupakan siswa SMA Jurusan IPA karena ia kerap berkecukupan dengan perangkat elektronik dan mesin mekanik. Dari hal ini Heri mencoba mengolaborasikan pengalamannya dalam mempelajari ilmu pasti dengan seni yang lebih abstrak dan penuh ketidakpastian. Hal tersebut kemudian terlihat dalam karya-karya instalasi Heri yang penuh dengan unsur gerak dan suara.

---

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang akan menggunakan pendekatan beberapa disiplin ilmu sebagai pisau bedahnya, seperti antropologi, semiotika, dan estetika. Bidang ilmu antropologi akan digunakan sebagai pisau bedah untuk mengkaji gejala-gejala yang menunjang proses kreatif melalui aspek latar belakang sang perupa, juga aspek penunjang di lingkungan sekitar perupa yang memicu hadirnya karakter visual yang memiliki ciri nilai-nilai lokal dan penggunaan medium nonkonvensional dalam kekaryaannya. Setiap karya seni, sedikit-banyak mencerminkan *setting* tempat seni itu diciptakan (Sumardjo, 2000:233).

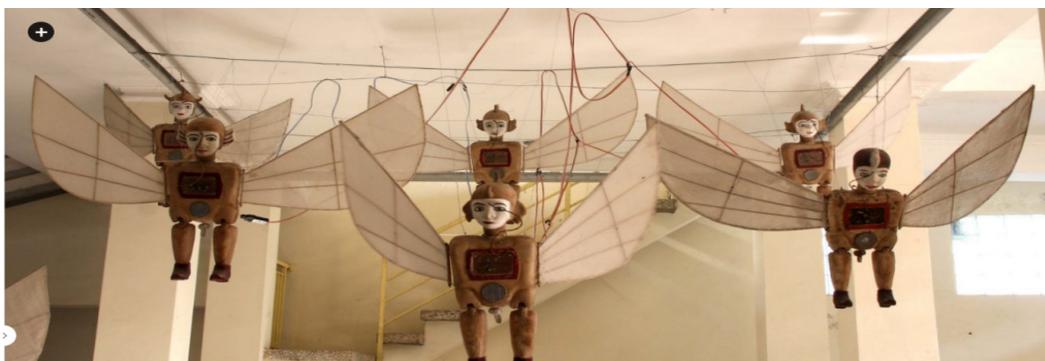
Pisau bedah lain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan semiotika. Penggunaan semiotika berguna sebagai kaca mata dan metode untuk membaca penanda yang muncul dari nilai-nilai lokal dalam karya seni media baru. Dengan menggunakan pendekatan semiotika dapat membaca kecenderungan bahasa visual yang digunakan oleh perupa untuk membangun wacana sekaligus memetakan benang merah pada representasi nilai lokal yang hadir dalam karya media baru. Terakhir, pendekatan estetika digunakan untuk menilai kualitas dan identifikasi nilai lokal yang hadir dalam karya para seniman tersebut dan menyajikannya dalam medan sosial seni secara global.

---

## Hasil dan Pembahasan

### Representasi Nilai Lokal dalam Karya Seni Instalasi Heri Dono

Dalam membaca karakter lokal yang hadir dalam karya-karya Heri Dono, penulis akan mencoba untuk menganalisis secara visual dan membandingkannya dengan karakteristik dari unsur-unsur lokal yang melekat dalam karya tersebut. Untuk membatasi ruang kajian yang dilakukan, penulis akan membatasi dua sampel sebagai bahan kajian dalam penulisan ini. Dalam membentuk karakter visual yang khas sebagai identitas dari karyanya, Heri Dono mengakomodasi visualisasi wayang kulit sebagai inspirasinya. Penggunaan *wanda* (citra/bentuk rupa visual) wayang yang menggambarkan karakter dari suatu sosok dalam pewayangan, diadaptasi tanpa menghilangkan fungsinya, tetapi dimodifikasi dengan pendekatan yang lebih pop dan personal ala Heri Dono, yang menggambarkan karakter tokoh rekaannya sendiri. Penggambaran yang cenderung menghilangkan perspektif, keruangan, dan plastisitas objek khas wayang kulit pun diadaptasi ke dalam karakter rekaan Heri khususnya dalam karya dua dimensionalnya. Dalam karya-karya instalasinya, penggunaan karakternya yang identik, khas layaknya wayang, tidak proporsional, ganjil, dan mistis dimodifikasi dalam bentuk yang solid, sedikit lebih lekat dengan wujud wayang golek. Bahkan sebagian besar bentuknya sangat tidak proporsional, tidak rapi, tidak terlalu halus, dan terkesan serampangan, tetapi hal tersebutlah yang menjadi tipikal karakter wayang golek tradisional sehingga justru karakteristik unik tersebutlah yang menjadi penanda karakter wayang dalam sosok ciptaan Heri Dono. Sebagian besar bergerak dan diiringi oleh bunyi yang membangun nuansa kontemplatif.



Gambar 1 Heri Dono, *Flying Angels*, 1996

(Sumber: <https://heridono.com/portfolio/1996/>, diakses 8 Juni 2020, pukul 22.45 WIB)

Dalam karya *Flying Angels* tampak karakter visual robot yang masih sederhana dipadukan dengan karakter wajah wayang boneka yang cenderung muram dan pucat, mengenakan beragam bentuk helm, memiliki sayap yang lebar, memakai sepatu boot berwarna merah dan memamerkan alat kelaminnya. Sayap dan kepala boneka tersebut dapat bergerak dengan menggunakan mekanik sederhana dan juga didukung suara kicauan dan deritan yang cenderung terdengar pilu. Karakter wayang, yang merupakan narasi dari nilai-nilai lokal, terlihat jelas dalam pengolahan bentuk dan penggunaan warna pada wajah sang malaikat. Pemilihan material bambu juga memperkuat narasi tentang nilai lokal Indonesia yang merupakan negara agraris, yang kaya akan hasil botaninya.

Heri bercerita bahwa karya ini terinspirasi dari film *Flash Gordon* dan kartun-kartun tentang robot di Amerika medio 1950-an yang ditontonnya. Berangkat dari cerita komik strip tahun 1934 yang kemudian diangkat menjadi sebuah film, cerita tentang petualangan ruang angkasa dari sang tokoh utama menggambarkan bahwa manusia mampu berimajinasi tentang keadaan di luar Bumi bahkan sebelum manusia pergi keluar angkasa dan melakukan pendaratan di Bulan untuk kali pertama. Dari hal itulah, ia mendapat gambaran bagaimana imajinasi dalam seni mampu memancing dan memotivasi manusia untuk melakukan sesuatu yang sebelumnya belum pernah dilakukan.



Gambar 2 Heri Dono, *Political Clowns Year*, 1999  
(Sumber: <https://heridono.com/portfolio/1999/>, diakses 8 Juni 2020, pukul 22.45 WIB)

Karya *Political Clowns Year* terdiri dari beberapa instalasi kepala dengan ekspresi datar yang sama, memiliki pandangan mata yang terbelalak dan memandang kaku, serta menggunakan gincu di mulutnya. Wayang kayu tersebut berdiri di tiga batang besi tipis yang menyangga sosok wayang tersebut. Terdapat lampu kecil yang menyala redup di bagian dada dan selang kecil yang terisi cairan berwarna kecil yang berujung pada botol kaca di bagian bawah. Terdapat juga pidato politik yang disuarakan melalui pelantang di bagian belakang susunan instalasi tersebut.

Representasi nilai lokal hadir dalam bentuk wayang golek yang terlihat dalam penggambaran sosok yang kemudian dimodifikasi menjadi sosok para badut. Selain itu, nilai lokal juga hadir pada pidato dari pengeras suara juga merupakan pidato propaganda yang didengungkan oleh mantan Presiden Soeharto. Lokalitas dalam karya ini tidak hanya dihadirkan dalam bentuk visual, tetapi juga respons terhadap situasi politik yang sempat memanas dan menjadi penanda perubahan di Indonesia. Tidak dapat dimungkiri. Jika membaca judul karya, tahun pembuatan, dan juga simbol-simbol yang hadir, karya ini merupakan media kritik Heri Dono terhadap sistem pemerintahan yang baru saja digantikan.

---

## **Simpulan**

Dalam perkembangan seni kontemporer, pengangkatan muatan lokal menjadi karakter unik yang menjadi identitas personal sang seniman. Hal ini yang kemudian diakomodasi oleh para seniman kontemporer untuk 'mengambil' budaya lokal sebagai ciri dari karyanya, begitu pula yang dilakukan oleh Heri Dono. Heri Dono mengadopsi budaya Jawa dalam karyanya untuk dijadikan sebagai konstruksi untuk membangun narasi dan visual dalam karyanya, khususnya wayang kulit. Heri Dono mengambil dan memodifikasi karakteristik wayang untuk dikolaborasikan dengan budaya pop pada karakter yang dibangun dalam karyanya.

Tidak hanya dalam bidang dua dimensional, karakteristik khas wayang ciptaan Heri Dono pun hadir dalam karya seni media barunya. Seni instalasinya kental dengan nuansa wayang, walaupun pendekatannya lebih pada wayang golek yang juga memanfaatkan keruangan. Unsur-unsur suara yang hadir dalam karyanya pun biasanya sangat identik dengan bunyi-bunyian lokal, seperti suara gamelan dan pidato sosok berpengaruh di Indonesia. Selain itu, tidak hanya memainkan konten-konten lokal dalam wilayah visual, Heri Dono pun mengemas narasinya dengan ceritera, mitos, dan kondisi sosial masyarakat yang ada di masyarakat lokal.

---

---

## Referensi

- Dumbadze, Alexander dan Suzanne Hudson. 2013. *Contemporary Art: 1989 to the Present*. Wiley-Blackwell. United Kingdom: West Sussex.
- Hasan, Asikin (Ed.). 2001. *Dua Seni Rupa Sepilihan Tulisan Sanento Yuliman*. Jakarta: Kalam.
- Irianto, Asmudjo Jono. 2000. "Konteks Tradisi dan Sosial-Politik dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta Era '90-an". *Outlet Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti
- McLuhan, Marshall. 1965. *Understanding Media: The Extensions of Man*. United States of America: McGraw-Hill Paperbacks.
- Murti, Yoshi Fajar Kresno. 2012. "Interkultur, Pengolahan Gagasan dan Ekspresi Seni Visual serta Media Alternatif dalam Konteks Keberagaman (1935-2011)". *Seri Katalog Data IVAA #4*. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive (IVAA).
- Mustaqim, Karna. 2019. "Seni Media (Baru): Tegangan dan Renggangan". *Katalog Artidentity*.
- Oliva, Achille Bonito. 2010. *Seni Setelah Tahun Dua Ribu*. Jakarta: Biasa ArtSpace Little Library.
- Prajitno, Hari. 2018. "Identitas dan Seni dalam Realitas Perubahan: Tantangan Penciptaan, bagi Seniman dan Akademisi". *Jurnal Lembar, Jurnal Seni dan Budaya*. Vol. 1 – No. 1- Oktober – Desember. Yogyakarta: Penerbit Nyala.
- Quaranta, Domenico. 2013. *Beyond New Media Art*. Brescia, Italia: LINK Edition.
- Spielmann, Yvonne. 2017. *Contemporary Indonesian Art, Artist, Art Spaces and Collectors*. Singapore: NUS Press.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Wicaksono, Satrio Hari., 2014. *The Development of New Media Art in Indonesia, Bandung Creative Movement #1* Prosiding. Bandung: Telkom University.
- Zaelani, Rizki A. (Ed.). 2018. *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa*. Bandung: Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Teknologi Bandung.

---

**Satrio Hari Wicaksono** adalah seorang staf pengajar di Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta. Menempuh pendidikan formal di tingkat Sarjana dan Magister di Institut Teknologi Bandung (ITB). Aktif menulis di berbagai jurnal akademik baik tingkat nasional maupun internasional. Menulis buku *Sejarah Peradaban Yunani Kuno*.

# MERAWAT NASIONALISME DAN PATRIOTISME: JEJAK BERMUSIK TIRTO BRASS

---

## ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk merefleksikan catatan perjalanan kelompok musik Tirto Brass dalam mensyiarkan kembali lagu-lagu perjuangan kepada anak didik di sekolah dasar guna menggugah rasa nasionalisme dan patriotisme. Hal ini perlu dilakukan mengingat semakin jarangnyanya kumandang lagu perjuangan di lingkup sekolah serta mengenalkan sisi lain dari peran musik yang bisa difungsikan sebagai media indoktrinasi semangat bela negara yang menyenangkan bagi anak-anak. Tirto Brass mengiringi anak didik menyanyikan lagu-lagu perjuangan saat upacara bendera dengan format *brass* (alat tiup logam) dengan tambahan instrumen *snare* drum. Sejak dini, anak didik wajib dikenalkan pada nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, dan cinta tanah air melalui pengalaman bernyanyi dengan iringan musik secara langsung agar muncul imajinasi program dan pengalaman estetis kebangsaan melalui musik. Metodologi dilakukan dengan refleksi kritis dari hasil temuan data kualitatif berdasarkan partisipasi selama observasi di empat sekolah dasar yang berbeda serta testimoni dan kesan pesan dari para guru dan anak didik sebagai modifikasi wawancara tidak terstruktur. Hasil dari kegiatan musik dan bela negara kelompok Tirto Brass memberi impresi, sedih, senang, terhibur, dan bahagia sebagai respons emosi dari persepsi kontemplasi yang diterima anak didik setelah mendengarkan lagu-lagu perjuangan.

Kata kunci: musik, nasionalisme, patriotisme, Tirto Brass

---

## Pendahuluan

Musik memiliki pengaruh kuat terhadap pembentukan karakter dan perilaku manusia. Kondisi ini bisa terjadi jika ada proses adaptasi yang dilakukan secara berulang dan dalam kurun waktu yang lama. Proses tersebut bisa dilakukan dengan memprogram kegiatan praksis musik. Sebuah kegiatan yang dirancang untuk mendapatkan manfaat dari aktivitas musik di masyarakat. Kegiatan tersebut bisa dalam bentuk apa saja, dengan format dan segmen sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang ingin dicapai.

Dalam konteks pendidikan musik dan bela negara di sekolah formal, khususnya sekolah dasar bisa ditemukan aktivitas musik pada pelaksanaan upacara bendera yang dilaksanakan setiap Senin. Wujud aktivitasnya adalah anak didik menyanyikan lagu Indonesia Raya saat penaikan bendera merah putih dan menyanyikan satu atau dua lagu perjuangan di sesi akhir sebelum upacara usai. Aktivitas musik lainnya adalah pihak sekolah terkadang memutar lagu-lagu perjuangan melalui pengeras suara pada jam-jam tertentu setiap harinya, serta kegiatan musik dengan menyanyikan lagu-lagu perjuangan yang dilakukan di kelas secara sporadis manakala bapak atau ibu guru berhalangan mengajar.

Jika mau kritis, apakah semua aktivitas musik yang dilakukan bersama anak didik memiliki tujuan dan maksud tertentu berdasarkan rencana strategis yang bersifat politis? atau capaiannya hanya untuk membekali anak didik dalam kemampuan musikal bernyanyi? Ataupun hanya sekadar ritual rutin sekolah tanpa memahami makna dan substansi dari aktivitas bermusik tersebut? Terlepas dari jawaban yang akan muncul, seharusnya aktivitas musik tersebut memberikan nilai lebih pada capaian dan tujuan tertentu, khususnya konsep kebangsaan dalam bingkai nasionalisme dan patriotisme secara sederhana kepada anak didik, sebagai sarana menanamkan mentalitas, loyalitas, dan rasa cinta tanah air.

Seperti yang diungkap Brown dan Volgsten (2006) dalam Herbert (2012), bahwa makna musik terbuka untuk berbagai interpretasi dan memiliki kekuatan yang luar biasa guna menggerakkan pikiran bawah sadar. Sekali lagi harus diakui bahwa musik dapat digunakan untuk bermacam kepentingan, termasuk membuka potensi asosiasi ideologis dan efek psikologis lain tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan tingkat kesadaran kritis pendengarnya.

Riuh rendah masalah politik beberapa tahun ke belakang yang membawa isu sara, dan maraknya konflik horizontal di masyarakat sebenarnya dapat menjadi cermin bagaimana merumuskan ulang kebijakan terkait pembinaan empat pilar kehidupan berbangsa melalui media yang lebih komunikatif. Tidak selalu melalui

pidato atau seminar yang besar kemungkinan gaungnya terhalang dinding ruangan. Setyowati dalam kompas.com (2019) mengungkapkan kegelisahannya akan pentingnya nasionalisme di era Indonesia modern sebagai imbas dari dampak globalisasi dan menguatnya identitas agama dan kultural yang semakin marak terjadi di negara ini.

Ada tiga strategi yang ditawarkan Setyowati. Satu, melalui penguatan kembali rasa nasionalisme melalui pendidikan formal. Pancasila didudukkan kembali menjadi satu pelajaran wajib dengan penyampaian yang tepat. Dua, menarasikan kembali aksi heroik yang dilakukan para pendahulu kita tentang kisah peristiwa sejarah. Lebih lanjut dikatakan pendidikan budi pekerti melalui gagasan Ki Hajar Dewantara masih relevan diterapkan. Ketiga, menggunakan pendekatan budaya populer sebagai pintu masuk dalam membuka kesadaran berbangsa. Contoh: musik, olahraga, dan film.

Penulis sependapat bahwa media populer seperti musik bisa dimanfaatkan sebagai alat pembangkit nasionalisme dan patriotisme. Jika menoleh ke negara lain, terlihat betapa seriusnya Amerika mengagendakan kampanye cinta negara melalui media lagu guna menumbuhkan semangat nasionalisme dan patriotisme melalui aktivitas musik sejak tahun 2005. Saat yang bersamaan, Jepang melakukan perubahan undang-undang yang terimplementasi dalam kurikulum pendidikannya dengan mengatur secara tegas teknis tata cara menyanyikan lagu-lagu yang menggugah rasa kebangsaan mereka. Bangsa Jepang menyadari bahwa berbicara kebangsaan tidak bisa setengah hati, meskipun dampak dari kebijakan tersebut, pejabat terkaitnya harus memberi sanksi bahkan memberhentikan guru-guru yang dianggap tidak bisa menerjemahkan program tersebut ke anak didiknya.

Indonesia memiliki Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 yang mengatur tentang bendera, bahasa dan lambang negara, serta lagu kebangsaan. Undang-undang ini terdiri dari 74 pasal yang mengurai penggunaan dan peruntukan dari masing-masing simbol negara. Khusus untuk lagu kebangsaan Indonesia Raya dijelaskan secara detail mengenai penggunaan lagu kebangsaan dan tata cara penggunaan lagu kebangsaan. Besar harapan penulis ke depan, undang-undang ini bisa mengatur lebih detail terkait penggunaan lagu kebangsaan (termasuk lagu perjuangan) pada manfaatnya yang lebih luas seperti pendidikan kewarganegaraan melalui aktivitas musik dan bela negara. Sudah saatnya semua menyadari pentingnya menanamkan benih nasionalisme dan patriotisme sejak usia dini mengingat kesadaran nasionalisme atau patriotisme tidak muncul dengan tiba-tiba.

Lagu kebangsaan dan lagu perjuangan menjadi penting karena mengajarkan bagaimana memelihara rasa hormat, cinta tanah air, berbakti pada Ibu Pertiwi, dan bagaimana menjadi warga negara yang baik bagi anak-anak. Untuk itulah, Tirto Brass hadir dengan membawa misi musik dan bela negara. Mengumandangkan ulang lagu kebangsaan dan lagu perjuangan dengan kemasan baru untuk menggugah emosi anak melalui keindahan bunyi dan kekutan lirik lagu kebangsaan dan lagu-lagu perjuangan.

---

## **Teori dan Metodologi**

Artikel ini menggunakan teori preferensi terhadap suatu objek. Dalam hal ini musik terdiri dari tiga kategori, yakni (1) persepsi kontemplasi (karena kebentukannya), (2) persepsi korespondensi (karena kesesuaian musik yang didengar dengan kehidupan sehari-hari si pendengar), serta (3) persepsi imajinatif (karena makna dari musik itu) yang digagas oleh Von Appen (2007). Fokus penulisan menitikberatkan pada persepsi kontemplasi.

Penelitian ini merupakan refleksi kritis yang diuraikan secara deskriptif kualitatif untuk menjelaskan relasi aktivitas bermusik Tirto Brass kepada anak didik di sekolah dasar dan upaya merawat kembali semangat nasionalisme dan patriotisme dalam kemasan musik dan bela negara. Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipan, yaitu penulis terlibat langsung dalam kegiatan ini. Observasi dilaksanakan di empat SD berbeda, yaitu SDN Banaran 1 Gunung Kidul, SD Kanisius Sorowajan, SD Maria Asumta Klaten, dan SDN Kedung Miri Imogiri.

---

## **Hasil dan Pembahasan**

Musik dan bela negara adalah wujud kepedulian dari kelompok Tirto Brass sebagai musisi dan juga sebagai warga negara Indonesia. Secara umum bisa dikatakan bela negara adalah sebuah konsep yang disusun dan diikat oleh perundangan tentang patriotisme seseorang atau kelompok. Sementara secara khusus bela negara adalah sikap dan perilaku warga negara yang mencintai bangsanya. Bela negara identik dengan konsep pertahanan, wajib militer, dan perang. Akan tetapi, Tirto Brass lebih tergelitik untuk mengangkat unsur bela negara melalui ajakan akan cinta tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, yakin akan Pancasila sebagai ideologi negara, serta rela berkorban untuk bangsa dan negara dalam sebuah pengalaman estetis melalui musik.

Lirik yang kuat tidak akan bermakna jika tidak dinyanyikan. Demikian pula notasi musik yang indah hanyalah benda mati jika tidak dibunyikan. Kebangkitan rasa nasionalisme dan patriotisme melalui lirik yang kuat dan notasi yang indah adalah ide dasar dalam konsep bermusik Tirta Brass sebagai program musik dan bela negara. Definisi nasionalisme dan patriotisme sengaja dibatasi dalam arti sempit seperti telah termaktub dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yang mendefinisikan nasionalisme sebagai: (1) paham (ajaran) untuk mencintai bangsa dan negara sendiri; sifat kenasionalan; (2) kesadaran keanggotaan dalam suatu bangsa yang secara potensial atau aktual bersama-sama mencapai, mempertahankan, dan mengabadikan identitas, integritas, kemakmuran, dan kekuatan bangsa itu; semangat kebangsaan. Adapun patriotisme adalah sikap seseorang yang bersedia mengorbankan segala-galanya untuk kejayaan dan kemakmuran tanah airnya; semangat cinta tanah air.

Aktivitas yang dilakukan Tirta Brass mencakup tiga hal. Pertama adalah apresiasi musik dengan format *brass* (alat tiup logam) dan instrumen *snare* drum. Tidak hanya memberi apresiasi melalui lagu-lagu semata, tetapi sekaligus mengenalkan instrumen *brass* yang terdiri dari terompet, trombone, horn, dan tuba serta instrumen *snare* drum untuk menambahkan efek suasana mars. Anak didik diberikan kesempatan untuk memilih dan mencoba memainkan instrumen yang mereka inginkan. Namun, sebelumnya masing-masing musisi mengenalkan bunyi instrumen dengan memainkan motif melodi dari jingle musik iklan produk tertentu yang sudah dikenal. Hal ini memberi kegembiraan tersendiri bagi anak. Ada yang ingin tahu lebih jauh mengenai bentuk instrumen, ada yang ingin mencoba meniup tetapi tidak bunyi, ada yang menanyakan harus belajar di mana dan bagaimana cara berlatihnya, ada yang takjub dengan bentuk instrumen tuba yang besar serta bentuk instrumen horn yang melingkar mirip bentuk kerang, dan masih banyak pertanyaan lainnya sebagai ungkapan ketertarikan mereka terhadap instrumentasi format *brass*.

Kedua adalah investasi musikal. Setelah anak berinteraksi langsung dan mendapatkan pengalaman baru dari apresiasi yang dilakukan Tirta Brass, harapannya anak didik memiliki kenangan yang membekas di hati dan masuk dalam memori jangka panjang agar suatu saat nanti muncul keinginan untuk belajar musik lebih serius atau minimal menjadi apresiator musik yang baik. Ini sangat menarik karena musik memiliki arti dalam kehidupan anak-anak. Perilaku mengeksplorasi sisi musikal sesuai dengan usia anak. Ini terlihat dari laku *musicing* mereka yang jika diamati sering terlihat pada keisengan mereka mengubah-ubah lirik lagu yang sudah

paten saat bernyanyi, mengubah ritme lagu sekehendak mereka meskipun tidak merusak struktur *rhythm*, dan biasanya merasa cepat bosan saat sudah menguasai satu instrumen tertentu lalu akan berubah dengan mengganggu teman lainnya yang memainkan instrumen berbeda. Ini adalah bentuk pencarian bagaimana musik secara pribadi dan sosial bermakna bagi mereka dan nilai-nilai apa yang mereka tempatkan pada jenis musik atau lagu tertentu.

Ketiga adalah lebih pada tujuan fungsional membangkitkan semangat nasionalisme dan patriotisme dalam program musik dan bela negara. Sejarah tidak harus dipahami dari membaca, tetapi bisa juga dimengerti dari mendengar. Minimnya minat baca dan bentuk literasi lainnya serta kebiasaan masyarakat yang lebih suka transmisi pengetahuan atau sejarah berdasar oral bisa jadi lebih memudahkan Tirto Brass melakukan kegiatannya dengan media musik. Mendengar sejarah semangat perjuangan para pahlawan demi meraih dan mempertahankan kemerdekaan, mendengar lukisan keindahan alam Indonesia yang luar biasa, gambaran bentang kepulauan Indonesia yang begitu luas, dan pemahaman akan simbol negara melalui kekuatan lirik lagu perjuangan.

Agar pemahaman lirik lagu bisa sampai ke anak didik, sebelumnya kepala sekolah selaku pembina upacara diminta menyesuaikan narasi pidatonya sesuai dengan lagu-lagu yang akan dimainkan. Seperti narasi tentang pengorbanan para pahlawan yang rela gugur demi perjuangan merebut kemerdekaan bangsa Indonesia sebelum menyanyikan lagu Mengheningkan Cipta atau narasi tentang banyaknya pulau-pulau di Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Merauke yang perlu dijaga kedaulatannya yang secara tidak langsung mengajarkan loyalitas dan siap berkorban sebagai patriot sebelum menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke. Lebih jauh, aransemen lagu dibuat sederhana mungkin tanpa mengurangi peran harmoni sebagai pembentuk respons emosi agar tidak mengaburkan esensi kekuatan lirik.

Lagu-lagu yang dimainkan relatif sudah dikenal dan awam untuk dinyanyikan oleh anak didik, seperti Indonesia Pusaka, Dari Sabang Sampai Merauke, Satu Nusa Satu Bangsa, Sorak Sorak Bergembira, Bagimu Negeri, Garuda Pancasila, Bangun Pemuda Pemuda, dan Tanah Airku. Kadang kala Tirto Brass harus siap mengaransemen lagu tertentu karena pihak sekolah tidak yakin anak didiknya siap dengan lagu yang ditawarkan.

Lalu bagaimana pesan dari lirik lagu bisa terekam dalam benak anak didik. Hal ini tentu saja susah untuk mengukurnya. Namun, satu hal yang harus diyakini bahwa musik lekat dengan respons emosi. Anak didik memiliki persepsi

kontemplasi sebagai bentuk penilaian subjektif yang membangun ketertarikan seseorang terhadap pilihan musik yang disukai. Konsep persepsi kontemplasi lebih banyak disebabkan faktor karakteristik formal (kebentukan) dari musik tersebut. Hal ini antara lain disebabkan elemen-elemen musikal seperti format instrumen, penggunaan *rhythm*, serta pilihan repertoar dan lirik lagu yang didengarkan memberikan rangsangan ‘positif’ terhadap organ pendengaran dan persepsi pendengarnya.

Selanjutnya elemen musikal mana yang lebih diterima oleh anak didik? Menarik untuk menyimak pernyataan anak didik melalui kesan dan testimoni saat mengikuti program musik yang dilakukan. Pendapatnya sangat beragam, dari ungkapan polos hingga sedikit retorik. Mereka memahami prinsip dasar bela negara terutama bagi kaum remaja milenial ternyata tidak harus dilakukan melalui angkat senjata dan perang, tetapi bisa juga dilakukan secara mudah seperti sikap hormat pada guru, disiplin, tanggung jawab, dan pengamalan sila-sila dalam Pancasila. Pendapat lain, mereka merasa “diterapi” karena musik yang didengarkan bisa mengobarkan semangat dan lebih bisa memahami makna-makna lirik lagu perjuangan, menyentuh di hati, dan membuat mereka lebih semangat mengikuti upacara. Di sini bisa dilihat bahwa lirik lagu perjuangan memiliki nilai moral yang mampu menghubungkan memori lintas generasi.

Sementara itu, kesan yang disampaikan oleh para guru setelah menyaksikan program musik dan bela negara adalah (1) anak didik mendapat hiburan di luar rutinitas mereka dalam belajar mengajar; (2) dapat membantu meningkatkan pendidikan karakter melalui rasa nasionalisme lewat pendekatan musik; (3) memberikan pengalaman baru bagi anak didik dalam menyanyikan lagu perjuangan dengan iringan format *brass* karena dapat mengamati dan belajar secara langsung; (4) anak didik dapat belajar bagaimana cara menggunakan musik sebagai media bela negara secara langsung tanpa melalui layar kaca; dan (5) membantu anak didik lebih tertarik lagi pada lagu yang dimainkan karena anak zaman sekarang mungkin kurang mengenal lagu-lagu perjuangan.

Melalui keterlibatan kreatif dengan musik, anak-anak dapat tumbuh sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang lambat laun akan memandang musik tidak hanya sebagai alat berekspresi diri untuk mereka sendiri, tetapi juga sebagai alat untuk membantu mereka memahami dunia dengan menggunakan persepsi kontemplasi mereka. Ini dapat membuka jendela bagi anak-anak untuk merenungkan tindakan, pikiran, dan perasaan dalam memahami konsep nasionalisme dan patriotisme.

---

## Simpulan

Musik melalui intensitas kerja sama interpersonal mampu menjadi alat berbiaya murah guna berbagi pengalaman tentang kebangsaan, nasionalisme, dan patriotisme. Lewat musik didapatkan pengalaman yang begitu mendalam dan tidak bisa diungkapkan secara verbal. Ia berada jauh di lubuk hati yang resonansinya diharapkan menjadi stimulan bagi anak-anak agar bangga sebagai bangsa Indonesia.

Penting kiranya dalam konteks pendidikan musik mulai menyiapkan satu rencana panjang tentang bagaimana menjadikan musik atau lagu sebagai media penanaman rasa cinta tanah air di kalangan anak-anak. Ini adalah doktrinasi sebenarnya yang bisa mengena langsung di hati mereka daripada sekadar jargon-jargon atau hafalan yang hanya terekam dalam ingatan, tetapi kering implementasi.

---

## Referensi

- Hebert, David G. dan Alexandra Kertz-Welzel. 2012. *Patriotism and Nationalism in Music Education*. England: Ashgate Publishing Limited.
- Mintargo, Wisnu, RM Soedarsono, dan Victor Ganap. 2014. "Fungsi Lagu Perjuangan Sebagai Pendidikan Karakter Bangsa", *Jurnal Kawistara*, Pascasarjana UGM, Yogyakarta. 4(3).
- Odena, Oscar. 2011. *Musical Creativity: Insights from Music Education Research*. England: Ashgate Publishing Limited.
- Rachmawati, Yeni. 2005. *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti; Sebuah Panduan Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Jalasutra Press.
- Shehan C, Patricia. 1998. *Song In Their Heads; Music And Its Meaning in Children Lives*, Oxford University Press, USA.
- Setyowati, Agnes. 2019. "Pentingnya Nasionalisme di Era Indonesia Modern". <https://nasional.kompas.com/read/2019/11/15/15304751>.
- Von Appen, Ralf. 2007. "On the Aesthetics of Popular Music". *Music Therapy Today* (online 1st April) Vol. VIII.
- <https://www.youtube.com/watch?v=rdc4jUql7w0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=czoXkT9KSkU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=x9IaZychcpc>

---

**Ayub Prasetyo** lahir di Mataram Nusa Tenggara Barat. Jenjang S-1 ditempuh jurusan musik FSP ISI Yogyakarta dan S-2 pengkajian seni (musik Barat) pasca sarjana di ISI Yogyakarta. Pernah mengajar di sekolah menengah musik Yogyakarta dari tahun 2002 – 2012. Sejak 2005 hingga sekarang menjadi dosen di prodi pendidikan musik. Aktif menjadi musisi orchestra sejak 1997 hingga sekarang dengan spesialis instrument perkusi.

**I Nyoman Cau Arsana**

Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*E-mail:* namanasra@yahoo.com

**Ni Kadek Rai Dewi Astini**

Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*E-mail:* nikadekrai@gmail.com

**Retno Dwi Intarti**

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*E-mail:* intarti\_retno2@yahoo.com

# KIDUNG JAGADHITA: GEMA PERSATUAN DALAM UNTAIAN NADA, GERAK, DAN KATA

---

## ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan proses penciptaan karya kolaborasi sebagai media penyampaian pesan persatuan dalam kebhinekaan yang berjudul *Kidung Jagadhita*. Karya ini lahir dari persamaan visi dan keprihatinan atas fenomena di masyarakat tentang menipisnya pemahaman akan makna persatuan dalam keberagaman. Secara bentuk, karya ini merupakan perpaduan tiga unsur seni, yaitu seni musik, tari, dan puisi. Adapun metode penciptaan yang digunakan meliputi *ngrencana*, *ngewangun*, dan *ngebah*. Hasil yang didapat berupa karya pertunjukan yang melibatkan unsur pemusik, penari, dan pembaca puisi dengan durasi waktu sekitar 20 menit. Secara garis besar karya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian awal menggambarkan keprihatinan tentang kondisi bangsa yang diekspresikan melalui musik dan gerak tari. Bagian kedua berupa harapan yang diwujudkan dalam perpaduan antara puisi sebagai penyampai pesan verbal dengan musik dan tari. Sementara itu, bagian tiga menggambarkan keindahan dan kebahagiaan manusia yang hidup damai dalam keberagaman. Secara keseluruhan, karya ini menyuarakan pesan kemanusiaan dan toleransi (*vasudeva kutum bakam* dan *tatwam asi*) untuk membangkitkan semangat kebangsaan dalam kebhinekaan Indonesia.

Kata kunci: *Kidung Jagadhita*, seni, kebangsaan

---

## ABSTRACT

*This paper aims to clarify the process of creating collaborative work as a medium to deliver the message of unity in diversity called Kidung Jagadhita. This work originates from both a vision and concern about a phenomenon in society; the depletion of the understanding about unity in diversity. In terms of structure, the work is a combination of three art forms; music, dance, and poetry. The method of the creation process includes ngrencana, ngwangun, and ngebah. The work results in a performance piece, which involves elements of musicians, dancers, and poetry readers, with duration of about 20 minutes. Broadly, the work is divided into 3 parts; the beginning, the middle and the end. The first part shows concerns about the condition of the nation, expressed through music and dance. The second part portrays hope and is realized in form of poetry, as a verbal message, together with music and dance. Part three illustrates the beauty and happiness of people living together peacefully in diversity. Overall, the work gives a voice to messages of humanity and tolerance (tat twam asi and vasudhaiva kutumbakam) in order to raise the spirit of nationality within the diversity of Indonesia.*

*Key words: Kidung Jagadhita, art, diversity*

---

## Pendahuluan

Karya pementasan berjudul *Kidung Jagadhita* lahir sebagai bentuk respons estetik terhadap fenomena bangsa yang sedang terjadi. Saat ini, bangsa Indonesia dihadapkan pada berbagai persoalan yang beragam. Kompleksitas permasalahan tersebut sangat mungkin terjadi karena Indonesia adalah bangsa yang besar. Presiden Joko Widodo dalam pernyataan ketika acara Hari Musik Nasional tahun 2017 menyampaikan bahwa negara Indonesia terdiri dari 17 ribu pulau, dua pertiga wilayahnya terdiri dari air, laut, dan samudera. Indonesia memiliki 516 kabupaten kota dengan penduduk sekitar 252 juta jiwa. Indonesia memiliki 714 suku dan kurang lebih 1100-an bahasa lokal (<https://www.youtube.com/watch?v=t0xJeMMYgKk>).

Keanekaragaman tersebut menjadi modal dasar dan modal besar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Semua kekayaan budaya bangsa, nilai-nilai luhur, jati diri dan puncak pencapaian kejayaan bangsa pada masa silam. Semua itu dapat diwarisi generasi penerus melalui bahasa sehingga menjadi *cultural identity* yang dapat menjadi pedoman untuk menghadapi tantangan masa depan bangsa (Wahyono, 2007:68).

Sejalan dengan hal tersebut, perlu semakin ditumbuhkan sikap kesadaran berbangsa yang kokoh dengan mewujudkan konsep wawasan kebangsaan yang meliputi tiga dimensi, yakni rasa kebangsaan, paham kebangsaan, dan semangat kebangsaan (Moerdani dalam Wahyono, 2007:70). Lebih jauh dijelaskan bahwa rasa kebangsaan adalah kesadaran bangsa yang tumbuh secara alamiah dalam diri orang seorang karena kebersamaan sosial yang berkembang dari kebudayaan, sejarah, dan aspirasi perjuangan. Paham kebangsaan meliputi pikiran-pikiran nasional tentang hakikat dan cita-cita kehidupan dan perjuangan yang menjadi ciri khas bangsa. Rasa dan paham kebangsaan secara bersama akan mengobarkan semangat kebangsaan yang merupakan tekad dari seluruh masyarakat bangsa untuk melawan semua ancaman dan rela berkorban bagi kepentingan bangsa dan negara. Wawasan kebangsaan membentuk orientasi, persepsi, sikap, dan perilaku yang dihayati bersama oleh seluruh rakyat bangsa, bahwa mereka itu satu (Wahyono, 2007:70). Dengan demikian, sudah seharusnya semangat Bhinneka Tunggal Ika sebagai spirit pluralisme Indonesia harus terus ditanamkan di setiap individu warga negara. Sebagai sebuah bangsa yang identitas kebangsaannya dibangun di atas kolaborasi suka rela berbagai kebudayaan dari suku-suku bangsa yang berbeda, Indonesia sesungguhnya memiliki pengetahuan dan pengalaman sejarah yang bisa dikontribusikan kepada dunia, terutama bagaimana kebudayaan mampu menjadi jembatan perdamaian dan perekat perbedaan (Bandem, 2019:284).

Namun, faktanya masih ada sebagian masyarakat elemen bangsa belum memiliki persamaan komitmen tentang hidup berbangsa dan bernegara dalam kondisi yang multikultur karena kesediaan untuk menerima keberagaman adalah poin utama. Menipisnya wawasan kebangsaan dalam diri sebagian rakyat Indonesia yang disebabkan oleh ketidaktahuan atau sengaja tidak peduli menyebabkan munculnya peristiwa-peristiwa yang mengoyak nurani bangsa. Satu fakta yang dialami bangsa ini, bahwa keberagaman budaya dan agama yang seharusnya adalah anugerah, dijadikan isu oleh segelintir orang untuk merongrong kesatuan dan persatuan NKRI. Sebagaimana yang telah terjadi, banyak peristiwa yang menunjukkan adanya diskriminasi ras, strata sosial, perbedaan kepentingan, dan politik yang berakibat pada tindakan intoleransi dan persekusi terhadap suatu golongan, yang akhirnya dapat menimbulkan ketidakharmonisan dalam masyarakat.

Berangkat dari keprihatinan atas kondisi tersebut, terciptalah sebuah karya seni pertunjukan yang menggabungkan unsur musik, tari, dan puisi. Karya ini merepresentasikan keprihatinan terhadap fenomena yang terjadi di tengah masyarakat, terkait dengan kejadian-kejadian yang jika tidak segera diantisipasi

dapat memecah belah bangsa dan memrakorandakan kebhinekaan Indonesia. Karya ini diberi judul *Kidung Jagadhita*.

---

## **Teori dan Metodologi**

Ada tiga hal yang akan dibahas berkaitan dengan teori dan metodologi, yaitu konsep kebangsaan, konsep *tat twan asi*, dan *vasudhaiva kutumbakam*, serta metode penciptaan karya. Terkait dengan konsep kebangsaan, hakikat manusia secara universal perwujudannya beraneka ragam; ada persamaan-persamaan, tetapi juga terdapat perbedaan atau keberagaman sebagaimana terlihat ekspresinya dalam berbagai bentuk dan corak ungkapan, pikiran dan perasaan, tingkah laku dan hasil perbuatan mereka (Munandar dalam Sudharto, 2012:126). Keberanekaragam bawaan yang hidup dalam masyarakat berinteraksi dengan lingkungan dan melahirkan kelompok-kelompok dengan budaya masing-masing. Kondisi yang berbeda-beda tersebut memerlukan adanya keterlibatan atau peran serta semua elemen bangsa untuk menjadikan pluralisme sebagai basis ideologi dari etika global dalam komunitas berbangsa dan bernegara. Pluralisme bukan sekadar toleransi, melainkan mensyaratkan usaha untuk saling memahami antara yang satu dan yang lain. Oleh karena itu, dalam masyarakat yang multikultur seperti Indonesia, pluralisme berwujud komitmen antara masyarakat budaya yang satu terhadap masyarakat budaya lain dengan segala karakteristiknya (Sudharto, 2012:128). Pengetahuan dan pemahaman tentang keberagaman sangat penting bagi masyarakat agar mampu mengimplementasikan konsep wawasan kebangsaan demi terwujudnya masyarakat yang harmonis, humanis, dan dinamis.

Agar dapat hidup bersama dalam keberagaman, perlu adanya aturan mengenai tata cara bertingkah laku bagi setiap orang hingga tercapainya hidup yang harmonis, selaras, dan seimbang yang diwujudkan dalam etika. Ajaran etika yang paling mendasar dalam agama Hindu tentang hidup bermasyarakat adalah konsep *tat twan asi*. Inti ajaran tersebut sesungguhnya semesta ini adalah Sang Hyang Siwa yang menjadi esensi dasar semua makhluk di dunia. Belajar untuk saling menghormati makhluk lain seperti menghormati diri sendiri karena di dalam setiap makhluk Sang Hyang Siwa bersemayam di dalamnya (Krisna, 2015:120). Secara sederhana, konsep ini mengajarkan bahwa “ia adalah kamu”, saya adalah kamu, dan segala makhluk adalah sama sehingga menolong orang lain berarti menolong diri sendiri dan menyakiti orang lain berarti pula menyakiti diri sendiri (Parisada Hindu Dharma, 2011:46). Hal ini dipertegas dengan konsep

*vasudhaiva kutumbakam* yang tercantum dalam *Upanishad*. Inti dari ajaran ini adalah bahwa semua manusia di dunia bersaudara (Wiana, 2007:1). Suatu kebersamaan tanpa adanya kesetaraan, persaudaraan, dan kemerdekaan maka kebersamaan itu tidak akan langgeng dan tidak produktif menghasilkan nilai-nilai spiritual dan nilai material secara konsisten (Wiana, 2007:2). Untuk itu, bagi bangsa Indonesia dibutuhkan kesadaran toleransi yang merupakan kesadaran komunal bagi solidaritas kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan. Apalagi jika dikaitkan dengan konteks Pancasila, sebagai asas-asas yang terbangun dari nilai-nilai sosial, budaya, dan agama masyarakat yang diyakini, dijiwai, dan ditaati (Mangunsong, 2019:93).

Metode penciptaan yang digunakan dalam karya ini mengacu pada penciptaan seni tradisi Bali yang terdiri dari tiga langkah, yakni *ngrencana* (tahap perencanaan), *ngwangun* (proses pembentukan), dan *ngebah* (penampilan/pergelaran perdana) (Senen, 2017:278-283). Tahap *ngrencana* adalah tahapan pertama sebagai langkah awal dalam proses penciptaan karya *Kidung Jagadhita* meliputi rangsang awal, menentukan tema dan judul, memilih media ungkap, serta menentukan garis besar alur karya. Tahapan berikutnya adalah *ngwangun*, yaitu proses pembentukan karya yang meliputi *ngarap*, *nyimpen*, *ngurukang*, dan *nelesin*. *Ngarap* adalah proses pembuatan, penggarapan, dan pengolahan elemen karya baik elemen musik, tari, dan puisi. Ide gagasan dari ketiga elemen tersebut disimpan pada tahap *nyimpen*, baik dalam pikiran penata maupun melalui catatan di atas kertas atau media elektronik. Ide tersebut kemudian dituangkan/diajarkan kepada pemain (pemusik, penari, dan pembaca puisi) dalam proses *ngurukang*, baik secara mandiri/terpisah maupun secara bersama-sama. Latihan bersama yang dilakukan secara berulang-ulang sekaligus sebagai proses *nelesin*, yaitu penghalusan karya dari sisi perpaduan ketiga unsur seni sesuai dengan yang diharapkan. Tahap terakhir adalah *ngebah* merupakan tahap pementasan karya.

---

## Hasil dan Pembahasan

*Kidung Jagadhita* merupakan karya pertunjukan yang melibatkan tiga unsur seni, yaitu seni musik, tari, dan puisi. Karya ini sebagai media untuk menyampaikan harapan akan kesejahteraan, kemakmuran, dan kebahagiaan (*jagadhita*) bagi setiap orang atau masyarakat, serta harapan hidup damai dalam kebhinekaan. Karya dengan durasi waktu kurang lebih 20 menit ini melibatkan sekitar 30 orang pemain yang terdiri dari para penabuh, penari, dan pembaca puisi. Karya

ini dibuat pada tahun 2018 dan sudah pernah dipentaskan dalam beberapa *event*, yaitu pentas perdana di Omah Petroek Kaliurang pada 24 Februari 2018, Sarasehan Lintas Agama di Gedung Santi Sasana Pura Jagadhata Bangutapan Yogyakarta tahun 2018, Pesta Kesenian Bali XL tahun 2018, dan Pentas Budaya dengan tema “Merajut Kebhinekaan Dari Jogja Untuk Indonesia” di Pendapa Taman Siswa tahun 2019. Karya ini diharapkan dapat membangkitkan semangat menjaga persatuan dalam keberagaman melalui untaian nada, gerak, dan kata.



Gambar 1 Pentas *Kidung Jagadhita* di Omah Petroek (kiri) dan pentas dalam Sarasehan Lintas Agama (kanan)

Struktur pertunjukan *Kidung Jagdhita* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian awal menggambarkan kemajemukan bangsa beserta dampaknya yang diekspresikan melalui musik dan gerak tari. Bagian kedua berupa harapan yang diwujudkan dalam perpaduan antara puisi sebagai penyampai pesan verbal dengan musik dan tari. Bagian tiga menggambarkan keindahan dan kebahagiaan manusia yang hidup damai dalam keberagaman. Ketiga bagian karya *Kidung Jagdhita* dapat dijelaskan sebagai berikut.

## 1. Bagian Awal

Panggung kosong, sepi, tanpa kehidupan. Suara *ceng-ceng kopyak* yang dipukul mengimitasi lonceng gereja bersahutan dengan suara genta suci mengalun memecah kesunyian. Perlahan-lahan mulai terdengar suara seruling nada tinggi memainkan melodi *Kidung Warga Sari* yang sering dilantunkan di pura saat upacara. Suara tersebut ditingkahi lantunan seruling nada besar mengimitasi melodi gereja. Penari putri masuk dan berjalan ke atas panggung dengan gerakan tari yang berpijak pada motif-motif tari Bali putri seperti *pejalan*, *mebeh*, *nyeleog* dan *kenser*. Penari bergerak secara lemah gemulai mengikuti alunan iringan musik dengan kedua tangan memegang lilin dan dupa. Lilin dimaknai sebagai simbol sinar suci atau sarana yang digunakan pada saat persembahyangan umat Kristiani. Dupa merupakan simbol Dewa Agni dan sarana persembahyangan bagi umat Hindu. Kedua simbol tersebut dihadirkan sebagai simbol jalinan perbedaan yang

selalu tumbuh berdampingan. Semua penari bergerak secara rampak simultan, sesekali bergerak secara kontras, kemudian membentuk pola lantai lurus, dan pola lantai lingkaran, hal tersebut sebagai simbol kebersamaan dan keterikatan satu sama lainnya. Bagian ini merepresentasikan gambaran keanekaragaman kehidupan beragama yang damai di Indonesia. Kedamaian itu terkoyak dengan kehadiran penari putra dengan membawa kayon. Hentakan musik yang keras selaras dengan gerakan lincah para penari putra yang menari berorientasi pada motif-motif gerak tari Bali karakter putra keras, seperti gerak *malpal*, *melincer*, dan *pelaib*. Para penari bergerak *ngigelang gending*, membentuk pola lantai lurus, lingkaran, dan pecah atau *broken*. Suasana yang dibangun adalah *chaos* sebagai representasi bangsa yang tengah menghadapi berbagai macam persoalan yang menimbulkan perpecahan. Bagian ini diakhiri dengan musik yang berhenti secara mendadak sebagai penanda masuk di bagian tengah.

## 2. Bagian Tengah

Bagian ini diawali dengan kemunculan pembaca puisi dari belakang panggung membacakan judul puisi, yaitu “Cinta dan Harapan”. Lantunan syahdu melodi lagu Ibu Pertiwi sebagai representasi duka bangsa Indonesia dimainkan secara orkestrasi seruling oleh para pemusik, sekaligus sebagai tanda para penari putri mulai bergerak ke depan membentuk komposisi. Sambil berjalan pelan-pelan, pembaca puisi mulai membacakan bait-bait awal puisi yang menggambarkan kesedihan atas kondisi bangsa yang memprihatinkan dan mudah terpecah belah. Ungkapan kesedihan tersebut diwujudkan dalam bait-bait awal puisi seperti terlihat di bawah ini.

Saudaraku,

Jiwaku merenung, memendam kepedihan dan kebimbangan

Terbersit tanya akan fenomena yang ada di depan mata

Negeri macam apa yang menakutkan ini?

Ketika rakyatnya tidak saling kenal dan saling menyapa

Mereka bagaikan mesin yang tak berjiwa

Bangga dan sombong dengan keangkuhannya

Merasa paling sempurna, hingga menafikan keberadaan orang lain

Di manakah rasa asah, asih, dan asuh kini?

Ke manakah sikap gotong royong dan saling menghormati?

Mengapa yang ada justru rasa benci dan persekusi?

Hingga lupa akan hakikat cinta yang sejati

Liukan seruling semakin cepat dan semakin keras, seiring dengan gerakan visual para penari, serta jalinan puisi yang terungkap secara ekspresif guna menyampaikan ungkapan kritis atas kondisi sosial yang terjadi di masyarakat, tampak pada bait puisi di bawah ini.

Sesungguhnya cinta adalah lautan Tuhan yang tak bertepi  
Muara dari tujuan hidup dan harapan dari jutaan manusia  
Di dalamnya tak ada perbedaan, pertentangan, dan permusuhan  
Haruskah cinta ternoda oleh amarah dan kebencian?  
Akankah kita hidup tercekak, pucat, dalam sekat-sekat atas nama suku, agama,  
golongan?  
Kemudian kita saling mengumpat, menghujat, dan menciptakan kekacauan  
dengan saudara sendiri?  
Haruskah lautan cinta itu bergejolak karena tak mampu menampung duka  
akibat ulah manusia

Suasana sepi, musik terdiam. Para penari bergerak pelan dan lembut mengantarkan pembaca puisi menyuarakan pesan tentang toleransi dan persaudaraan.

*Vasudhaiva kutum bakam*

Semua manusia di dunia bersaudara  
Janganlah kita mencari-cari alasan untuk perbedaan  
Karena sejatinya aku, kamu, kita, dan mereka semua adalah sama  
Aku adalah kamu dan kamu adalah aku

Seruling mengalun lembut, menuntun langkah para penari yang mulai berjalan membuat formasi mengelilingi pembaca puisi. Di antara gemulai tarian para penari, terucap harapan dan ajakan untuk menghargai perbedaan, menjalin harmoni dalam keberagaman agar terwujud kedamaian, damai di hati, damai di bumi, damai selamanya.

Wahai saudaraku,

Marilah kita berpegangan tangan dan saling memahami  
Jangan karena kita berbeda, kita jadi egois dan merasa jumawa  
Perbedaan adalah pelangi jiwa, indah terbentuk dari kumpulan berbagai warna  
Perbedaan adalah jari jemari tangan penuh kasih Sang Maha Kuasa  
Tangan yang terulur untuk semua, menawarkan kesempurnaan jiwa pada semua,  
dan juga begitu ingin menerima semuanya (Gibran, t.t: 96-97)  
Maka berikanlah hatimu saudaraku  
Bersama kita kepakkan sayap persaudaraan ke langit paling tinggi  
Membawa cinta dan kasih sayang bagi seluruh manusia di bumi  
Agar tercipta kedamaian yang abadi



Gambar 2 Pementasan *Kidung Jagadhita* di Pesta Kesenian Bali XL tahun 2018 (atas) dan Pentas Budaya “Merajut Kebhinekaan Dari Jogja Untuk Indonesia” tahun 2019 (bawah)

### 3. Bagian Akhir

Bagian ini menggambarkan keindahan dan kebahagiaan manusia yang hidup damai dalam keberagaman yang diwujudkan melalui gerak tari yang dinamis dan lincah. Penari putri bergerak secara bersama-sama membentuk berbagai variasi pola lantai mengikuti pola irama gending yang bersumber dari gending tari Pendet. Para penari membawa properti *bokor* yang berisi rangkaian janur dan bunga beraneka warna sebagai simbol cinta kasih, cinta terhadap sesama, dan cinta terhadap tanah air. Pada bagian akhir ini, penari *kayon* dihadirkan kembali sebagai simbol pengikat kekuatan, ketegasan jiwa, dan spirit kebangsaan.

Unsur estetis lain yang dipertimbangkan dalam karya ini adalah warna kostum penari kelompok putri yang didominasi warna merah dan putih. Penggunaan kain atau *kamen* berwarna putih, kebaya berwarna merah, dan selendang berwarna putih atau sebaliknya kain atau *kamen* berwarna merah, kebaya berwarna putih, dan selendang berwarna merah mengacu warna bendera bangsa Indonesia sebagai simbol nasionalisme, membangkitkan jiwa patriotik, dan cinta tanah air.

---

## Simpulan

*Kidung Jagadhita* merupakan karya seni pertunjukan yang memadukan unsur seni musik, tari, dan puisi. Proses penciptaannya menggunakan metode yang meliputi *ngrencana*, *ngewangun*, dan *ngebah*. Hasil yang didapat berupa karya pertunjukan yang melibatkan unsur pemusik, penari, dan pembaca puisi dengan durasi waktu sekitar 20 menit. Secara garis besar karya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian awal menggambarkan keprihatinan tentang kondisi bangsa yang diekspresikan melalui musik dan gerak tari. Bagian kedua berupa harapan yang diwujudkan dalam perpaduan antara puisi sebagai penyampai pesan verbal dengan musik dan tari. Sementara itu, bagian tiga menggambarkan keindahan dan kebahagiaan manusia yang hidup damai dalam keberagaman.

*Kidung Jagadhita* adalah karya yang menyuarakan pentingnya implementasi konsep harmoni dalam kehidupan sosial dan menguatkan kesadaran bahwa harmoni tercipta karena adanya perbedaan. Karya ini diharapkan dapat menjadi media untuk membangkitkan kesadaran masyarakat bahwa keberagaman suku, bahasa, agama, dan kepercayaan bukanlah suatu hal yang harus dipertentangkan, melainkan justru merupakan pelangi indah yang harmonis tersusun dari berbagai warna. Konsep *tat twam asi* dan *vasudhaiva kutumbakam* yang disampaikan dalam

karya ini diharapkan dapat memperkuat kesadaran akan pentingnya pluralisme, menghormati perbedaan, saling asah, asih, dan asuh, menjaga toleransi, agar kedamaian hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dapat terwujud.

---

## Referensi

- Bandem, I Made. 2019. "ISI Yogyakarta 4.0: Masa Depan Kreativitas Indonesia" dalam Bambang Pudjasworo, et al. *ed. Seni dan Revolusi Industri 4.0 ISI Yogyakarta dalam Pusaran Virtual*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Gibran, Kahlil. t.t. *Sabda Sang Guru: Cinta, Kehidupan, dan Kasih Sayang*. Yogyakarta: Cupit.
- <https://www.youtube.com/watch?v=t0xJeMMYgKk>.
- Krisna, Ida Bagus Wika. 2015. *Siwa Siddhanta*. Yogyakarta: Lingkaran Antarnusa.
- Mangunsong, Nurainun dan Vita Fitria. 2019. "Pancasila dan Toleransi pada Tradisi Keagamaan Masyarakat Yogyakarta". *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, Vol. 16 (No. 1):89-97.
- Parisada Hindu Dharma. 2011. *Upadeça Tentang Ajaran-ajaran Agama Hindu*. Denpasar: ESBE Buku.
- Senen, I Wayan. 2017. "Proses Kreatif Penciptaan Gending "Bhakti Swari" dalam Yudiaryani, et al., *ed. Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher bekerja sama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Sudharto. 2012. "Multikulturalisme dalam Perspektif Empat Pilar Kebangsaan". *Jurnal Ilmiah Civis*, Vol. II (No. 2): 121-142.
- Wahyono. 2007. "Wawasan Kebangsaan dalam Wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia". *Jurnal Ketahanan Nasional*, Vol. XII (No. 2): 65-71.
- Wiana, I Ketut. 2007. *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Pāramita.

---

**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.** Setelah menyelesaikan pendidikan di SMKI Negeri Denpasar Jurusan Karawitan, tahun 1992 melanjutkan pendidikan di ISI Yogyakarta pada Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan lulus tahun 1996. Kemudian melanjutkan pendidikan Program Pascasarjana S-2 pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada lulus tahun 2004. Jenjang pendidikan S-3 ditempuh di tempat yang sama lulus tahun 2017. Sejak tahun 1998-sekarang menjadi dosen di Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Aktif di bidang penelitian dan penciptaan karya seni.

---

**Ni Kadek Rai Dewi Astini, S.Sn., M.Sn.** Setelah menyelesaikan pendidikan di SMKI Negeri Denpasar Jurusan Tari, tahun 1996 melanjutkan pendidikan di ISI Yogyakarta pada Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan lulus tahun 2001. Kemudian melanjutkan pendidikan Program Pascasarjana Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta lulus tahun 2003. Sejak tahun 2006-sekarang menjadi dosen di Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Aktif di bidang penelitian dan penciptaan karya seni tari.

---

**Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A.** Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 1 Sleman, tahun 1991 melanjutkan pendidikan di ISI Yogyakarta pada Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan lulus tahun 1997. Kemudian melanjutkan pendidikan Program Pascasarjana S-2 pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada lulus tahun 2010. Sejak tahun 1999-sekarang menjadi dosen di Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Aktif di bidang penelitian dan penciptaan karya seni.

# KREATIVITAS DALAM KARYA “SEMUA KAN BERLALU” UNTUK MEMBANGUN SEMANGAT KEBANGSAAN MASYARAKAT INDONESIA

---

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek kreativitas dalam karya “Semua Kan Berlalu” ciptaan Aan Story yang dianugerahi rekor MURI karena karyanya dinyanyikan secara kolaboratif oleh figur nasional terbanyak. Karya tersebut diciptakan di tengah pandemi COVID-19 sebagai salah satu bentuk dukungan kepada tim medis sebagai garda terdepan, juga untuk mendukung himbuan pemerintah terkait *social distancing*. Selain itu, gagasan ini juga akan mengkaji bagaimana karya “Semua Kan Berlalu” mampu membangun semangat kebangsaan masyarakat Indonesia. Untuk mengungkapkan beberapa hal tersebut, gagasan ini dikaji dengan menggunakan teori Kreativitas Besemer dan Treffinger. Metode yang digunakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pemilihan subjek dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data secara interaktif dilengkapi uji keabsahan data. Hasil temuan dalam aspek kreatif terdiri dari: (1) kelancaran berpikir yang sangat baik; (2) fleksibilitas cukup baik; (3) orisinalitas sangat baik; (4) elaborasi cukup baik; dan (5) keterperincian baik. Karya ini merupakan produk kreatif yang bisa masuk ke dalam semua kategori berdasarkan teori Besemer dan Treffinger baik ditinjau dari kebaruan, pemecahan masalah, maupun keterperinciannya. Melalui karya ini, semangat kebangsaan yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan karakter dapat dibangun karena ini adalah salah satu upaya untuk melindungi dan menjaga bangsa di tengah pandemi.

Kata kunci: kreativitas, kebangsaan, kolaborasi, musik

---

## Pendahuluan

Adanya pandemi Covid-19 sejak Maret 2020 di Indonesia menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah salah satunya dengan memberikan imbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing*, yaitu menjaga jarak di antara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan atau perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Sayangnya, masih banyak orang yang tidak mematuhi imbauan tersebut dengan berbagai alasan. Awal adanya Covid-19 di Indonesia, beberapa remaja masih berkumpul di kafe, berkerumun, dan tidak menggunakan masker sehingga menyebabkan jumlah orang yang positif Covid-19 semakin bertambah. Akibatnya, banyak tenaga medis yang gugur baik karena kelelahan maupun tertular Covid-19 dari pasien. Masker medis dan Alat Pelindung Diri (APD) untuk tenaga medis sangat terbatas bahkan kekurangan. Mirisnya, dalam situasi dan kondisi pandemi Covid-19 proses pemakaman tenaga medis yang gugur menimbulkan banyak kontroversi di masyarakat.

Dari fenomena tersebut, Aan Story sebagai penulis lagu berinisiatif membuat karya yang berjudul “Semua Kan Berlalu” dan dirilis pada 12 April 2020. Lagu ini merupakan hasil kolaborasi dari 50 tokoh *influencer* Indonesia, dari musisi, aktor, selebgram, *gamers*, komedian, motivator, pengusaha, penulis, polisi, dan beberapa anak bangsa. Lagu ini diciptakan sebagai bentuk apresiasi dan dukungan moral kepada para petugas medis yang terus berjuang menghadapi Covid-19. Aan Story dan tim mendapat penghargaan Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) atas rekor pencipta lagu yang hasil karyanya dinyanyikan secara kolaboratif oleh figur nasional terbanyak.

Karya “Semua Kan Berlalu” menunjukkan bahwa walaupun melakukan isolasi diri dan *physical distancing*, kreativitas tidak terisolasi. Selain itu, karya “Semua Kan Berlalu” mendukung himbauan pemerintah untuk tetap melakukan aktivitas dari rumah. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap untuk mengutamakan kepentingan bangsa daripada kepentingan pribadi. Sikap ini disebut dengan semangat kebangsaan, yang timbul pada jiwa bangsa Indonesia dilandasi oleh rasa kebangsaan dan paham kebangsaan (Murti dkk., 2008). Rasa kebangsaan adalah salah satu bentuk rasa cinta yang melahirkan jiwa kebersamaan pemilikinya. Dari uraian latar belakang tersebut, akan ditinjau bagaimana kreativitas dalam karya “Semua Kan Berlalu” untuk menumbuhkan semangat kebangsaan.

---

## Teori dan Metodologi

### Kreativitas

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya (Munandar, 2002). Begitu pula menurut Iswantara (2017:14), bahwa kreativitas merupakan kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah atau kegiatan dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif dan variatif sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang lain. Secara umum kreativitas digambarkan dalam tiga perspektif, yaitu *originality*, *novelty*, dan *difference* (Choi, 2004). Basemer dan Treffinger dalam Munandar (2002) menyatakan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu *novelty* atau kebaruan, *resolution* atau pemecahan, serta elaborasi dan sintesis. Pertama, kebaruan atau *novelty* merujuk pada sejauh mana produk tersebut baru, baik dalam hal jumlah dan proses, teknik, bahan, maupun konsep yang terlibat. Produk tersebut orisinal dalam arti sangat langka di antara produk-produk yang dibuat oleh orang lain, juga menimbulkan kejutan, dan dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya. Kedua, pemecahan atau *resolution* menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Produk tersebut harus bermakna, logis, dan berguna karena dapat diterapkan secara praktis. Ketiga, elaborasi dan sintesis, yaitu sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama atau serupa menjadi keseluruhan yang koheren.

Kaufman dan Beghetto (2013) mengklasifikasikan level-level kreativitas menjadi empat tingkatan. Pertama, *big-C* atau *eminent creativity*, yang dimiliki oleh seniman atau ilmuwan yang hebat dan tidak terbantahkan. Kedua, *pro-C* atau level *expert* kreativitas, yaitu kreativitas yang ditunjukkan pada profesional level terutama oleh para pencipta yang belum mendapatkan *eminent status*. Ketiga, *little-C* atau kreativitas sehari-hari yang mengatur kreativitas seseorang dalam hidup dan pengalaman sehari-hari. Keempat, *mini-C*, yaitu kreativitas subjektif yang menggambarkan bagaimana seseorang memiliki pengetahuan baru dan bermakna selama proses pembelajaran dan pengalaman.

Untuk mengetahui indikator dari kemampuan berpikir seseorang, Guilford menemukan lima aspek yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu (1) kelancaran berpikir (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Juga, disebut sebagai kesigapan atau

kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan; (2) fleksibilitas (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sebuah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan menggunakan bermacam-macam cara pemikiran atau pendekatan dalam mengatasi persoalan; (3) orisinalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli; (4) elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan, menambahkan gagasan, juga merinci setiap detail objek gagasan; dan (5) perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang lazim.

## **Semangat Kebangsaan**

Semangat kebangsaan merupakan salah satu dari 18 nilai karakter bangsa Indonesia yang merupakan cara berpikir, bertindak, dan berwawasan dengan menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan golongan. Semangat kebangsaan adalah sikap yang berani, pantang menyerah, dan rela berkorban demi bangsa dan negara. Pengorbanan tersebut dapat berupa pengorbanan harta benda ataupun jiwa raga (Satiman, 2003:30). Oleh karena itu, berdasarkan karakteristiknya dapat diketahui bahwa semangat kebangsaan merupakan salah satu rasa dari nasionalisme. Pendapat ini dikuatkan oleh Mustari (2011:189), bahwa nasionalis atau semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

Melalui semangat kebangsaan, rakyat dapat meyakini bahwa bangsanya adalah sangat penting untuk dilindungi, dan kepentingan bangsa adalah kepentingan yang harus diutamakan daripada kepentingan pribadi atau golongannya. Rakyat harus memahami bahwa dengan sikap yang diperbuat, dengan kecintaan terhadap tanah air Indonesia ini maka akan timbul semangat kebangsaan yang kuat untuk dapat bersikap bijaksana serta memberikan satu kontribusi yang kuat untuk kehidupannya.

## **Metodologi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik, serta dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Metode deskriptif untuk

mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang dilakukan, tidak dimaksudkan untuk mengukur hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang variabel, gejala, dan keadaan. Teknik pengambilan subjek menggunakan *purposive sampling*. yaitu suatu teknik yang dilandasi tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu. Subjek dalam penelitian ini dua informan yang mewakili penikmat musik pada usia masa remaja akhir dan satu informan yang merupakan seniman musik kreatif. Adapun objek penelitiannya adalah karya “Semua Kan Berlalu” yang diobservasi dari studi dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan tahap-tahap yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Uji keabsahan data melalui uji kredibilitas menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

---

## Hasil dan Pembahasan

### Deskripsi Karya “Semua Kan Berlalu”

Cara terbaik untuk berkreaitivitas pada era milenial adalah meningkatkan dan pandai melihat apa yang ada dalam lingkungan global, memanfaatkan media sebagai sumber yang menguntungkan, berani mengambil tantangan, dan tidak takut untuk mencoba. Seni memiliki peran untuk menjaga publik agar tetap menikmati aktivitas dalam masa *physical distancing*. Salah satunya adalah karya musik yang berjudul “Semua Kan Berlalu”. Karya ini merupakan bentuk seni yang bersifat inspiratif dan persuasif. Inspiratif karena karya ini memberikan inspirasi bagi pelaku seni untuk dapat berkreasi melalui video kolaborasi, sedangkan persuasif karena di dalam karya ini terdapat ajakan untuk tetap di rumah dalam masa pandemi Covid-19. Karya ini menumbuhkan kesadaran untuk saling menjaga, saling mengerti, dan bekerja sama karena kesembuhan bangsa merupakan tanggung jawab bersama. Karya ini merupakan sebuah apresiasi dan bentuk dukungan yang didedikasikan untuk tenaga medis di seluruh Indonesia karena telah sangat berjasa dalam menghadapi pandemi Covid-19. Karya diciptakan oleh Aan Story, Prilly Latuconsina sebagai produser, dan Shandy Purnamasari sebagai eksekutif produser.

Karya ini berisi dukungan terhadap imbauan pemerintah dalam menghadapi pandemi Covid-19. Karya ini dimainkan pada tangga nada E Major dengan durasi

4 menit 42 detik. Tentu tidak mudah dalam menentukan nada dasar, mengingat terdapat 50 orang yang berperan dalam karya ini dengan berbagai macam usia, gender, dan jenis suara. Untuk mengatasi hal tersebut, partisipan dalam karya ini 40% adalah penyanyi, baik penyanyi yang sudah populer maupun hasil dari ajang pencarian bakat dalam bidang olah vokal. Selain itu, untuk mengatasi kesamarataan dalam nada dasar, bagian *reff* dimainkan dengan oktaf yang berbeda, sesuai dengan rentang suara masing-masing. Melodi yang disusun sederhana dan mudah diingat. Adapun partisipan yang menyanyikan karya ini adalah Anji Manji (penyanyi), Angga Chandra (penyanyi), Nisya Ahmad (aktris), Nagita Slavina (aktris), Misellia Ikwan (penyanyi), Keanuagl (selebgram), Prilly Latuconsina (aktris), Endy Arfian (aktor), Dara Arafah (selebgram), Debo Andryos (penyanyi), Adeline Margaret (penyanyi), Ajil Ditto (aktor), Steffi Zamora (aktris), Anneth Delliencia Nasution (penyanyi), Iis Dahlia (penyanyi), Marsha Elizabeth Aruan (aktris), Deven Christiandi Putra (penyanyi), Keshya Valerie (penyanyi), Devano Danendra (penyanyi), Lula Lahfah (selebgram), Fico Fahriza (komedian), Yudha Keling (komedian), Elnanda Utomo (penyanyi), Kesha Ratuliu (penyanyi), Adhi Permana (penyanyi), DJ Putri (polwan), Raffi Ahmad (aktor), Anggis Devaki (penyanyi), Marsha Zulkarnain (penyanyi), Salshadilla (selebgram), Tissa Biani (aktris), Reza Edo (musisi), Ronald Viandra (penyanyi), Yana Yena, Jeffrey Stefanus (musisi), dan Gemilang Abet Nego Simanjuntak (penyanyi).

Untuk memperkuat tujuan dari karya ini, terdapat puisi yang berisi ucapan terima kasih kepada tenaga medis, dibacakan oleh Sandiaga Uno (pengusaha dan politikus), Arief Muhammad (penulis), Merry Riana (motivator), Dylan Pross (*gamers*), Machfud Arifin (polisi), Jess No Limit (*gamers*), Juragan 99, Dwitasari (penulis), Shandy Purnamasari (pengusaha), dan Basuki Surodjo (pengusaha). Semua pihak yang terlibat merekam dirinya menyanyi di rumah untuk kemudian dijadikan satu video. Merekam di rumah menjadi pilihan yang tepat untuk mendukung *physical distancing* dan menekan angka penyebaran Covid-19. Adapun lirik lagu dan puisi terdapat pada tabel berikut ini.

## Tabel Lirik Lagu “Semua Kan Berlalu”

<p>Lirik Lagu:  Mungkin berat  Hadapi semua ini  Tapi semua  Bukanlah maunya kita</p> <p>Bersabarlah  Badai kan berlalu  Tersenyumlah  Semua akan indah</p> <p><i>Reff:</i>  Kukirimkan doa terbaik untuknya  Yang tlah berjuang tanpa Lelah  untuk mereka  Kubangga dengan kamu yang  di rumah saja  Doakan mereka agar selalu terjaga</p>	<p>Puisi:  Wahai tenaga medis  Kami tahu setelah kau obati pasienmu  Kamu tak dapat langsung memeluk keluargamu</p> <p>Kadang kamu terusir dari kehidupan nyata  Demi mengobati orang  Yang bahkan tidak kamu kenali</p> <p>Teruntuk kamu yang harus keluar  untuk menafkahi keluargamu  Doa kami menyertaimu</p> <p>Dan teruntuk kamu yang di rumah,  tetaplah di rumah  Tebarakan cinta dan kasih sayang pada keluargamu  Hingga esok ibu pertiwi tersenyum lagi</p> <p>Hingga esok ibu pertiwi kembali tersenyum lagi  Hingga esok ibu pertiwi tersenyum lagi  Hingga esok ibu pertiwi kembali tersenyum  Hingga esok ibu pertiwi tersenyum lagi  Hingga esok ibu pertiwi tersenyum kembali  Hingga esok ibu pertiwi tersenyum kembali</p>
---	---

Tabel tersebut menjelaskan bahwa karya ini menyisipkan puisi di dalamnya, yang berfungsi untuk penguatan makna agar lebih dapat tersampaikan. Di dalam puisi tersebut terdapat majas personifikasi, yaitu “Hingga esok ibu pertiwi tersenyum lagi”. Seperti yang diketahui bahwa pandemi Covid-19 ini telah memberikan banyak dampak baik secara moral maupun material. Oleh karena itu, pemerintah sedang mengupayakan yang terbaik dengan berbagai perubahan drastis terhadap kehidupan di tanah air Indonesia agar “Ibu pertiwi tersenyum kembali”. Syair lagu dengan kalimat yang lugas membuat pendengar tidak kesulitan dalam mencerna makna sehingga tujuan dari pencipta akan karya ini lebih mudah untuk diterima dan dipahami.

### **Kreativitas Karya “Semua Kan Berlalu”**

Berdasarkan teori produk kreatif dari Basemer dan Treffinger, karya “Semua Kan Berlalu” dapat masuk ke dalam tiga kategori baik kebaruan, pemecahan, maupun elaborasi dan sintesis. Kebaruan dalam karya ini terdiri dari jumlah partisipan, proses produksi karya, teknik pengeditan, dan konsep yang dibuat.

Jumlah partisipan dalam karya ini sejumlah 50 orang, merupakan jumlah yang baru untuk sebuah lagu dalam situasi di tengah pandemi. Produksi karya dilakukan secara mandiri dalam arti setiap partisipan merekam di rumah masing-masing sehingga teknik pengeditan melalui kolaborasi video menghasilkan konsep baru, yaitu virtual video klip. Karya tersebut orisinal dalam arti sangat langka di antara produk-produk yang dibuat oleh orang lain, juga menimbulkan kejutan, dan dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya. Sebagai contoh, munculnya karya-karya lain dengan konsep virtual dengan menyanyikan lagu “Ibu Pertiwi”. Hal tersebut membuktikan bahwa karya ini menjadi motivasi kepada orang-orang untuk tetap produktif walaupun di rumah saja, dengan memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin.

Selanjutnya, karya “Semua Kan Berlalu” apabila ditinjau dari pemecahan, karya tersebut berusaha untuk memenuhi kebutuhan dari situasi yang bermasalah saat ini, yaitu *physical distancing*. Syair dari karya tersebut sangat lugas sehingga maknanya dapat diterima dengan baik oleh pendengar. Hasil wawancara terhadap generasi muda sebagai penerus bangsa menyebutkan bahwa karya tersebut sangat menyentuh hati dan menyadarkan diri ketika ego muncul, bahwa tanah air Indonesia sangat membutuhkan kerja sama bangsanya dalam melawan pandemi Covid-19. Elaborasi dan sintesis dalam karya ini sangat baik yang terlihat dari hasil video klip. Dengan segala keterbatasan, kurang seimbang audio masing-masing individu, perbedaan kualitas video, dan perbedaan latar dalam perekaman video tidak memengaruhi kualitas video klip. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi jika didukung oleh kreativitas yang baik akan menghasilkan produk yang berkualitas.

Berdasarkan teori dari Kauffman dan Beghetto tentang level kreativitas, karya ini melalui pendekatan penilaian objektif dan pertimbangan subjektif termasuk pada level *pro-C* atau *expert* kreativitas, yaitu kreativitas yang ditunjukkan pada profesional level terutama oleh para pencipta yang belum mendapatkan *eminent status*. Dalam aspek kemampuan berpikir kreatif menurut teori Guilford dalam penciptaan karya “Semua Kan Berlalu” meliputi sangat baiknya kelancaran berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Publikasi karya “Semua Kan Berlalu” terhitung sangat cepat dari awal adanya pandemi Covid-19 di Indonesia. Dimulai pada Maret sejak diberlakukannya *social distancing* dan semakin bertambahnya masyarakat yang terjangkit Covid-19, karya ini berhasil terpublikasi pada April. Hal tersebut menunjukkan sebuah kesigapan yang baik dalam menghasilkan gagasan baru.

Kedua, fleksibilitas yang cukup baik karena mampu memanfaatkan seni dan teknologi sebagai pendekatan dalam mengatasi permasalahan *social distancing*. Namun, belum ada sudut pandang yang berbeda dalam mengatasi hal ini. Karya “Semua Kan Berlalu” masih dilihat dari sudut pandang masyarakat secara umum, tidak memberikan solusi kepada masyarakat lain yang benar-benar membutuhkan solusi konkret karena adanya *social distancing*.

Ketiga, orisinalitas sangat baik yang dibuktikan dengan perolehan rekor MURI atas gagasan yang baru tersebut dari segi jumlah partisipan dalam sebuah karya lagu. Keempat, elaborasi cukup baik hingga mampu menginspirasi masyarakat untuk menciptakan karya-karya secara virtual khususnya di bidang vokal. Namun, karena keterbatasan oleh situasi dalam pandemi Covid-19, karya tersebut kurang merinci setiap detail objek gagasan. Kelima, *redefinition* dikategorikan baik karena mampu melihat sebuah permasalahan dan jalan keluar dari sudut pandang dengan cara yang lazim.

### **Karya “Semua Kan Berlalu” dan Semangat Kebangsaan**

Karya “Semua Kan Berlalu” mampu memunculkan rasa empati, saling menghargai, saling menghormati, dan bekerja sama untuk mementingkan kepentingan bersama sebagai satu bangsa, bangsa Indonesia. Ditinjau dari lirik lagu yang mendukung imbauan pemerintah dalam upaya meminimalisasi penularan virus Covid-19 yang tengah melanda. Bait puisi yang sangat jelas menggambarkan rasa terima kasih kepada tenaga medis. Rasa cinta tanah air Indonesia menimbulkan semangat kebangsaan yang kuat untuk dapat bersikap bijaksana serta memberikan satu kontribusi yang kuat untuk pulihnya tanah air Indonesia dalam masa pandemi Covid-19. Dengan sikap semangat kebangsaan yang selalu dibangun dan didorong dalam memberikan contoh serta pemahaman dalam keseharian, maka dipastikan akan menjadi kebiasaan dalam melakukan tindakan secara keseharian.

Wacana *new normal* adalah skenario untuk mempercepat penanganan Covid-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi yang mulai diberlakukan Juni. Untuk dapat melaksanakan *new normal* dengan benar, perlu kesadaran atas imbauan-imbauan yang telah diberlakukan. Maka dari itu, sikap semangat kebangsaan sangat dibutuhkan agar bisa mencapai tujuan bersama. Hasil wawancara terhadap generasi muda yang ada pada masa remaja akhir, mereka menyadari pentingnya sikap semangat kebangsaan setelah menyimak karya ini. Kesadaran untuk saling menjaga sesama, khususnya dari Covid-19.

---

## Simpulan

Pada situasi di tengah pandemi, masyarakat dituntut untuk dapat beradaptasi dengan baik. Kreativitas tetap ada tanpa batas, apa pun situasinya tergantung bagaimana memanfaatkan dan menstimulasi tiap-tiap elemen kecerdasan yang ada pada diri masing-masing individu. Karya “Semua Kan Berlalu” merupakan salah satu contoh produk kreatif berbentuk virtual video klip sebuah lagu di tengah pandemi Covid-19, dengan memanfaatkan keadaan yang apa adanya dan teknologi yang ada secara maksimal. Walaupun demikian, aspek-aspek kreativitas, yaitu kelancaran berpikir, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan *redefinition* yang ada dalam karya tersebut mampu dikembangkan dengan baik. Karya ini mampu menumbuhkan sikap semangat kebangsaan khususnya terhadap generasi muda. Salah satunya adalah menyingkirkan ego untuk kepentingan bersama. Pendekatan yang digunakan dalam analisis karya “Semua Kan Berlalu” adalah analisis objektif dan pertimbangan subjektif. Untuk penelitian selanjutnya akan lebih baik dilengkapi dengan inventori biografis dan kepribadian dari sudut pandang pencipta secara mendalam.

---

## Referensi

- Choi, J.N. 2004. “Person – Environment Fit and Creative Behavior: Differential Impacts of Supplies–Values and Demands–Abilities”. *Journal Human Relations*, 57(5): 531–552.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas: Sejarah, Teori, dan Perkembangan*. Yogyakarta: Gigh Pustaka Mandiri.
- Kaufman, J.C. & Beghetto, R.A. 2013. “Do People Recognize The Four Cs? Examining Layperson Conceptions of Creativity”. *Journal Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(3): 229-236.
- Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Mustari, M. 2011. *Nilai Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Satiman, Sudewo. 2003. *Dengan Semangat Berkoban: Nasionalisme dan Gerakan Pemuda di Indonesia*. Jakarta: Hasta Mitra.

---

**Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd.** adalah dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, FSP, ISI Yogyakarta. Lulus dari S-1 Pendidikan Seni Musik UNY tahun 2013 dan S-2 Pendidikan Seni UNY pada tahun 2018.

# PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH AWAL KREATIVITAS GENERASI PENERUS BANGSA

---

## ABSTRAK

Seni merupakan suatu hal yang diciptakan oleh manusia dan sangat melekat dengan kata kreativitas. Pentingnya pembelajaran seni salah satunya terlihat pada kurikulum Seni Budaya tingkat SD sampai dengan SMA. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa sehingga dapat berpartisipasi untuk kemajuan bangsa, tetapi beberapa peserta didik masih sering mengabaikan Seni Budaya. Peserta didik zaman sekarang lebih memilih budaya Barat dibandingkan dengan budaya tradisional, bahkan jika generasi penerus bangsa tidak dapat menuangkan emosinya pada hal yang positif, tidak jarang justru melakukan tindak kriminal yang sama sekali tidak mencerminkan kepribadian bangsa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran seni budaya yang dapat membentuk kreativitas generasi penerus bangsa dan untuk mengetahui bahwa kreativitas yang dimiliki peserta didik dapat membentuk semangat kebangsaan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan sumber data guru Seni Budaya dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dapat menumbuhkembangkan kreativitas melalui pembelajaran seni budaya di sekolah. Selain itu, peserta didik lebih mencintai kesenian yang dimiliki oleh bangsanya. Akan tetapi, hal tersebut tergantung model dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peran guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat memengaruhi minat peserta didik dalam belajar Seni Budaya.

Kata Kunci: pembelajaran seni, seni, kreativitas

---

## Pendahuluan

Seni sangat penting bagi kehidupan karena hidup akan terasa hampa jika tidak ada seni. Seni merupakan suatu hal indah yang merupakan hasil karya manusia yang membuat seseorang menjadi kreatif. Bangsa Indonesia memiliki ragam kesenian dan budaya yang perlu dipelajari dan dilestarikan. Banyak sekali generasi muda yang mempunyai sifat kreatif yang tinggi dan dapat dikembangkan melalui sebuah pendidikan demi memajukan kesejahteraan bangsa Indonesia. Banyak orang kurang menyadari bahwa seni merupakan sarana edukasi, padahal pentingnya pembelajaran seni budaya telah dicantumkan secara resmi pada kurikulum SD sampai dengan SMA. Seni Budaya berperan penting dalam perkembangan dan kebutuhan peserta didik karena keunikan, kebermaknaan, dan kemanfaatannya. Dengan adanya pelajaran Seni Budaya, peserta didik yang akan menjadi generasi penerus bangsa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam sebuah kesenian. Mata Pelajaran Seni Budaya telah diakui seperti mata pelajaran sains dan sosial lainnya. Selain itu, juga diadakan kegiatan ekstrakurikuler Seni Budaya di sebagian besar sekolah. Tambahan kegiatan ekstrakurikuler ini diharapkan peserta didik lebih memperdalam praktik pelajaran Seni Budaya.

Pembelajaran Seni Budaya secara tidak langsung telah diajarkan oleh keluarga sejak kecil, dengan sikap tolong-menolong, menghargai, dan sikap sopan santun yang merupakan budaya Indonesia. Bahkan, tidak jarang orang tua yang telah mengenalkan anaknya tentang kesenian tari tradisional, gamelan, dan wayang orang. Pembelajaran tersebut kemudian ditekankan lagi pada materi Seni Budaya jenjang SD sampai dengan SMA. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa sehingga dapat berpartisipasi untuk kemajuan bangsa. Walaupun mata pelajaran Seni Budaya telah diakui seperti mata pelajaran sains maupun sosial lainnya, kenyataannya tidak jarang peserta didik yang notabene merupakan generasi penerus bangsa lalai akan seni budaya. Padahal Seni Budaya merupakan kekayaan dan simbol kepribadian bangsa Indonesia.

Generasi zaman sekarang lebih memilih budaya Barat daripada budaya tradisional. Drama Korea dirasa lebih menarik dibandingkan pertunjukan sendratari dan wayang orang. Musik Barat jauh lebih mentereng dipelajari daripada musik tradisional seperti karawitan. Generasi zaman sekarang juga lebih populer jika menirukan gaya *K-pop* dibandingkan dengan menarikan sebuah tarian tradisional. Bukan rahasia lagi ketika generasi penerus bangsa mulai meninggalkan seni budaya tradisional seperti karawitan, gamelan, dan wayang. Penonton wayang kulit juga semakin berkurang. Selain itu, generasi penerus

yang tidak dapat mengapresiasi seni budaya bangsa Indonesia cenderung tidak peduli dengan pelajaran yang tersirat dalam sebuah kesenian. Generasi penerus bangsa yang tidak dapat menuangkan emosinya ke dalam wadah yang tepat akan melakukan tindak kriminal yang merugikan orang lain (misalnya: klithih, seks bebas, pencurian, begal, dsb). Seni budaya tradisional semakin terkikis dan banyak yang mengabaikan pentingnya seni dan budaya bagi generasi penerus yang akan datang. Masuknya berbagai kesenian dan kebudayaan Barat dari berbagai media yang telah berkembang pada zaman modern ini menjadikan seni dan budaya tradisional semakin hari semakin meluntur (Faris, 2019).

Mata pelajaran Seni Budaya yang telah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah pun masih diabaikan. Padahal tanpa disadari dapat menumbuhkan kreativitas dan karakter tentang kearifan lokal sehingga generasi penerus bangsa memahami seni budaya sebagai identitas negaranya. Seni juga dapat digunakan sebagai wadah dalam menuangkan emosi dan mengekspresikan diri manusia. Hal ini tentu saja dapat mengurangi peristiwa kriminalitas yang terjadi. Lebih dari itu pembelajaran seni tidak hanya sebatas bentuk aktualisasi kurikulum resmi, tetapi dapat juga digunakan sebagai media pendidikan yang diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yang kreatif. Oleh karena itu, seorang guru Seni Budaya harus mengemas proses pembelajaran menjadi hal yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran Seni Budaya seharusnya menjadi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru memiliki peran penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar Seni Budaya. Minat peserta didik yang tinggi terhadap Seni Budaya akan menumbuhkan kreativitas untuk menciptakan hal-hal yang baru. Guru dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton. Pembelajaran Seni Budaya di sekolah diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas siswa sebagai generasi penerus bangsa.

---

## **Teori dan Metodologi**

### **Pembelajaran Seni Budaya**

Pembelajaran Seni Budaya (khususnya seni pertunjukan) sangat kompleks karena tidak hanya mengajarkan materi Seni Drama, Tari, dan Musik, tetapi juga makna yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-

Undang RI No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran merupakan bentuk aktualisasi kurikulum resmi (*official curriculum*) sehingga isi pengalaman belajarnya dapat sampai kepada peserta didik sebagai sarannya. Artinya, dalam pembelajaran harus ada perkembangan peserta didik (Kusumastuti, 2014). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran membutuhkan kolaborasi yang apik antara guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Begitu pula dengan pembelajaran seni yang menggunakan seni sebagai media edukasi diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas yang dimiliki.

Seni memiliki beberapa fungsi, antara lain (1) fungsi religi/keagamaan, (2) fungsi komunikasi, (3) fungsi rekreasi/hiburan, (4) fungsi artistik, (5) fungsi guna. dan (6) fungsi terapi/kesehatan (Suhaya, 2016). Oleh karena itu, seni mulai dikembangkan dan dimasukkan dalam bidang pendidikan. Seni dapat dimanfaatkan dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Seni budaya merupakan istilah yang dihasilkan dari kolaborasi antara seni dan budaya. Seni budaya adalah segala hal yang diciptakan oleh manusia berkaitan dengan cara hidup dan berkembang secara bersama-sama pada suatu kelompok yang mempunyai unsur keindahan (estetika) secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sulastianto (2006:5) menerangkan pengertian seni budaya ialah sebuah keahlian dalam aktivitas mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan dan imajinasi pandangan atas beberapa benda, karya, ataupun suasana, yang dapat menghadirkan rasa indah dan menciptakan peradaban manusia yang lebih maju. Menurut Kartodirdjo dalam Susanto (2019), seni budaya merupakan sistem yang komperhensif karena seni budaya dapat menjalankan komunikasi dengan efektif, antara lain dengan satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhan.

Pembelajaran Seni Budaya (khususnya Seni Pertunjukan) pada jenjang SD sampai SMA dapat menjadi salah satu upaya pelestarian sebuah karya Seni Drama, Tari, dan Musik. Selain itu, juga dapat membentuk moral dan karakteristik peserta didik. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan seperti yang dinyatakan Taba dalam Ismiyanto (1999) bahwa pendidikan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transportasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik. Silabus Seni Budaya SMP (2017) menerangkan bahwa pembelajaran Seni

Budaya dilakukan dengan memberikan pengalaman estetik yang mencakup konsepsi, apresiasi, kreasi, dan koneksi. Keempat hal tersebut selaras dengan Kompetensi Inti (KI) yang ada dalam Kurikulum 2013. Ruang lingkup materi mata pelajaran Seni Budaya khususnya seni pertunjukan meliputi aspek-aspek: (1) Seni Musik, mencakup kemampuan untuk konsepsi, apresiasi, dan berkreasi karya seni vokal dan instrumen; (2) Seni Tari, mencakup kemampuan untuk konsepsi, apresiasi, dan berkreasi karya seni tradisi dan kreasi; dan (3) Seni Teater, mencakup kemampuan untuk konsepsi, apresiasi, dan berkreasi karya seni peran. Sekolah wajib melaksanakan minimal dua aspek seni yang dapat disesuaikan dengan minat siswa, kondisi sekolah, dan budaya masyarakatnya.

Salah satu sifat yang dimiliki mata pelajaran Seni Budaya adalah multilingual. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai keterpaduannya. Dalam pembelajaran Seni Budaya, peserta didik mempelajari makna yang terkandung dalam kesenian yang diajarkan, mempraktikkan materi, hingga mengembangkan materi yang diajarkan sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya. Belajar seni budaya memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan karena memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa. Ketika peserta didik diarahkan untuk menciptakan gerakan, lirik lagu, maupun sepenggal adegan drama, rasa dan emosi peserta didik secara tidak langsung sedang dilatih. Kata kunci dalam Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Seni Budaya menekankan kreativitas. Dua pertiga dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, sepertiga berasal dari genetik.

## **Kreativitas**

Setiap manusia dilahirkan sebagai anak yang memiliki potensi untuk berkreasi. Hanya saja terkadang terdapat beberapa faktor yang menghambat dan mendukung kreativitas itu. Kreativitas merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran Seni Budaya karena penilaian yang diberikan kepada peserta didik tergantung pada keterampilan dan kreativitas dalam memahami materi pembelajaran Seni Budaya. Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda sehingga kreativitas seperti halnya potensi lain perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang (Suratno, 2005:7). Menurut Hamzah (2012:33), kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai "*creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking*". Kreativitas adalah proses yang memanifestasikan dirinya dalam kefasihan, fleksibilitas, dan keaslian pemikiran.

Supriadi dalam Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Pengertian kreativitas ditambahkan oleh Kuper dan Kuper dalam Mar'at (2006:175), yaitu sebuah konsep yang majemuk dan multidimensial sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah sesuatu hal yang baru, asli, dan belum pernah ada sebelumnya. Jadi, bukan plagiat atau tiruan. Munandar (1999: 21) mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; dan (4) verifikasi. Sementara itu, ciri-ciri kreativitas adalah kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, atau perincian.

Menurut Johnson dalam Asmani (2011:138), kreativitas adalah berkah khusus bagi sejumlah kecil orang yang luar biasa. Orang kreatif yang terlahir untuk menulis puisi, melukis lukisan dinding, menciptakan tarian balet, dan mengubah musik adalah orang-orang yang luar biasa berbakat, brilian, dan penuh inspirasi.

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran Seni Budaya harus dapat menumbuhkembangkan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik. Misalnya dalam materi Seni Tari, peserta didik tidak sebatas menirukan gerakan tari yang diberikan oleh guru, tetapi juga harus menciptakan gerakan-gerakan tari yang baru. Begitu pula dalam materi Seni Drama/teater, guru jangan hanya menyuruh siswa mengekspresikan raut wajah tokoh yang diperintahkan oleh guru. Akan tetapi, lebih dari itu hendaknya peserta didik dapat menunjukkan raut wajah tokoh dengan penambahan improvisasi gerakan. Pembelajaran Seni Budaya memang penting dimasukkan ke dalam kurikulum dari SD sampai dengan SMA. Kreativitas yang berkaitan dengan pengajaran terbagi menjadi beberapa pengertian, yaitu (1) kreativitas sebagai sebuah bentuk pelajaran, (2) representasi, kreativitas sebagai alat untuk mengekspresikan diri atau seni ekspresi, (2) originalitas, jenis kreativitas yang berkaitan dengan membuat koneksi atau keterkaitan yang tidak biasa, gagasan terasingkan, yang sebelumnya tidak saling terhubung, (4) berpikir dengan kreatif, memungkinkan orang sedang menyelesaikan masalah untuk memunculkan solusi yang berbeda, (5) alam, sebagai dorongan yang melibatkan interaksi emosional antara individu dan lingkungan, dan (6) produktivitas, kreativitas yang menghasilkan produk kreatif (Beetlestone, 2011:2-6). Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik yang notabene merupakan generasi penerus bangsa akan menjadi kunci dalam membangun masa depan bangsa.

## **Generasi Penerus Bangsa**

Kupperschmidt's (2000) mengatakan generasi adalah sebuah kelompok individual yang diidentifikasi berdasarkan tahun kelahiran, umur, tempat, dan peristiwa yang terjadi kepada grup individu tersebut, yang memiliki dampak signifikan dalam fase perkembangan mereka. Generasi penerus bangsa biasa juga disebut dengan generasi muda. Dikarenakan para pemuda inilah yang akan meneruskan perjuangan para pahlawan untuk kemajuan Indonesia. Peserta didik jenjang SD-SMA juga merupakan generasi penerus bangsa yang perlu diperhatikan perkembangannya. Bung Karno pernah mengatakan: "Beri aku sepuluh pemuda maka akan kuguncangkan dunia" yang menerangkan pentingnya peran pemuda dalam kemajuan bangsa dan negara. Baik buruknya suatu negara dilihat dari kualitas pemudanya karena generasi muda adalah penerus dan pewaris bangsa dan negara. Generasi muda harus mempunyai karakter yang kuat untuk membangun bangsa dan negaranya, memiliki kepribadian tinggi, semangat nasionalisme, berjiwa saing, mampu memahami pengetahuan dan teknologi guna bersaing secara global. Generasi muda diharapkan dapat menumbuhkembangkan kreativitas agar dapat unggul bersaing dengan negara lain. Kreativitas yang dimiliki oleh generasi muda diharapkan dapat menjadi modal bangsa Indonesia untuk maju dan merdeka.

Generasi penerus bangsa diharapkan dapat meluapkan energi positifnya untuk menciptakan sebuah karya seni dengan menggunakan kreativitas yang dimilikinya. Seni lahir dari kecerdasan akal dan jiwa. Seni juga tidak terlahir dengan sendirinya. Oleh karena itu, peserta didik yang menjadi generasi penerus bangsa harus selalu belajar dan belajar. Menurut Afrudin, dibutuhkan proses dan waktu dalam membuat sebuah karya seni meski hanya sebatit kalimat. Artinya, vandalisme yang sedang tren di kalangan remaja dapat diminimalisasi menjadi suatu sarana melatih cipta, rasa, dan karsa generasi muda.

## **Metodologi**

Penulisan artikel ini berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dan peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi yang alamiah dan langsung ke sumber data. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar sehingga tidak menekankan pada angka. Teknik pengumpulan data yang

dilakukan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dan dokumentasi lebih banyak dilakukan. Wawancara dilakukan kepada beberapa guru Seni Budaya dan peserta didik tingkat SD sampai dengan SMA. Sementara itu, dokumentasi dilakukan dengan menggunakan beberapa artikel jurnal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Uji kredibilitas data terhadap hasil penelitian dilakukan dengan triangulasi, yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data.

Analisis data yang digunakan adalah Model Milles and Huberman yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang dilakukan saat analisis data adalah *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

---

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Seni Budaya khususnya yang materi Seni Drama, Tari, dan Musik sangat berhubungan dengan kreativitas. Penilaian kreativitas siswa diperoleh melalui hasil unjuk kerja berupa gerak tari hasil kreasi siswa. Kreativitas siswa dinilai berdasarkan ide yang siswa dapatkan dari alam. Guru memberi kebebasan penuh kepada siswa untuk berkreasi termasuk pada penggunaan musik pengiring, tema tarian, dan kostum beserta aksesoris yang akan disajikan. Pembelajaran Seni Tari berbasis lingkungan bisa meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa (Rakhmandasari, 2009). Hal tersebut menyatakan bahwa minat peserta didik dalam belajar Seni Budaya tergantung juga pada strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran seni tari dapat mengembangkan motorik peserta didik. Seni tari merupakan kegiatan kreatif dan menumbuhkan intensitas emosional. Tujuan utama tari adalah agar anak dapat menumbuhkan hubungan antara tubuh dan seluruh eksistensinya sebagai manusia. Fakta di sekolah berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru, pembelajaran Seni Tari yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mempraktikkan sebuah gerakan tari. Selain itu, dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menciptakan gerakan sendiri membuat peserta didik lebih mengasah kreativitas yang dimiliki.

Kreativitas dalam pembelajaran musik sangat diperlukan untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan penguasaan musik yang optimal karena musik memiliki banyak dimensi kreatif. Siswa yang mengikuti pembelajaran musik dengan menerapkan unsur kreativitas memiliki kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa dan tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan, dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir. Selain itu, siswa merasa senang dan gembira karena diberi kebebasan berekspresi dan berkreasi melalui musik (Yuni, 2016). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Seni Budaya, peserta didik yang tidak memiliki bakat seni cenderung kurang antusias dalam belajar gitar, merasa minder terhadap teman-temannya. Akan tetapi, dengan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, yang menjadikan pembelajaran berkelompok, peserta didik akan saling bekerja sama untuk dapat memainkan secara berkelompok. Kreativitas dalam memecahkan masalah antaranggota kelompok sangat diperlukan dalam pembelajaran ini.

Salah satu materi Seni Drama/Teater di SMP adalah meragakan adegan fragmen. Banyak peserta didik yang masih merasa malu untuk meragakan penggalan naskah fragmen yang disediakan oleh guru. Namun, dengan strategi *ice breaking* yang diberikan oleh guru, peserta didik lebih percaya diri dalam menumbuhkan kreativitas ketika meragakan naskah fragmen. Selain itu, peserta didik juga lebih termotivasi untuk mengapresiasi sebuah karya seni. Kegiatan apresiasi biasanya dikaitkan dengan kegiatan seni (Waluyo, 2002:44). Apresiasi drama berkaitan dengan berbagai kegiatan, yaitu membaca drama, mendengarkan atau menyaksikan drama, menghayati dan menjiwai pertunjukan drama, menulis naskah drama, memainkan atau memerankan drama dengan penghayatan secara sungguh-sungguh sehingga dapat memahami drama secara mendalam, menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam drama, dan memberikan penghargaan terhadap drama sebagai karya seni.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Seni Budaya SMP, diketahui bahwa peserta didik masih merasa malu untuk mengembangkan kreativitasnya jika harus melakukan adegan pantomim sendiri. Guru Seni budaya tersebut lantas menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk mengasah kreativitas yang dimiliki. Peserta didik bersama dengan teman lain lebih leluasa untuk meningkatkan kreativitas dalam mengeksplor gerakan pantomim. Model pembelajaran ini dilakukan dengan cara membentuk kelompok-kelompok

kemudian peserta didik saling bertukar kelompok untuk mempelajari gerakan-gerakan pantomim di kelompok lain. Hasil dari pembelajaran ini menunjukkan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran Seni Budaya materi Seni Teater.

Penerapan berbagai strategi pembelajaran di sekolah membuat siswa dapat mengembangkan kreativitas sehingga sadar akan kekayaan bangsa terutama di bidang seni budaya. Selain itu, generasi penerus bangsa harus selalu diberikan wawasan tentang kebudayaan dan seni Indonesia sehingga karakter bangsa tecermin pada dirinya. Pembelajaran seni budaya dapat memberikan pengalaman berkesenian sehingga peran guru tari sangat penting dalam perkembangan anak. Guru diharapkan dapat mengembangkan sifat dasar kreatif anak yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Kreativitas yang telah diasah dalam pembelajaran Seni Budaya di jenjang SD sampai dengan SMA diharapkan dapat memberikan bekal untuk masa mendatang. Bekal kreativitas adalah sebagai awal untuk menciptakan inovasi bagi generasi penerus bangsa. Peserta didik yang telah mengenal dan mencintai Seni Budaya dari keluarga dan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah, juga akan mengalihkan emosi ke dalam sebuah karya, bukan lagi melakukan hal-hal yang bersifat vandalisme. Hal ini juga akan menumbuhkan karakter bagi generasi penerus bangsa.

Seorang guru Seni Budaya harus mengemas proses pembelajaran menjadi hal yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak meninggalkan Seni Budaya bangsa Indonesia. Guru sebagai fasilitator dalam mempelajari Seni Budaya perlu menerapkan berbagai strategi pembelajaran agar pembelajaran diminati oleh peserta didik. Selain itu, dengan terbiasanya peserta didik dalam mengasah kreativitas pada pembelajaran Seni Budaya, akan menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini dapat terlihat dari penciptaan sebuah karya seni dan dalam penemuan ide kreatif. Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa akan dapat menciptakan industri kreatif yang juga akan membantu perekonomian bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran Seni Budaya di sekolah tidak boleh diabaikan begitu saja sehingga harus ada kerja sama yang baik antara guru, peserta didik, pihak sekolah, maupun lembaga pencetak calon guru Seni Budaya.

---

## Simpulan

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah tidak hanya mendengarkan ceramah yang diberikan kepada guru, tetapi guru juga harus menerapkan strategi pembelajaran kepada peserta didik. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang antusias dalam belajar Seni Budaya akan dapat meningkatkan kreativitas yang dimilikinya. Guru diharapkan dapat mengembangkan sifat dasar kreatif anak yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajarannya. Kreativitas yang telah diasah pada pembelajaran Seni Budaya di jenjang SD sampai dengan SMA diharapkan dapat memberikan bekal untuk masa mendatang. Selain itu, generasi penerus bangsa harus selalu diberikan wawasan tentang kebudayaan dan seni Indonesia sehingga karakter bangsa tecermin pada dirinya. Pentingnya pembelajaran Seni Budaya membuat pembelajaran tersebut tidak bisa dipandang sebelah mata sehingga semua pihak harus berpartisipasi dalam mempelajarinya.

Generasi penerus bangsa akan menciptakan sesuatu yang baru dengan kreativitas yang telah dimilikinya, baik untuk menciptakan sebuah karya seni maupun dalam menemukan ide kreatif. Dengan pengetahuan dari pembelajaran Seni Budaya yang diterimanya, generasi penerus bangsa akan memiliki karakter sesuai dengan kepribadian bangsa. Kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa akan dapat menciptakan industri kreatif. Kelak kreativitas yang dimiliki akan menjadi bekal dalam membangun industri kreatif dan menciptakan sebuah karya seni drama tari dan musik yang dapat bersaing dengan negara lain.

---

## Referensi

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Peserta Didik (Terjemahan)*. Bandung: Nusamedia.
- Faris, Boby Akbar. 2019. *Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni dan Budaya Nasional*. Diakses dari <https://www.hipwee.com/narasi/lunturnya-minat-generasi-muda-terhadap-seni-dan-budaya-nasional/> pada 9 Juni 2020.
- Hamzah, dan Mohamad, Nurdin. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta. PT Bumi Aksara.

- Ismiyanto, Pc. S. Petrus. 1999. "Creative Problem Solving dalam Pembelajaran Seni Rupa: Sebuah Penawaran Pendekatan Pembelajaran". *Lingua Atistika*, No. 3 Th XXII September. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kupperschmidt, B. R. 2000. "Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management". *Health Care Manager*, 19(1), 65-76.
- Kusumastuti, Eny. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1: 7-16.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Rakhmandasari, Arina. 2009. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Tari berbasis Lingkungan pada Siswa Kelas VII SMP 2 Banyubiru". Seminar Lokakarya Nasional Pendidikan Biologi, FKIP, UNS.
- Suhaya. 2016. "Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas". *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, Vol. 1. No. 1.
- Sulastianto, Harry. 2006. *Seni Budaya*. Jakarta: Grafindo Media Utama.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Eko. 2019. *Pengertian Seni Budaya beserta Contoh Seni Budaya*. Diakses dari [www.studineews.co.id/seni-budaya/](http://www.studineews.co.id/seni-budaya/) diakses pada 9 Juni 2020.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Bandung: Citra Umbara.
- Waluyo, Herman J. 2002. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Yuni, Qonita Fitra. 2016. "Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual". *Elementary*, Vol. 4, No. 1.

---

**Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd.** adalah dosen Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, FSP, ISI Yogyakarta dari 2018-sekarang, dengan bidang konsentrasi Teknologi Pendidikan. Lahir di Pati, 8 Oktober 1991. Pada tahun 2016, lulus dari Program Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Saat ini penulis sedang menekuni bidang pendidikan seni budaya.

# ANALISIS PERKEMBANGAN PENGUNAAN APLIKASI DIGITAL DI INDONESIA

---

## ABSTRAK

Aplikasi digital merupakan teknologi yang memiliki sistem untuk menganalisis dan mengekstrak informasi secara sistematis. Prosesnya dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menyimpulkan, hingga memberikan solusi bagi penggunanya. Penulisan artikel ini menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan data dari pengguna aplikasi digital. Beberapa aspek terutama kemudahan penggunaan aplikasi memengaruhi minat pengguna. Teknologi aplikasi digital ini telah digunakan untuk segala kebutuhan seperti berbelanja, pengantaran, dan bacaan. Artikel ini juga memberikan gambaran mengenai dampak ekonomi dan sosial dari perkembangan tren penggunaan aplikasi digital dilihat dari penggunaannya. Studi tren ini menyimpulkan bahwa interaktivitas aplikasi digital memberikan pengalaman kepuasan dan kepercayaan dalam perilaku transaksi secara daring dilihat dari sudut pandang kemudahan dan efisiensi waktu.

Kata kunci: aplikasi digital, transaksi virtual, kepercayaan transaksi, kemudahan dan efisiensi berbelanja

---

## Pendahuluan

Perkembangan zaman beriringan dengan kebutuhan manusia. Hal ini memberi ancaman sekaligus peluang. Teknologi harus mampu menjawab setiap kebutuhan termasuk menciptakan pekerjaan-pekerjaan baru. Salah satu fungsinya adalah mampu mengekstrak data dengan cara menerima, mengidentifikasi, sampai mengirim kebutuhan pengguna.

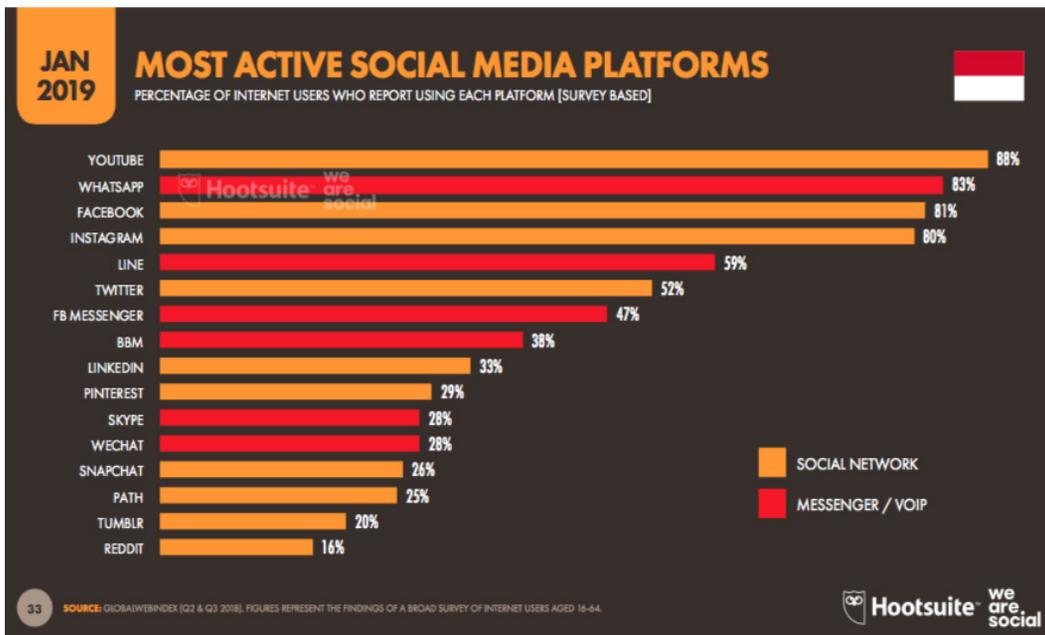
Artikel ini membahas penggunaan aplikasi digital dilihat dari sudut pengguna. Keberagaman pengguna memberikan dampak yang berbeda pula terhadap instrumen yang digunakan. Di samping itu, semakin banyak pengguna aplikasi, maka persaingan usaha pengelola aplikasi digital juga makin ketat. Semakin banyak pengguna aplikasi, semakin tinggi pementingan dan popularitas dari aplikasi tersebut.

Melihat latar belakang kebutuhan pengguna yang beragam dan persaingan usaha melalui aplikasi digital yang sedemikian ramai dan pesat, riset ini menjadi penting dilakukan. Penelitian ini memungkinkan untuk menjadi acuan dan evaluasi sekaligus sebagai data pendukung atas kebutuhan aplikasi digital yang dinamis. Dalam perkembangannya, tren penggunaan aplikasi digital memberikan dampak pula dalam perekonomian dan sosial masyarakat Indonesia.

---

## Teori dan Metodologi

Aplikasi digital dalam studi ini adalah peranti lunak yang digunakan dengan komputer, penyeranta, dan jenis peralatan komunikasi data lainnya. Pengguna dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai hiburan, *personal branding*, *company branding*, jejaring, dan komunikasi lainnya. Gambar 1 adalah contoh dan peringkat untuk mengilustrasikan beberapa *platform* media sosial yang sering digunakan oleh para pengguna aplikasi digital di Indonesia. Dari sini diperoleh gambaran umum persaingan dan perkembangan kebutuhan penggunaan data para penggunanya.



Gambar 1 Data pengguna platform digital di Indonesia Tahun 2019 (Januari) (Kemp, 2019)

Dari ilustrasi tersebut, Youtube merupakan *platform* media sosial peringkat pertama. Youtube menjadi populer karena kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan hiburan, edukasi, sumber informasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan pemeringkatan ini dapat ditarik benang merah bahwa banyak orang yang memanfaatkan aplikasi digital sebagai peluang. Peluang ini bisa sebagai pendukung pekerjaan ataupun menjadi pekerjaan yang baru. Youtube mengelola *subscribe channel*, menyediakan kolom komentar, dan menambah perangkat data lagu atau *playlist*. Apabila berlangganan, dapat menonton film, melakukan siaran langsung (*live streaming*), dan menonton video dari saluran akun yang lain. Selain itu, Youtube juga dapat dijadikan sebagai *platform* pembelajaran anak-anak untuk mendukung proses pendidikan di sekolah. Dengan adanya perkembangan dan luasnya cakupan yang diberikan, tentu memengaruhi kebutuhan masyarakat terhadap aplikasi penyedia data seperti Youtube.

Merujuk pada analisis Kemp (2019), aplikasi Whatsapp merupakan urutan kedua tertinggi setelah Youtube. Whatsapp awalnya mirip dengan aplikasi pengirim pesan (*short message service - SMS*) yang digunakan sebagai bentuk media komunikasi. Namun, tidak seperti *sms* yang menggunakan pulsa, Whatsapp menggunakan kuota internet, yang tidak ada batas limit selama masih tersedia jaringan internet. Perkembangan dengan adanya perangkat pembaharu status (*update status*), Whatsapp berkembang menjadi media promosi penting bagi penggunanya. Berbeda dengan aplikasi lain, Whatsapp menggunakan

verifikasi data dengan penyimpanan data nomor ponsel sehingga pengguna harus menyimpan nomor ponsel yang lain terlebih dahulu.

Saat ini aplikasi Facebook dan Instagram menjadi *platform* media sosial yang populer di Indonesia (Supratman, 2018). Hal tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan dan peningkatan kualitas dalam berinteraksi sosial. Masyarakat jadi lebih mudah menemukan dan berkomunikasi kapan saja. Masyarakat mudah mengunggah foto dengan tujuan-tujuan tertentu, misalkan sebagai pengakuan keberadaan seseorang, *personal branding*, promosi produk atau bentuk apresiasi terhadap orang lain, dan penggunaan lainnya.

Selain media sosial yang telah disebutkan, kenaikan peminatan signifikan juga terjadi pada platform digital seperti Grab dan Gojek. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan transportasi pengantaran yang lebih mudah dan cepat sehingga aplikasi digital ini juga banyak diminati oleh para pengguna. Sebagai tambahan, studi Juraman (2014) juga mengungkapkan bahwa melalui teknologi aplikasi dalam *smartphone* juga dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan melalui aplikasi yang berkonten edukasi.

Aplikasi digital pada dasarnya merupakan penerapan konsep dasar komunikasi yang kemudian dikembangkan menggunakan teknologi. Pengembangan teknologi ini semakin mendekatkan hubungan manusia dalam berkomunikasi dengan meningkatkan sisi interaktivitasnya. Penggunaan interaktivitas aplikasi digital ini tidak lepas dari timbal balik komunikasi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk apa pun. Informasi tersebut bisa berupa pesan ataupun hal lain. Merujuk pada McLuhan (1994), penggunaan medium teknologi merupakan bagian dari pesan yang akan disampaikan. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas sosial menjadi terdigitalisasi, interaktif, dan penyebarannya masif melalui keaktifan individu pengguna aplikasi digital. Hal ini ditegaskan juga oleh O'Neil (2008) bahwa penggunaan aplikasi digital memungkinkan komunikasi untuk menerima pesan atau informasi bersifat interaktif dan multiarah. Kondisi komunikatif ini memicu pengguna terbenam (*immersed*) ke dalam dunia digital. Martyastiadi, Tjandra, & Rizaldi (2019) menggarisbawahi bahwa estetika di dunia digital tidak hanya terpicu oleh panca indera, tetapi juga oleh perasaan dan hubungan komunikatif. Kondisi ini, yang kemudian disebut estetika interaksi, memberikan sensasi keindahan dan kepuasan yang berbeda dengan pengalaman visual.

Secara umum, aplikasi digital akan memberikan proses timbal balik dalam komunikasinya, yang kemudian disebut interaktivitas. Interaktivitas merupakan aktivitas berinteraksi antara pengguna dan kombinasi media digital berupa

tipografi, animasi, video, dan suara (Graham, 1999). Interaktivitas ini bahkan memengaruhi pengguna dalam mengambil keputusan saat menggunakan aplikasi digital. Nurbayti (2019) menambahkan bahwa pola komunikasi sosial terpengaruh oleh hadirnya aplikasi digital di *smartphone*. Pada era teknologi dalam gengaman tangan ini, tatap muka sebagai bentuk perilaku sosial menjadi semakin pudar dan tergantikan oleh tatap muka virtual menggunakan aplikasi digital. Sebagai contoh dalam pola jual beli kini tergantikan oleh perilaku bertransaksi melalui *platform e-commerce* seperti halnya toko daring. Bahkan dalam studi yang dilakukan Nurbayti (2019) ditemukan fenomena perubahan signifikan pada perilaku dalam belanja makanan sebagai kebutuhan pokok. Beberapa tren ini muncul dipicu oleh kemudahan akses dan transaksi tanpa perlu meninggalkan tempat beraktivitas.

---

## Metodologi

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui wawancara secara daring, baik dari obrolan dari Whatsapp maupun telepon. Pemilihan metode wawancara dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan peneliti dan responden tidak bisa bertemu secara langsung. Secara umum, sebagai klasifikasi responden adalah produsen dan konsumen yang menggunakan aplikasi digital sebagai media promosi, pemesanan produk, dan pengantaran barang. Riset ini menggunakan 20 informan atau responden dari dua kota besar, yaitu Jakarta dan Yogyakarta. Kedua kota tersebut dipilih karena dapat menjadi contoh kota yang memiliki potensi bisnis besar dan berkembang di Indonesia. Responden yang digunakan rata-rata memiliki usia aktif, yaitu dari usia 27 tahun sampai dengan 45 tahun.

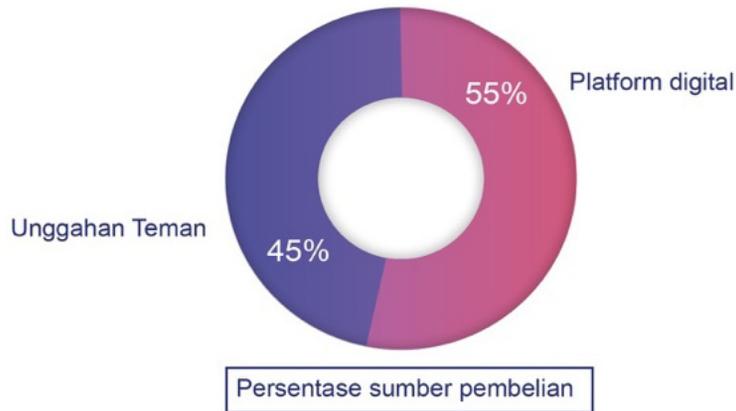
Sebelum proses wawancara, dilakukan pendataan dan penyaringan agar muncul kesesuaian informasi dari klasifikasi informan. Kemudian data yang diperoleh kemudian dicatat dan dianalisis menjadi bentuk diagram dan simpulan.

---

## Hasil dan Pembahasan

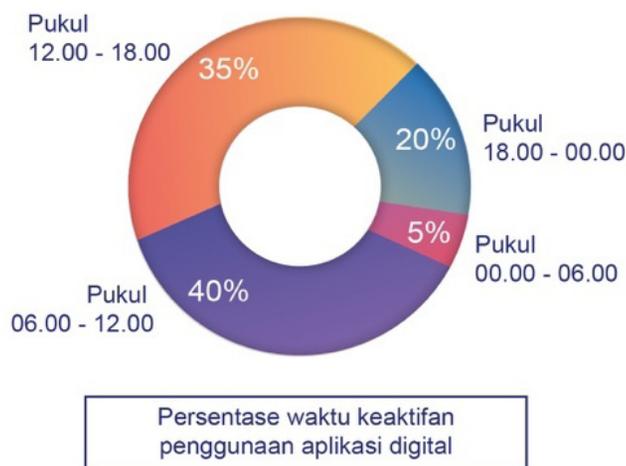
Dari 28 responden dapat dipisahkan dalam dua bagian, yaitu pengguna platform digital dan unggahan Instagram *story* (IG-*story*) serta status Whatsapp (status WA). Gambar 2 menunjukkan persentase pembelian berdasar dua sumber aplikasi yang digunakan untuk aktivitas jual beli. Pembelian melalui *platform* digital adalah 55% dan transaksi dari unggahan teman melalui IG-*story* dan

status WA sebanyak 45%. Unggahan teman melalui status WA lebih memberikan rasa kepercayaan bagi konsumen karena mengetahui asal dari barang atau makanan yang dipasarkan. Hal tersebut memicu penjual menawarkan barang dagangannya dengan mengunggah di status WA karena adanya peningkatan pembelian dari rekan atau lingkungan terdekat. Penjualan melalui IG-story juga akan memungkinkan bagi *follower* untuk mengetahui variasi barang dagangan.



Gambar 2 Transaksi melalui aplikasi digital berdasarkan sumber unggahan

Gambar 3 menunjukkan rata-rata waktu keaktifan penggunaan aplikasi digital yang digunakan oleh pengguna aplikasi digital, baik produsen, penyedia barang, *reseller*, maupun konsumen. Pukul 06.00 – 12.00 WIB dimanfaatkan sebagai waktu bekerja atau menawarkan barang melalui *story* sehingga terhitung waktu bekerja aktif. Pukul 12.00 – 18.00 WIB banyak digunakan oleh konsumen dalam mencari makanan pada saat istirahat ataupun jeda bekerja serta keaktifan bagi penjual daring untuk menanggapi kebutuhan konsumen.



Gambar 3 Penggunaan aplikasi digital berdasarkan waktu

Diagram pada gambar 4 menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan aplikasi digital tahun 2017 (A), 2018 (B), 2019 (C), dan 2020 (D). Penggunaan dari tahun 2017 ke 2018 meningkat, masuk ke tahun 2018 dan 2019, peningkatannya signifikan tinggi. Hal tersebut dikarenakan adanya perubahan kebutuhan dan peluang usaha dengan pemanfaatan aplikasi digital.

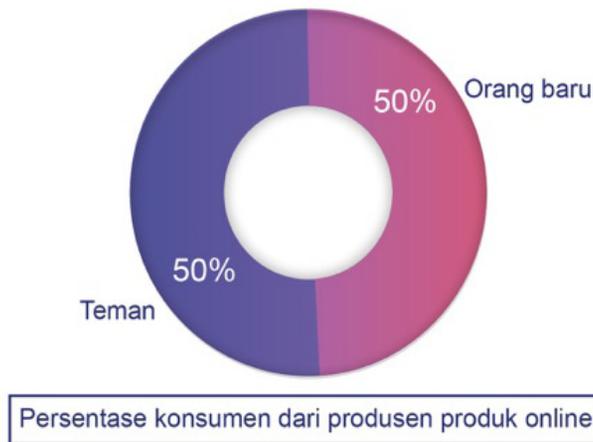


Gambar 4 Peningkatan penggunaan aplikasi digital

Dari hasil wawancara terhadap responden pengguna aplikasi digital sebagai media promosi produk dibagi menjadi empat golongan sebagai berikut.

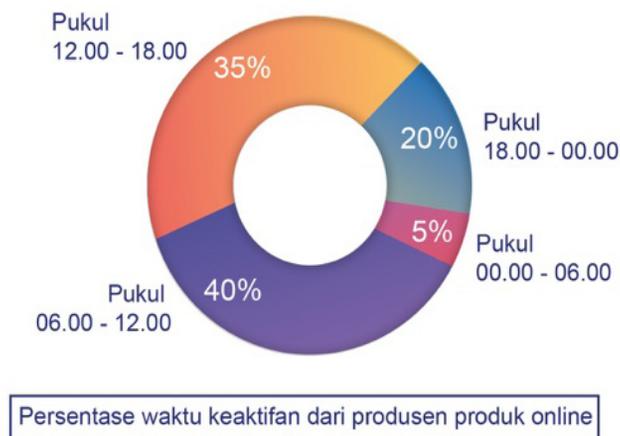
#### 1. Produsen produk

Produsen produk merupakan bagian yang memproduksi produk dan menyediakan produk untuk kemudian diteruskan atau dijual. Tidak menutup kemungkinan produk bisa menjual langsung produknya. Kemudahan menggunakan media komunikasi seperti Whatsapp, memudahkan masyarakat dalam mempromosikan barang dagangannya. Secara konvensional, orang akan memerlukan tempat sebagai toko baik itu membangun sendiri maupun menyewa tempat. Sekarang masyarakat dapat mempromosikan barang dengan modal minimal, hanya dengan rajin mengunggah dan menanggapi komentar atau pesan. Berikut diagram yang diperoleh dari data wawancara dengan jumlah 10 responden produsen produk di Yogyakarta dan Jakarta.



Gambar 5 Persentase konsumen berdasarkan status pertemanan

Gambar 5 mengilustrasikan tujuh responden memiliki persentase sumber penjualan sejumlah 50% dari pembeli baru dan 50% teman yang sudah dikenal. Produsen menawarkan barang dagangannya dengan mengunggah di status WA karena adanya peningkatan pembelian dari rekan atau lingkungan terdekat. Sebagai tambahan, penjualan melalui IG-story memungkinkan bagi *follower* yang rata-rata merupakan konsumen baru untuk mengetahui variasi barang yang dapat dijual.

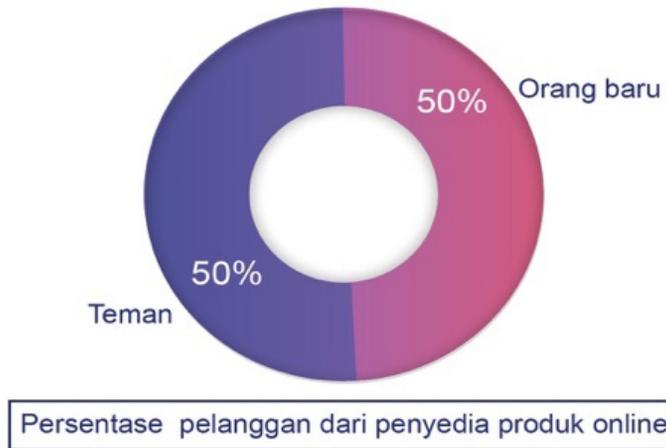


Gambar 6 Waktu keaktifan produsen

Gambar 6 menunjukkan rentang waktu keaktifan penggunaan aplikasi digital yang digunakan produsen. Persentase terbesar adalah 40% dari jumlah responden memilih waktu pada pukul 06.00 – 12.00 WIB sebagai waktu bekerja atau menawarkan barang melalui aplikasi digital.

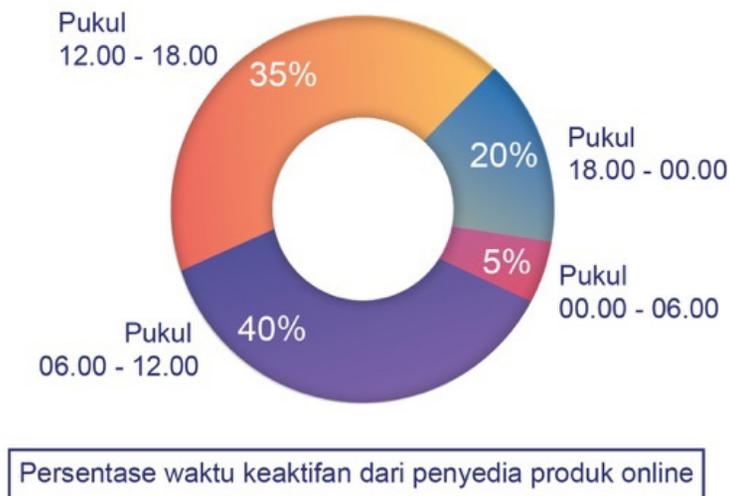
## 2. Penyedia produk

Penyedia produk yang dimaksudkan adalah seseorang yang menghubungkan antara produsen dan *reseller*. Penyedia produk bertugas dan bertanggung jawab terhadap ketersediaan barang dan kecepatan pelayanan dalam penjualan produk. Dari wawancara yang sudah dilakukan dapat diperoleh diagram sebagai berikut.



Gambar 7 Persentase pelangan berdasarkan status penyedia produk

Berdasarkan gambar 7 dapat dijabarkan bahwa dari tujuh responden memiliki presentase sumber pembelian sebagai pelanggan sejumlah 50% berasal dari pembeli baru dan 50% teman yang sudah dikenal. Penyedia barang menawarkan barang dagangannya dengan mengunggah di status WA untuk meningkatkan pembelian dari teman yang sudah dikenal dan di IG-story yang memungkinkan bagi orang baru untuk mengetahui variasi barang yang dapat dijual kembali.



Gambar 8 Waktu keaktifan penyedia produk

Ilustrasi gambar 8 menunjukkan rata-rata waktu keaktifan penggunaan aplikasi digital yang digunakan oleh penyedia barang. Persentase terbesar adalah 40% dari jumlah responden memilih waktu pada pukul 06.00 – 12.00 WIB sebagai waktu bekerja atau menawarkan barang melalui aplikasi digital.

### 3. *Reseller*

*Reseller* merupakan bagian penyalur antara produsen barang atau penyedia barang langsung pada konsumen. Tren baru ini mengakibatkan dampak yang berarti bagi masyarakat secara umum dikarenakan masyarakat yang dulunya tidak punya pekerjaan jadi memiliki pekerjaan tanpa modal yang besar dan memberikan penambahan pemasukan bagi yang sudah bekerja.

Salah satu narasumber, Suprihani (komunikasi personal, 16 Mei 2020) mengatakan:

“Aku menyenangi berjualan secara *online*, bahkan aku keluar dari bekerja di pabrik setelah bisa menggunakan aplikasi digital sebagai cara untuk berjualan, bisa melakukannya sambil mengerjakan pekerjaan rumah dan momong anak. Aku juga menjadi punya banyak teman dan lebih akrab dengan teman-teman.”

*Reseller* juga perlu mengemas foto produknya menjadi lebih menarik dan diunggah ke Whatsapp, Instagram, atau Facebook. Gambar 9 merupakan contoh metode penawaran produk. Selain itu, penjualan menggunakan Whatsapp bisa berinteraksi langsung dengan mendapatkan umpan balik dari pembeli berupa testimoni dari produk atau makanan yang sudah dibeli, seperti yang terlihat pada gambar 10.

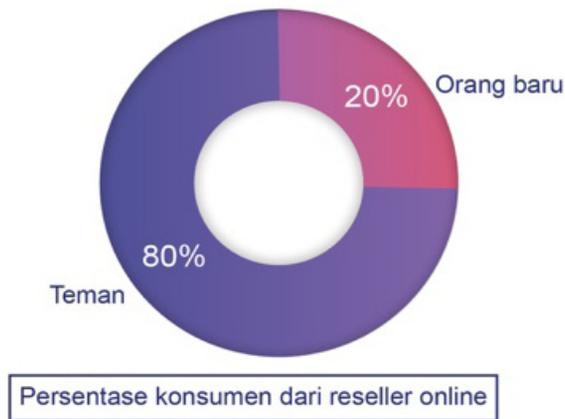


Gambar 9 Penawaran produk melalui Whatsapp



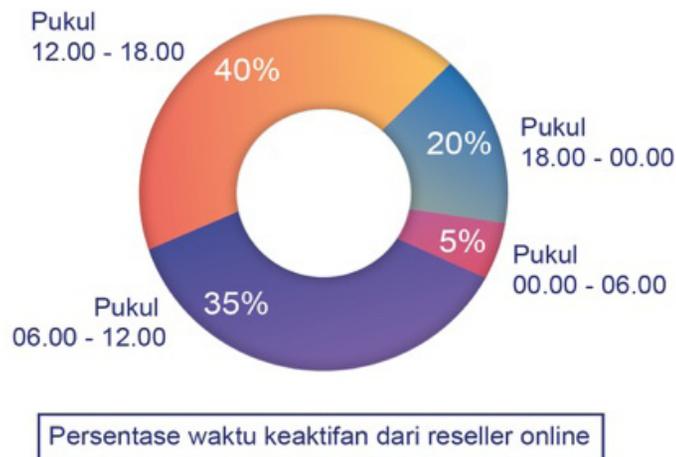
Gambar 10 Testimoni dari pembeli

Dampak sosial yang lain juga terlihat pada saat teman mengunggah produk untuk dijual, timbul ingin rasa membantu orang lain dengan cara membeli produknya. Hal tersebut digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 11 Persentase pembelian berdasarkan *reseller*

Gambar 11 menunjukkan presentase sumber pembelian sejumlah 80% dari pembeli baru dan 20% teman yang sudah dikenal. *Reseller* menawarkan barang dagangannya dengan mengunggah di *story* karena adanya peningkatan pembelian dari rekan atau lingkungan terdekat. Dari *story* Instagram juga akan memungkinkan bagi *follower* yang rata-rata orang baru untuk mengetahui variasi barang yang dapat disediakan.



Gambar 12 Waktu keaktifan *reseller*

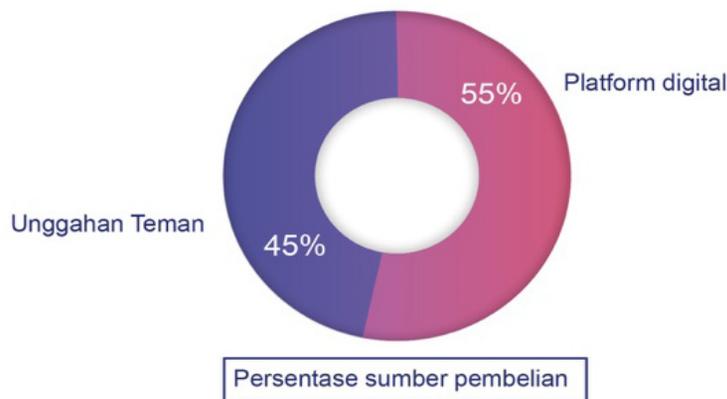
Gambar 12 menunjukkan rata-rata waktu keaktifan penggunaan aplikasi digital yang digunakan *reseller*. Persentase terbesar adalah 40% dari jumlah responden memilih waktu pada pukul 12.00 – 18.00 WIB sebagai waktu bekerja atau menawarkan barang melalui aplikasi digital.

#### 4. Konsumen

Konsumen merupakan batas akhir dari proses penjualan produk, tentunya konsumen menjadi target audiens dari produsen, penyedia barang, dan *reseller*. Efisiensi waktu dan tenaga menjadi alasan bagi konsumen dalam menggunakan aplikasi digital untuk mendapatkan solusinya. Sebagai sampel wawancara konsumen yang dilakukan adalah Haryoko (komunikasi personal, 19 Mei 2020). Ia berpendapat bahwa kemudahan membeli barang hanya melalui *smartphone* menarik perhatiannya dan menjadikannya sebagai kebutuhan penting untuk mempermudah pekerjaannya.

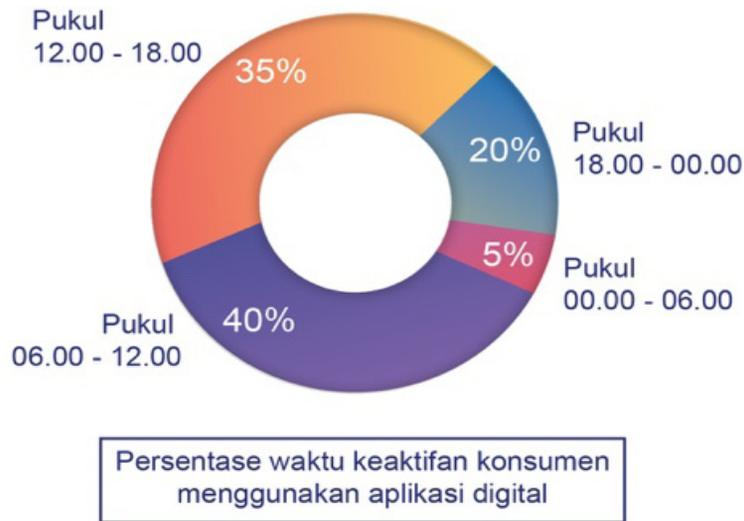
“Ya menarik aja, di sela pekerjaan atau waktu istirahat bisa membeli barang-barang yang diinginkan hanya dengan telepon selular. Aku juga bisa pergi ke mana pun hanya dengan memesan ojek *online*”.

Pernyataan tersebut dikuatkan oleh narasumber lain yang diperoleh dari wawancara. Berikut diagram pengguna aplikasi digital.



Gambar 13 Persentase pembelian berdasarkan keputusan konsumen bertransaksi

Dari sejumlah tujuh responden analisis ini memiliki persentase sumber pembelian sebesar 55% dari penjual baru atau platform digital baru dan 45% teman yang sudah dikenal, seperti yang diilustrasikan gambar 13. Konsumen meningkatkan efisiensi waktu dengan cara membeli barang yang dibutuhkan dari unggahan status WA dan IG-story. Hal tersebut dikarenakan konsumen tidak perlu menyediakan waktu untuk bepergian serta dapat memikirkan ulang barang yang diharapkan di sela waktu kesibukan. Dari unggahan teman yang menjual mampu meningkatkan empati sesama rekan sehingga berdampak positif pada aspek sosial.



Gambar 14 Waktu keaktifan *reseller*

Diagram pada gambar 14 menunjukkan rata-rata waktu keaktifan konsumen menggunakan aplikasi digital. Persentase terbesar adalah 40% dari jumlah responden memilih waktu pada pukul 08.00 – 12.00 WIB dikarenakan waktu yang tepat dalam membutuhkan barang yang diinginkan misalkan makanan, sekaligus sebagai penyela waktu bekerja.

---

## Simpulan

Perkembangan tren penggunaan aplikasi digital bergerak dinamis mengikuti kebutuhan masyarakat yang terus berkembang dan berdampak pada pola kehidupan masyarakat itu sendiri. Selain berdampak pada peningkatan ekonomi, masyarakat juga mendapatkan dampak sosial yang meningkat. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil data para pengguna aplikasi digital. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi digital mengubah pola komunikasi antarmanusia. Seseorang mudah mengomunikasikan pesan baik teks maupun gambar setiap saat tanpa terbatas oleh waktu, tempat, dan kondisi.

Di sisi lain, kepuasan berinteraksi langsung melalui interaktivitas aplikasi digital juga meningkatkan kepercayaan dalam memutuskan bertransaksi. Artinya, terdapat pengalaman virtual yang bisa memberikan kepuasan dan kepercayaan di luar perilaku berbelanja secara konvensional. Kehadiran pengalaman estetis dalam bentuk perilaku jual beli ini terwujud melalui perasaan pengguna aplikasi melalui

kepuasan dari kemudahan aplikasi dan efisiensi waktu. Pengguna mendapatkan pengalaman positif terhadap penggunaan aplikasi digital.

Harapan dari hasil riset analisis perkembangan tren penggunaan aplikasi digital ini, di kemudian hari mampu meningkatkan rasa kepercayaan untuk melihat perilaku ini sebagai peluang usaha dan pengembangan industri rumah tangga. Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, perlu dimunculkan inovasi studi terhadap peluang pengembangan aplikasi digital yang mendukung industri rumah tangga sehingga bisa menguatkan perekonomian berbasis komunitas.

---

## Referensi

- Graham, L. 1999. *The Principles of Interactive Design*. Canada: Thomson Learning.
- Juraman, S.R. 2014. "Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif". *Journal Acta Diurna Komunikasi*. Vol. III. No. 1. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/4493/4022>.
- Kemp, S. 31 Januari 2019. *Digital 2019 Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>.
- Martyastiadi, Y., Tjandra, A. & Rizaldi, M. 2019. "Aesthetics of Interaction on Virtual Reality with Educational Games Content". In *Proceedings of the 1st International Conference on Intermedia Arts and Creative Technology (CREATIVEARTS2019)*, pages 162-171, DOI:10.5220/0009192201620171.
- McLuhan, M. 1994. *Understanding Media: The Extensions of Man*. London & New York: MIT Press.
- Nurbayti. 2019. "Tren Pengguna Aplikasi Go-Food di Era Digital". *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan (KOMASKAM)*, Vol. 1, No. 1, 1-10. <https://dx.doi.org/10.31599/komaskam.v1i1.447>.
- O'Neil, S. 2008. *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*. London: Springer.
- Supratman, L.P. 2018. "Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native". *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, Vol. 15, No. 1, 47-60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>.

---

**Ika Yulianti, S.S.T., M.Sn.** adalah dosen di Program Studi Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta. Selain itu, juga secara personal sebagai ilustrator, desainer grafis, dan animator. Lahir di Yogyakarta, 22 Februari 1987. Hobi melukis menggiringnya dalam mengembangkan profesi. Fokus penelitian pada ilustrasi, seni, *intellectual property*, *branding*, dan animasi. Alumnus dari Institut Teknologi Bandung dan Pascasarjana ISI Yogyakarta. Aktif sebagai Ketua Asosiasi Profesional Desain Komunikasi Visual Indonesia (AIDIA) Chapter Yogyakarta, anggota aktif dari Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI) dan Sanggar Bambu. Aktif dalam pembuatan buku tren, tim perumus SKNNI dan KKNI, anggota Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP), juri, asesor, serta narasumber di bidang animasi dan desain komunikasi visual.

## B. Sejarah & Konsepsi Budaya



# KONSEP KONVERGEN, KONSENTRIS, DAN KONTINUITAS NILAI-NILAI INDIGENOUS ORNAMEN RUMAH TRADISIONAL KUDUS UNTUK MEMPERKOKOH KARAKTER GENERASI PENERUS BANGSA

---

## ABSTRAK

Apakah nilai-nilai *indigenos* masih dianggap penting bagi generasi anak bangsa Indonesia sekarang? Manakala berbicara tentang nilai-nilai kearifan lokal, bagaimana generasi pada era milenial mengelaborasi kehidupan global? Berbicara tentang indigenous budaya Jawa, artefak seni ornamen dalam sebuah arsitektur rumah tradisional sering dibicarakan sebagai salah satu hasil mahakarya nyata anak bangsa. Sebuah karya yang diciptakan dengan pemikiran membumi yang genius. Olah kreatif indigenous melahirkan nilai-nilai filosofi dan pendidikan ajaran moral untuk membentuk karakter generasi penerus yang memiliki budi pekerti luhur. Telaah penerapan sebuah ornamen pada rumah tradisional Kudus akan dikaji berpijak pada konsep pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara melalui Konsep 3-Kon, yaitu konvergen, konsentris dan kontinuitas yang masih sangat relevan untuk kehidupan masyarakat generasi bangsa dalam konstelasi budaya global. Metode kualitatif dengan analisis konten digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan deskripsi objektif dan sistematis berdasarkan data di lapangan. Dalam hal ini menganalisis nilai-nilai filosofi dan makna yang tersembunyi dalam visualisasi ornamen pada rumah tradisional Kudus. Visualisasi seni hias ornamen pada rumah tradisional Kudus menunjukkan akulturasi budaya yang memiliki karakteristik di dalamnya terkandung falsafah hidup orang Jawa yang terdapat muatan ajaran luhur menyangkut nilai estetika dan etika. Hal ini dapat dijadikan sebagai literasi budaya tradisi menghadapi derasnya arus perubahan zaman yang

serba cepat untuk memperkuat nilai-nilai karakter bangsa. Pengaruh-pengaruh budaya baru pada era digital menjadi satu daya hidup untuk memberikan bentuk pemahaman baru atas inspirasi kekayaan budaya lokal, apresiasi, dan pengetahuan baru dalam mengaktualisasikan nilai-nilai ajaran luhur budaya Jawa untuk memperkuat karakter generasi bangsa.

Kata Kunci: *indigenous*, budaya Jawa, ornamen, rumah tradisional Kudus

---

## Pendahuluan

Seni ornamen merupakan salah satu unsur seni rupa yang selayaknya memperoleh perhatian besar dari semua pihak. Ornamen tidak hanya sekadar untuk mengisi kekosongan suatu bidang, tetapi justru merupakan salah satu sarana hidup untuk memenuhi kebutuhan keindahan pada suatu objek tertentu. Peranan ornamen sangatlah besar mencakup segala aspek kebutuhan hidup manusia, baik yang bersifat jasmani maupun rohani. Melihat jejak-jejak artefak yang telah ada, keberadaan sebuah ornamen bukan dibuat tanpa sengaja tanpa pemikiran dengan asal-asalan diciptakan, tetapi dihadirkan penuh dengan kesadaran estetika, etika, dan muatan filosofi sebagai pembelajaran akan hidup manusia.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Gelebet yang menyatakan bahwa ornamen dengan segala fungsinya baik sebagai keindahan, ungkapan simbolis, maupun alat komunikasi tercipta dengan berlandaskan pada estetika, etika, dan logika untuk menuju keharmonisan dan keseimbangan jagat raya (*sundharam*) (Gelebet, 1981:331). Sangat disayangkan apabila hasil seni ornamen terutama seni warisan tradisi hasil olah kreatif kriyawan pendahulu pada masa lampau sebagai kekayaan *indigenos* yang bernilai luhur dan adiluhung itu mengalami degradasi estetika dan etika. Generasi penerus banyak yang mengacuhkannya karena dianggap ketinggalan zaman. Akhirnya hasil budaya ini terpuruk dan terpinggirkan kehilangan daya logika karena dianggap sesuatu yang kolot serta mistik.

Masuknya kebudayaan global ke dalam kehidupan masyarakat lokal saat ini tentu akan menimbulkan pengaruh-pengaruh yang seringkali dikatakan sebagai proses homogenisasi budaya, sebuah proses “seragamisasi” struktur isi, dan institusi budaya mengikuti model yang dikembangkan di negara-negara Barat, seperti Amerika Serikat dan Eropa sehingga menggiring ke neokolonialisme dan imperialisme budaya. Terjadinya interaksi budaya lokal dan global merupakan bentuk representasi budaya lokal dalam memecahkan masalah dan menegosiasi kepentingannya pada masa kini. Tentu saja hal itu bisa tercapai ketika budaya

lokal ditempatkan dan diformat secara lazim melalui medium yang sesuai dalam konteks kekinian (Jurriens, 2002:23). Akan terjadi pemaknaan dan pemahaman dengan nilai-nilai baru terhadap kebudayaan lama sehingga akan berlangsung adaptasi dan penyesuaian terhadap kebutuhan baru yang selalu berkembang. Akibatnya simbol estetik lama akan ikut berubah demi mengatasi tantangan dan tuntutan dari masyarakat (Rohidi, 2000:25). Dengan demikian, untuk memberikan pembelajaran yang baik bagi generasi penerus bangsa khususnya dalam pendidikan karakter terhadap nilai-nilai *indigenos* pada era terkini dibutuhkan sebuah konsep atau metode yang relevan. Hal ini agar nilai-nilai yang ada tidak mengalami degradasi yang mengaburkan nilai-nilai kebenaran karena dipandang tidak logis dan berseberangan dengan cara pandang generasi penerus bangsa.

Dalam konteks percaturan global, kesadaran untuk mempertanyakan identitas justru semakin besar. Inilah paradoks yang menggiring wacana baru, yaitu wacana tentang identitas budaya. Identitas yang dibangun melalui pergulatan dan ketegangan dalam menentukan pilihan dan komunitas. Di satu sisi berusaha masuk dalam percaturan internasional yang menepis batas-batas geografis, batas-batas etnis batas-batas bangsa, atau identitas budaya. Di sisi lain justru muncul semangat untuk kembali pada etnisitas kebangsaan atau mempertimbangkan warna budaya (Bandem, 2000:30). Topik dan ide ini kini terasa penting karena pada kenyataannya dalam forum ilmiah baik regional maupun internasional muncul kesadaran bahwa identitas lokal (lokalitas) menjadi *setting point* yang tinggi dan penting untuk menandai sebuah kehadiran dan penciri seni suatu bangsa di kancah dunia global.

---

## **Teori dan Metodologi**

Pemikiran Ki Hadjar Dewantara diwujudkan dalam konsep triloginya yang terkenal dengan nama “3Kon/TriKon”. Konsep ini merupakan hasil ramuan berdasarkan pengamatannya tentang budaya Timur dan Barat. Secara definitif dapat diartikan bahwa upaya manusia menghubungkan budaya luhur budaya bangsa Indonesia (kontinu), dan menyeleksi datangnya budaya luar dengan memberikan kemungkinan berpadu budaya bangsa dengan budaya luar (konvergen) menuju terjadinya budaya baru yang lebih baik (konsentris) (Dewantara, 1962:59).

Hal ini juga didukung dengan teori tentang proses kebudayaan bahwa kebudayaan merupakan pola tingkah laku yang dipelajari dan disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses belajar kebudayaan yang berlangsung

sejak dilahirkan sampai mati, yaitu dalam kaitannya dengan pengembangan perasaan, hasrat, emosi, dalam rangka pembentukan kepribadiannya sering dikenal sebagai proses internalisasi. Karena makhluk manusia adalah bagian suatu sistem sosial, setiap individu harus selalu belajar mengenai pola-pola tindakan agar ia dapat mengembangkan hubungannya dengan individu-individu lain di sekitarnya. Proses belajar ini lebih dikenal dengan sosialisasi. Selanjutnya, proses belajar kebudayaan lainnya dikenal dengan istilah enkulturasi atau pembudayaan, yaitu seseorang harus mempelajari dan menyesuaikan sikap dan alam berpikirnya dengan sistem norma yang hidup dalam kebudayaannya (Purwanto, 2006:88-89).

---

## Hasil dan Pembahasan

Memajukan kebudayaan dapat berkaitan dengan memajukan pemikiran, memperbaiki perbuatan, dan meningkatkan mutu hasil karya. Tiap-tiap unsur itu perlu berkembang dengan nyata yang harus diikuti oleh tindakan nyata dan secara keseluruhan nantinya akan bersangkut paut dengan sistem budaya, sistem sosial, sistem kepribadian, dan organik setempat. Seperti yang diungkapkan oleh Winner dalam Ronald: *“a building is not only an object but also a sign, that any edifice is simultaneously some sort of refuge and certain kind of massage* (Ronald, 2005:15). Demikian pula dengan kehadiran sebuah ornamen di sebuah bangunan, yaitu rumah tradisional Kudus yang merupakan hasil kekayaan kebudayaan masyarakat Jawa yang digunakan sebagai media bertutur melalui visual tentang makna filosofis dan pesan moral bagi masyarakat penyangga budayanya.

Ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Di samping tugasnya menghiasi yang implisit menyangkut segi-segi keindahan, misalnya untuk menambah indahnya sesuatu barang sehingga lebih bagus dan menarik, akibatnya memengaruhi pula dalam segi penghargaannya baik dari spiritual maupun segi material/finansial, dalam seni ornamen sering ditemukan pula nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (filsafat hidup) dari manusia atau masyarakat penciptanya. Dengan demikian, suatu benda yang dikenai seni ornamen itu akan mempunyai arti yang lebih bermakna, disertai harapan-harapan yang tertentu pula (Gustami, 2008:4). Dapat dikatakan bahwa sebuah motif hiasan tentunya mengandung pesan atau makna yang ingin disampaikan oleh seniman. Karena makna disampaikan melalui media *pictorial* (gambar), makna tersebut pun bersifat simbolik yang harus ditafsirkan. Artefak sebagai pemenuhan kebutuhan

rohani, bentuk dan ornamentasinya terikat dengan ajaran keagamaan. Makna tersembunyi di balik ragam hias tersebut karena terdapat pesan falsafah hidup melalui simbol-simbol (Haryono, 2008:88-100).

Rumah tradisional Jawa, dalam hal ini rumah tradisional Kudus, memiliki keberagaman jenis dan bentuk dengan seni hias yang juga memiliki maksud dan tujuan yang berbeda, yaitu penerapan ornamennya mengambil berbagai macam ide bentuk dari lingkungan alam lokal sekitarnya. Demikian halnya dengan seni hias yang diterapkan di bagian-bagian bangunan rumah tradisional Kudus, khususnya rumah *joglo pencu*. Hiasan di rumah tradisional Kudus juga memiliki bentuk-bentuk dengan makna yang berbeda. Dalam kehidupan masyarakat Jawa, keraton adalah pusat kosmos. Rumah sebagai satu lingkungan buatan yang berupa lingkungan alamiah juga disebut kosmos. Dengan demikian, dalam pengejawantahannya rumah adalah kosmos bagi penghuninya. Kosmos juga diartikan sebagai ruang (spasial) sehingga bentukannya selalu bergantung pada siapa penghuninya. Paham kosmologi dalam perkembangan rumah Jawa menggarisbawahi suatu pernyataan yang mengatakan bahwa dalam kehidupan budaya Jawa masih terasa mengembangkan kehidupan mistik (Mulder, 1970:30).

Keberadaan seni ornamen rumah adat tradisional Kudus juga tidak bisa lepas dari faktor sejarah runtuhnya kerajaan Majapahit yang beraliran Hindu-Budha dan munculnya kerajaan Demak. Akulturasi menghasilkan produk seni rupa berdasarkan agama yang dalam perkembangannya memperlihatkan perpaduan antara tradisi Hindu dan Budha dari India dan tradisi seni rupa Indonesia yang bersumber dari budaya prasejarah (Yudoseputro, 2008:64). Berdirinya kerajaan Demak bermula dari misi para mubalig dalam mengislamkan Jawa yang kemudian terkenal dengan sebutan “wali songo”. Dalam penyiaran dan perkembangan Islam di Jawa selanjutnya, para walisongo memusatkan kegiatannya dengan menjadikan kota Demak sebagai sentral segala sesuatunya. Tidak hanya menjadi pusat ilmu pengetahuan dan agama, tetapi kemudian menjadi pusat perdagangan dan bahkan menjadi pusat kerajaan Islam pertama di Jawa. Kunci-kunci perdagangan yang terbentang dari selat Malaka melalui pesisir utara Jawa sampai Maluku sebagian besar ada di tangan pedagang muslim, orang Islam dari Gujarat, Persia, dan mungkin Tionghoa (Koentjaraningrat, 1994:46).

Dalam konteks sejarah kebudayaan Islam di Jawa, rentangan waktu abad XV sampai abad XVI ditandai dengan tumbuhnya kebudayaan baru sintesis antara kebudayaan Hindu-Budha dengan unsur kebudayaan Islam, yang dikenal sebagai kebudayaan masa peralihan. Peralihan ini tidak mesti bermakna pembuangan dan

pergantian tradisi seni budaya yang bersifat adiluhung warisan zaman kerajaan Jawa-Hindu, namun bersifat pengislaman, penyesuaian dengan suasana Islam (Simuh, 1995:125). Pada abad XV orang-orang Cina (Tionghoa) di pesisir Jawa pada umumnya memeluk agama Islam dan membangun masjidnya sendiri (Lombard II, 2000:243), kemudian banyak pedagang pribumi yang ikut mendirikan rumah tradisional Kudus tersebut setelah usaha mereka berkembang. Masyarakat Kudus merupakan masyarakat penganut Islam *puritan*, yaitu pedagang berjiwa santri sebagaimana yang dicontohkan oleh Sunan Kudus (Sardjono, 1997). Rumah tradisional Kudus (*joglo pencu*) sebagian besar dibangun sebelum tahun 1810 M dan menjadi simbol kemewahan bagi pemiliknya (Wahyono & Larasati, 2015:2).

Para wali memegang peranan penting otoritas sosial ekonomi dan politik karena para wali ini berbeda dengan bangsawan Majapahit. Mereka melarang menggambarkan makhluk bernyawa dalam seni hias (Wagner, 1967:154), termasuk di dalamnya seni hias rumah tradisional Kudus. Seni ornamen dihadirkan dengan tidak menggambarkan makhluk bernyawa secara realistis bentuk, tetapi dengan kekuatan stilisasi yang menggabungkan unsur-unsur budaya yang ada menjadi padu, tetapi tetap menguatkan ciri khas ornamen Kudus. Ciri khas ornamen Kudus dibuat berdimensi, detail dan halus menjadi simbol status ekonomi pemiliknya. Di dalamnya unsur-unsur ornamen diberikan muatan-muatan pesan moral ajaran filosofi sebagai bentuk pembelajaran nilai-nilai luhur kepada generasi penerusnya.

Berdasarkan informasi dari cerita masyarakat setempat, seni ukir Kudus diwariskan oleh seorang Tionghoa bernama Telingsing yang diduga pernah tinggal di Desa Sunggingan (Ashadi, 2010:157). Menurut Salam, "Sunggingan" berasal dari sebuah nama Cina, yaitu Sung Ging An, salah seorang imigran muslim yang bersama-sama Kyai Telingsing datang ke Kudus. Selain sebagai mubalig, mereka juga ahli dalam ukiran. Tempat Sung Ging An dan rekan-rekannya menetap dinamakan Desa Sunggingan, juga berarti ahli dalam bidang ukiran/mengukir (Salam, 1994:80). Penelusuran terhadap objek-objek ornamen yang masih dapat dijadikan rujukan adalah ornamen pada seni hias *wuwungan* dan pada gebyok.

Dalam tulisan ini akan dikaji tiga contoh ragam hias hasil akulturasi budaya yang tetap terlihat ciri khas budaya Jawa dalam unsur gebyok yang dapat memberikan gambaran pembelajaran moral karakter bangsa kepada generasi penerusnya. Unsur-unsur pada ornamen ini secara tidak langsung telah memberikan edukasi literasi visual, bahwa masyarakat budaya Jawa mampu menerima budaya asing, kemudian disarikan, diserap, diambil manfaatnya, dan dikembangkan menjadi unsur budaya baru, tetapi tetap memiliki ciri khas dengan tidak meninggalkan unsur budaya lama.

<p>Ragam Hias</p>	<p>Nilai-Nilai Filosofi dan Moral Bagi Generasi Penerus Bangsa</p>
<p><i>Banbanan</i> (daun pisang)</p> 	<p>Ragam hias pada balok dasar dinding gebyok terlihat adanya ukiran pada kerangka gebyok yang oleh masyarakat setempat disebut sebagai <i>sampar banyu</i>, yaitu balok yang paling bawah pada struktur konstruksi gebyok mengelilingi dasar gebyok tersebut dengan ragam hias abstraksi daun pisang. Ukiran dengan motif hias ini menjadi simbol prinsip hidup sebagai layaknya sifat pohon pisang yang pantang mati sebelum berbuah atau meninggalkan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Pesan yang terkandung dalam simbol ini adalah mengajarkan kepada semua penghuni rumah agar selama diberi umur oleh Allah SWT hendaknya senantiasa berupaya untuk beramal yang baik dan bermanfaat bagi orang lain</p>
<p><i>Nanasan</i> (buah nanas)</p> 	<p>Ragam hias ini berbentuk buah nanas terletak tepat di tengah-tengah <i>plipitan/kleweran</i> depan pintu masuk utama menuju ruang <i>sentong</i> yang memiliki makna agar manusia dapat belajar dari buah nanas, yaitu untuk mendapatkan buah yang enak harus mengupas bagian kulitnya yang keras dan tajam. Hal ini dimaksudkan agar manusia dalam menjalani hidup hendaknya melalui kerja keras terlebih dahulu sebagai bentuk pekerjaan yang harus dilaksanakan sehingga diharapkan ketika seseorang telah merasakan kenikmatan hidup ia tetap ingat pada saat merasakan tidak enaknyanya sehingga tidak ada rasa merendahkan pihak yang susah atau belum beruntung.</p>
<p><i>Tumpal</i> atau <i>sorot</i></p> 	<p>Ragam hias ini berbentuk segitiga dan termasuk ragam hias geometrik yang oleh masyarakat Kudus disebut <i>sorot</i>. Memiliki makna pancaran sinar atau cahaya. Ragam hias ini tersusun atas tiga pengulangan bentuk yang sama dari bawah ke atas dalam suatu bidang kayu segi empat yang ditempatkan di bagian bawah tiang-tiang gebyok. Tiga susunan pengulangan ini dimaksudkan sebagai simbol adanya tiga hal yang dapat menjadi cahaya penerang kehidupan setiap muslim, yaitu: <i>iman</i>, <i>islam</i>, dan <i>ihsan</i>. Pesan moral tersebut dimaksudkan sebagai simbol agar senantiasa penghuni rumah (muslim) senantiasa memegang teguh ketiga hal tersebut sebagai cahaya penerang jalan hidup menuju insan yang bertakwa hanya pada Allah SWT.</p>

Konsep konvergen, konsentris, dan kontinuitas nilai-nilai indigenous pada ornamen rumah tradisional Kudus dalam rangka membangun dan memperkokoh karakter generasi bangsa penerus penyampaian pesannya harus berbeda. Karena generasi penerus bangsa akan terdiri dari Generasi Milenial, Generasi Z, dan akan lahir Generasi Alpha yang sangat akrab dengan dunia digital. Jadi, penyampaian nilai-nilai luhur ini harus disampaikan melalui informasi yang dikemas apik dalam sajian digitalisasi visual yang menarik. Nilai-nilai filosofi dan pesan moral budi pekerti luhur pada ornamen rumah tradisional Kudus dapat disampaikan melalui *trigger virtual* yang dimasukkan dalam persepsi pemikiran mereka. Dengan demikian, generasi ini akan tertarik untuk mengetahui, mempelajari, bahkan mendalaminya yang terintegrasi nyata dalam kehidupan pada era mereka walau memiliki format yang berbeda.

Sebuah riset yang dilakukan oleh Beano Studios menyebut, Generasi Alpha akan mencapai puncaknya pada tahun 2025 mendatang. Saat itu, akan ada 2 miliar orang Generasi Alpha di seluruh dunia. Dalam riset itu, sebanyak lebih dari separuh responden (55 persen) secara rutin menciptakan konten video. Sebanyak 47 persen generasi Alpha bersentuhan dengan elektronik dan 43 persen senang dengan robotik. Pun 36 persen generasi tersebut gemar melakukan pengodean komputer. Bisa dibilang, generasi ini mahir dan sangat maju di bidang teknologi sejak masih duduk di bangku sekolah. Meskipun mereka adalah generasi pertama yang lahir di dunia digital yang sebenarnya, Generasi Alpha mengatakan mereka tidak bergantung pada teknologi, tidak seperti orang tua milenial mereka yang kegilaan selfie dan aplikasi ini. Beano Studios dalam keterangan persnya menyatakan bahwa 48 persen anak-anak Generasi Alpha sering menghabiskan waktu tanpa perangkat dan teknologi. Angka ini lebih besar dibandingkan 29 persen Gen Z, kakak mereka. Aktivitas yang diminati Generasi Alpha lebih kepada nostalgia pada generasi kakek dan nenek mereka ketimbang orang tua. Sebanyak 42 persen Generasi Alpha senang kerajinan tangan seperti menjahit dan merajut (Kompas.com).

Hasil riset ini dapat dijadikan panduan untuk dapat memformat ulang seni ornamenasi dikemas sedemikian rupa dengan konsep tri-kon (konvergen, konsentris, dan kontinuitas). Untuk disiapkan agar pembelajaran nilai-nilai luhur dan pesan moral dapat tersampaikan kepada generasi Gen-Z dan utamanya Generasi Alpha yang akan kembali pada nostalgia generasi sebelumnya. Ibarat *life-cycle* yang terus berubah dan perubahan itu akan kembali pada titik sebelumnya sehingga nilai-nilai indigenous yang berisikan ajaran luhur dan pesan moral dapat

mengambil peran nyata. Generasi penerus bangsa perlu memperkokoh jati diri dan bangga dengan identitas budayanya yang sarat nilai-nilai filosofi berbudi luhur.

---

## Simpulan

Konsep pendidikan tri-kon Ki Hadjar Dewantara untuk membaca kembali literasi visual dari sebuah artefak pada seni ornamen dapat dijadikan sebagai momentum dalam menyikapi hadirnya regenerasi Gen-Z dan Alpha. Keberadaan ornamenasi pada seni hias rumah tradisional Kudus merupakan upaya manusia menghubungkan budaya luhur Jawa yang berisi pesan moral dan budi pekerti luhur kepada generasi penerusnya dengan format baru (kontinu). Kekayaan tradisi bangsa harus terus diangkat sebagai ciri kepribadian masyarakatnya. Datangnya budaya luar yang begitu deras karena kemajuan teknologi informasi memberikan kemungkinan berpadu atas budaya bangsa dengan budaya luar (konvergen). Akan tetapi, pengaruh apa pun yang datang sebagai bangsa yang berbudaya tetaplah memiliki ciri khas dan punya posisi tawar yang tinggi sehingga ciri indigenous tidak dihilangkan. Akan tetapi, juga melihat kemungkinan terjadinya budaya baru dengan hadirnya generasi baru yang tentu membawa manfaat menuju ke dimensi sikap yang lebih baik (konsentris).

Secara faktual seni tradisi telah mengalami pergeseran fungsi, baik bentuk maupun sajiannya sebagai akibat pengaruh kebudayaan yang disebabkan oleh tekanan kekuatan internal, seperti pergantian generasi dan tekanan kekuatan pengaruh eksternal seperti kontak budaya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi, implikasi dari kenyataan yang ada seni tradisi tidak dimaknai sebagai seni yang tidak berubah atau tetap sebagaimana aslinya. Akan tetapi, seni tradisi harus dimaknai sebagai bentuk kebudayaan yang senantiasa terbuka menyesuaikan perubahan zaman. Secara rasional mampu menerima unsur-unsur kebudayaan asing dalam rangka menuju ke tahap budaya lokal yang lebih mapan. Tetap memiliki kepribadian luhur untuk memperkokoh karakter generasi penerus budaya bangsa Indonesia.

---

## Referensi

- Ashadi. 2010. "Jejak Keberadaan Rumah Tradisional Kudus: Sebuah Kajian Antropologi-Arsitektur dan Sejarah". *Jurnal NALARs*, Volume 9, Nomor 2 Juli:147-164. Jakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Bandem, I Made. 2000. "Melacak Identitas di Tengah Budaya Global". *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia Global-Lokal, Th. X-2000*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Dewantara, Ki Hadjar. 1962. *Karja I Ki Hadjar Dewantara*. Jogjakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Gelebet, I Nyoman dkk. 1981/1982. *Arsitektur Tradisional Bali*. Jakarta: Depdikbud.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Percetakan Arindo.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Jurriens, Edwin. 2006. *Ekpresi Lokal dalam Fenomena Global*. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka
- Lombard, Denys. 2000. *Nusa Jawa Silang Budaya*. Jilid II. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mulder, D.C. 1970. *Java Religie en Kunst: de Religie van Java*. Amsterdam: Museum Nusantara Delft, Delft.
- Poerwanto, Har. 2000. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Diah Setiawan, Sakina Rakhma. "Setelah Millenial dan Gen Z, Muncul Generasi Alpha, <http://money.kompas.com/read/2019/06/21/115600626/setelah-millenial-dan-gen-z-muncul-generasi-alpha>, diakses Selasa 2 Juni 2020, 15.30 WIB.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Ekspresi Seni Orang Miskin: Adaptasi Simbolik Terhadap Kemiskinan*. Bandung: Yayasan Adikarya IKPI dan Ford Foundation.
- Ronald, Arya. 2005. *Nilai-Nilai Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Salam, Solichin. 1994. *Kudus Selayang Pandang*. Kudus: Menara Kudus.
- Sardjono, Agung B. 1996. "Rumah-Rumah di Kota Lama Kudus". *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

- Simuh. 1995. *Sufisme Jawa: Transformasi Tasawuf Islam ke Mistik Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Wahyono, Tugas Tri & Ani Larasati, Theresia. 2015. *Rumah Adat Kudus*. Yogyakarta: Direktorat Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Wagner, Frits A. 1967. *Indonesia: The Art of an Island Group*. New York: Greystone Press.
- Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI).
- 

**Arif Suharson**, Dosen Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta pada bidang keilmuan Kriya Keramik, sedang menempuh Studi S3 di Pascasarjana ISI Surakarta. Pernah menjadi Tenaga Ahli Kriya dan Wirausaha Desa Wisata program PNPM Mandiri Kementerian PAREKRAFT, Kementerian IKM, dan Kementerian UKM dan Koperasi Indonesia (2012-2014). Pernah mengikuti Studi Seni dan Disain Produk di Kyoto University Jepang (2014), Lecture dan Workshop Batik Indonesia di Joshibhi University Tokyo Jepang (2015), Studi Kurikulum Seni UiTM Malaysia (2016), dan Studi Arsitektur Thailand (2017). Asesor Kompetensi Bidang Kriya (2019-2021), Menulis buku: (1) *Teknik Putar Tradisional Gerabah, Proses dan Finishingnya* (2011), (2) *Reproduksi Keramik* (2015), (3) *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Tata Kecantikan Kulit & Rambut untuk SMK* (2019), (4) *Proses Cetak Buku* (2020): (1) *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Keramik*, (2) *Teknik Pembuatan Keramik Teknik Putar Pilin*, dan (3) *Kreasi Emas Wuwungan Gerabah Kasongan: Seni Hias Atap Rumah Tradisional Jawa*.



**I Gede Arya Sucitra**

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia  
E-mail: boykbali@gmail.com & arya.sucitra@isi.ac.id

# ESTETIKA MULTIKULTURALISTIK SENIMAN DIASPORA BALI DI YOGYAKARTA DAN RELEVANSI-NYA TERHADAP PENGUATAN NILAI KEARIFAN LOKAL BANGSA INDONESIA

---

## **ABSTRACT**

*Indonesian society is a plural society, a multicultural society. Lately, there is a shared awareness that sensitivity is needed to the reality of national plurality, both in ethnicity, religion, culture, and political orientation. The multiculturalism perspective is very relevant to be applied in a plural society system in Indonesia. Diversity in unity is a mosaic of the embodiment of the principle of the motto 'unity in diversity', even though Indonesia is plural in nature, remains integrated into unity. Multiculturalism contains the essence of justice, equality, humanity, openness, acceptance of differences through dialogue in a spirit of togetherness. The transformation of Balinese art contains multicultural values and diverse in a linear development process from traditional art to postmodern. The presence of the Balinese diaspora in Yogyakarta shows that ethnic Balinese still exist in the arts outside their homeland. Historically, the emergence of the Balinese diaspora was based on certain contexts and modes. Acculturation of Balinese culture with other cultures produces a new culture, and the concealment model of the identity of the Balinese diaspora becomes fused with local identity. The Balinese diaspora artists have experienced adjustments, visual transformation, syncretism to hybridization of Balinese-Javanese cultural values. Synthesis as a result of multiculturalistic aesthetic research of Balinese diaspora artists in Yogyakarta from the perspective of aesthetics and cultural philosophy, as a way of art synergizing with the value of local wisdom, becomes part of strengthening multicultural life, building diverse awareness in the people of Yogyakarta and the Indonesian nation.*

*Keywords: aesthetics, multiculturalism, diaspora artists, locality values*

---

## Pendahuluan

Masyarakat Indonesia adalah masyarakat majemuk atau *plural society* (Nasikun, 1989:31) bahkan ada yang menyebut *dual society*. Evolusi budaya yang sangat panjang terjadi di kepulauan Indonesia sedikit tidaknya telah membentuk wajah multikultur semakin kompleks. Secara etnik dan geografis, jelas bahwa bangsa Indonesia tidak hanya plural dalam arti etnik, tetapi juga multi dalam arti kultural. Dengan demikian, paham multikultural perlu dikembangkan, demi munculnya rasa saling menghargai antarsesama multikultural, atau multikulturisme yang sesungguhnya merupakan reaksi atas dominasi yang semakin luas dari budaya modernitas yang menekan, mematikan kreativitas budaya lokal. Di dalamnya terdapat bagaimana perjalanan, perkembangan, dan masalah-masalah aktual tentang maju mundurnya suatu peradaban atau kebudayaan, proses transformasi budaya, evolusi budaya di dalam suatu masyarakat, komunitas, dan negara (Dana, 2014:23).

Di Indonesia konsep “masyarakat multikultural” sebenarnya telah dibayangkan *founding father* yang berideologi demokrasi. Dalam mendesain apa yang dinilai sebagai kebudayaan bangsa, mereka memberikan penjelasan kepada pasal 32 UUD 1945 dengan pernyataan: “kebudayaan bangsa (Indonesia) adalah puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah”. Indonesia merupakan salah satu bangsa yang memiliki keberagaman kebudayaan atau dapat pula disebut multikulturalisme, yang sangat kental dan unik. Di samping itu, Indonesia memiliki berbagai kekayaan seperti keberagaman etnis, suku, adat, ras, golongan, bahasa, kepercayaan, dan berbagai pengaruh arus mental budaya dan agama dalam berbagai lembaran zaman. Pengaruh kali pertama yang menyentuh masyarakat Indonesia berupa pengaruh kebudayaan Hindu dan Budha dari India sejak 400 tahun sesudah Masehi. Pengaruh agama Hindu, Budha, Islam, dan Kristen memengaruhi kebudayaan Indonesia yang *pluralistic* (Azzuhri, 2012:13). Proses transformasi budaya ini berjalan sejak masuknya kebudayaan Hindu pada abad VII dan diteruskan dengan masuknya Islam pada abad XV (Yudoseputro, 1990:33). Kayam dalam Sucitra (2015:90) mengatakan bahwa:

“Yang menarik dari transformasi-transformasi tersebut adalah terus nampaknya bahasa “perintah historis” yang agaknya selalu mengingatkan kepada nenek moyang kita untuk pandai-pandai memperhitungkan serta memanfaatkan kondisi geografis, geo-ekonomis serta geo-politik dari kepulauan kita. Bahasa tersebut mengisyaratkan idiom “luwes”, “lentur”, “adaptable”, dan “kreatif” dalam menghadapi berbagai pengaruh dari luar. Bahasa tersebut juga mengisyaratkan akan penerimaan realitas kekuatan peradaban besar yang membayangi kawasan

kita. Dengan kata lain perkataan bahasa serta idiom dari “perintah historis” tersebut adalah suatu strategi budaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup kita dari berbagai pengaruh kekuatan peradaban dan kekuatan ekonomi serta politik.

Munculnya berbagai agama dan aliran kepercayaan yang menjamur dalam perkembangan kebudayaan masyarakat Indonesia memaksa masyarakat pendukungnya untuk mampu merespons, membangun kebijakan yang adaptif, kreatif, dan luwes mengingat derasnya arus modernisasi dan globalisasi. Masing-masing penganut kebudayaan mengembangkan tatanan kebudayaannya, yang sejak lama telah menyesuaikan diri dengan *local genius* Indonesia dan mampu hidup berdampingan antarkomunitas agama, budaya, dan aliran kepercayaan (Dana, 2014:5). Pandangan ini sejalan dengan semangat postmodernisme yang sedang berkembang dan memberi dukungan kepada kebhinekaan budaya yang tidak terikat pada dominasi globalisasi. Paham ini dapat mempertemukan budaya global dan budaya lokal untuk dapat hidup bersama dan berinteraksi saling mendukung satu dengan yang lainnya, yang disebut dengan istilah glokalisasi budaya (Ruastiti, 2010:12).

Kandungan nilai multikultur, interkultural, serta berbhinekanya dialektika kesenian daerah (tradisional) dalam seni rupa Indonesia menyebabkan terjadinya transformasi idea dan elemen visual dengan pencerapan modernisasi dari kolonialisme Barat, serta tautannya dengan dunia pendidikan modern. Bali telah terkenal dengan kebudayaannya karena keunikan, kekhasannya yang tumbuh dari jiwa agama Hindu Bali yang tidak dapat dipisahkan dari keseniannya dalam masyarakat yang berciri sosial religius. Mantra (1996:2) menyebutkan (agama) Hindu dapat memelihara keutuhan dan pertumbuhan kebudayaan.

Kebudayaan Bali yang berkembang saat ini adalah hasil akulturasi budaya lokal dan budaya yang datang dari luar. Generasi Bali yang menempuh ilmu kesenian baik di sekolah pendidikan seni maupun perguruan tinggi seni di penjurus Nusantara makin mengayakan lanskap seni rupa Bali. Pendidikan seni memang kemudian menjadi salah satu sumber penting yang memengaruhi dialektika transformasi wajah kesenian. Akibatnya, seniman diaspora Bali yang sarat akan ‘kekuatan’ modal kultural dan pengetahuan seni tradisi Bali yang bernapaskan estetika Hindu-Bali harus beradaptasi dengan budaya Yogyakarta yang plural, beraneka keyakinan, dan beragam kekayaan seni budayanya. Mereka tidak jarang mengalami *shock of the new*, dan tentunya ini kelak memengaruhi pola pikir berbudaya dan pola kreatif penciptaannya (Sucitra, 2014: 58).

Para etnis Bali yang menyebar ke berbagai negara dan pelosok Nusantara inilah yang kemudian dikenal sebagai diaspora. Di Indonesia, sejak awal tahun 1970-an mereka terkonsentrasi di daerah-daerah transmigrasi. Hal ini terutama didorong oleh dampak bencana meletusnya Gunung Agung pada tahun 1963. Istilah diaspora berasal dari bahasa Yunani Kuno, "speiro" yang merujuk pada "penyebaran atau penaburan benih". Istilah diaspora juga dekat dengan kata "dispersion" dalam bahasa Inggris yang bermakna "penyebaran". Dalam berbagai literatur ilmiah, berbagai kajian mengenai diaspora mulai muncul di sekitar akhir abad XX (Narottama, 2017:181).

Salah satunya generasi perantauan (diaspora) Bali yang bergerak di bidang kebudayaan baik seni rupa maupun pertunjukan di Yogyakarta serta berperan penting membangun konstelasi wacana seni rupa Indonesia adalah seniman komunitas seni Sanggar Dewata Indonesia. Sanggar Dewata Indonesia (SDI) bagi pengamat seni dan peneliti bukanlah nama yang asing. Hal ini disebabkan tidak saja dalam aktivitas kreatif yang beragam, melainkan yang lebih esensial adalah mutu karya yang dihasilkannya telah mendunia (Bagus, 1997:312). Konsep dasar berkesenian para diaspora Bali bersifat terbuka, plural dan multikultur. Konsep yang mendasari sifat kelompok SDI ini digagas oleh maestro I Nyoman Gunarsa pada awal pembentukannya tahun 1970. Bertahun-tahun kemudian akar visi tersebut menjadi pegangan dalam meluaskan ruang berkesenian, berinteraksi dengan masyarakat hingga menempatkan posisi dialektika budayanya dengan kebudayaan lain yang saling memengaruhi. Adapun paparan Gunarsa mengenai konsep dasar berkesenian SDI tersebut sebagai berikut:

"Sanggar Dewata Indonesia dengan keluasan semangat lokal ini adalah menegakan semangat kebangsaan, nasionalisme Pancasila. Semangat yang menempatkan identitas seorang seniman dalam negara-kebangsaan yang multikultur, terbentuk dari bermacam-macam kebudayaan mengarah pada kompetisi yang lebih heterogen dalam dunia kesenian internasional. Sifat lokal ini sangat saya harapkan sebagai semangat atau spirit yang sangat dalam maknanya, dan lebih dekat kepada jiwa, bukan dalam bentuk kasar hasil kreasi semata. Semangat ini hendaknya menjadi inti jati diri seorang seniman dari bangsa yang besar, yang mampu menyejajarkan sama tinggi dengan bangsa lain di dunia, tanpa batasan apapun" (Gunarsa, 2003:7-8).

Visi seperti ini tentu tidak demikian saja muncul dari pemikiran yang menyendiri, tetapi lahir dari berbagai hubungan yang terjaring lewat pergaulan nasional dan internasional. Dengan demikian, kesadaran atas perbedaan dan persatuan dalam keberagaman budaya menjadi landasan visi yang berproses ke

depan. Ruang *spirit* kehidupan berkesenian yang kompetitif dan multikultur menjadi bara semangat berkebangsaan dan nasionalisme Pancasila. Perbedaan dan kemajemukan budaya merupakan sesuatu yang mau tidak mau harus diterima. Dalam konteks tersebut, multikulturalisme merupakan upaya untuk menggali potensi budaya sebagai kapital (*culture capital*) yang dapat membawa suatu komunitas dalam menghadapi masa depan yang penuh risiko.

Kebudayaan Bali dan keseniannya menjadi jiwa keseharian manusia Bali, dipenuhi dengan kedalaman metafora dan simbolisasi hubungan antara manusia dengan alam, dengan sesama, dan spiritualitas terhadap Tuhan. Wujud-wujud berkesenian sebagai pemadatan simbol-simbol nilai jagat yang dihayati sebagai ‘harmoni’ tetap subur dan berlangsungnya kehidupan. Adapun tujuan dari penulisan ini untuk menguraikan dan melacak konsepsi dasar filsafati berkesenian seniman diaspora Bali di Yogyakarta. Representasi identitas multikulturalistik ini diadaptasi melalui nilai-nilai lokalitas, kebudayaan, dan dinamika religio-sitas berkebudayaan sehingga menjadi penguat kreativitas berkarya dan mengokohkan kebudayaan nasional. Posisi sebagai seniman yang merantau ini akan menimbulkan ‘suatu pemikiran yang diperbaharui, dibenturkan’ dan berangsur memengaruhi paradigma berkesenian dan pengalaman berkebudayaannya. Kesenian, sebagaimana dikatakan Sanento Yuliman tidak dapat sepenuhnya dipahami tanpa menempatkannya dalam keseluruhan kerangka masyarakat dan kebudayaan. Hubungan timbal balik inilah yang menyebabkan munculnya pendapat bahwa karya seni yang baik adalah suara zaman (Sucitra, 2014:62).

---

## Metodologi

Penelitian kualitatif dengan pendekatan interdisiplin dengan sudut pandang estetika dan filsafat kebudayaan untuk menyelidiki lebih dalam prinsip-prinsip makna filosofis sikap berkebudayaan, berkesenian, serta pengalaman hidup seniman diaspora Bali di Yogyakarta dalam dinamika multikulturalisme, utamanya pada seniman yang tergabung dalam komunitas seni Sanggar Dewata Indonesia Yogyakarta. Paper “Estetika Multikulturalistik Seniman Diaspora Bali di Yogyakarta” merupakan kajian kepustakaan dari berbagai sumber literasi; buku, jurnal, majalah, katalog, dan *website*.

Langkah awal untuk menemukan relasi refleksi filosofis atas konsep/paradigma aktivitas berkesenian mereka sebagai satu kesatuan yang terkait dalam jejaring satu dengan yang lain. Mengingat persoalan sosial budaya dalam kehidupan

multikultur sangat kompleks berkaitan dengan berbagai elemen kebudayaan; bahasa, mitos, religi, kesenian, globalisasi, hingga ekspresi pengalaman hidup seniman terintegrasi dalam satu ikatan. Tentu tidak akan mampu terakomodasi dengan layak dalam satu uraian pemikiran dalam paper singkat ini. Sesuatu yang berkebudayaan adalah manusia dan manusia yang ‘menciptakannya’.

Untuk dapat membingkai persoalan kemajemukan kebudayaan tersebut, Talcott Parsons menyatakan bahwa ada empat sistem yang membingkai kehidupan masyarakat, yaitu sistem organis, psikologis, sistem sosial, dan sistem budaya. Dari keempat sistem tersebut, sistem budayalah yang mendasari dan berpengaruh kuat pada manusia. Sistem budayalah yang menjiwai sistem sosial sehingga sistem budaya sangat menentukan masyarakat tersebut. Selanjutnya Parsons dalam Sutrisno (2005:373) menjabarkan sistem budaya ke dalam bentuk-bentuk simbolisasi. Ada empat bentuk simbolisasi, yaitu: simbolisasi kognitif (ilmu pengetahuan), simbolisasi ekspresif (bahasa-seni), simbolisasi evaluatif (norma-norma, termasuk di dalamnya hukum), dan simbolisasi pendasaran makna (agama dan ideologi).

Manusia adalah subjek dan objek kebudayaan. Hal ini berarti, menurut van Peursen (1976:13-14), kebudayaan jangan dipandang sebagai titik tamat atau keadaan yang telah tercapai, melainkan sebagai sebuah penunjuk jalan, sebuah tugas: kebudayaan itu ibarat sebuah cerita yang belum tamat, yang masih harus disambung, sebagai suatu tahap cerita tentang sejarah perkembangan. Lebih lanjut, van Peursen menegaskan bahwa kebudayaan semacam sekolah di mana manusia dapat belajar; filsuf Jerman, Immanuel Kant mengatakan, bahwa ciri khas kebudayaan terdapat dalam kemampuan manusia untuk mengajar dirinya sendiri. Manusia merespons dirinya pada perubahan kebudayaan itu dan memahami bagaimana sesuatu seharusnya bersifat. Dengan demikian, gejala kebudayaan dan perubahannya selalu berlangsung dalam tegangan. Ketegangan dalam memaknai lingkungan ini dinamakan ketegangan antara “imanensi” (serba terkurung) dan “transedensi” (yang mengatasi sesuatu, berdiri di luar sesuatu) (Peursen, 1976:15).

Representasi ‘ekspresi’ berkesenian seniman diaspora Bali dapat menjadi identitas kultural dalam menandai silang budaya dan konsep multikultural Bali dengan budaya Jawa dan budaya global sebagai ruang berproses kreatif yang dinamis. Hubungan ini menyebabkan konsekuensi logis bahwa pemahaman terhadap kesenian secara otomatis membutuhkan pemahaman pula terhadap ruang dan waktu tersebut (aspek sosial-budaya). Dalam kompromi adaptasi

pertemuan kebudayaan yang kemudian mencitrakan identitas orang Bali. Oleh Bandem dalam Sucitra (2015:94) dikatakan bahwa prinsip *local wisdom* seperti *desa*, *kala* dan *patra* berlaku dalam kehidupan seni di Bali dapat berubah sesuai dengan tempat, waktu, dan keadaan. Konteks ini pada akhirnya menentukan sifat dari sebuah kesenian. Oleh karena itu alangkah bijak untuk melihat konteks yang dominan melatarbelakangi. Klasifikasi fungsi yang dimiliki tersebut menjadikan seni Bali tidak dapat dipisahkan dari agama.

---

## Hasil dan Pembahasan

### Konsep Multikulturalisme

Wacana multikulturalisme merupakan bagian dari wacana kebudayaan. Keberadaan budaya yang beragam (multikultur) dalam suatu, komunitas, bangsa, dan negara tidak dapat diabaikan karena seiring perkembangan manusia, kebudayaan terus berkembang, bertransformasi, dan berevolusi. Perkembangan selanjutnya dapat melahirkan berbagai kebudayaan baru atau menambah keberagaman baru dalam kebudayaan suatu masyarakat, sesuai jiwa zaman setempat (Dana, 2014:13).

Multikulturalisme bertujuan untuk menjunjung tinggi keanekaragaman dan juga perayaan perbedaan. Gagasan masyarakat multikultural telah menjadi kebijakan resmi di banyak budaya Barat dan upaya demokrasi liberal untuk mempromosikan kesetaraan etnis/ras. Ini didasarkan pada gagasan menampilkan toleransi terhadap berbagai praktik budaya dalam konteks negara-bangsa. Lebih lengkapnya Barker (2004:127-128) menyampaikan:

*The idea of a multicultural society has become official policy in many Western cultures and represents a liberal democratic attempt to promote ethnic/racial equality. It is premised on the idea of displaying tolerance towards a range of cultural practices within the contexts of the nation-state. As a policy approach it has been influential in the education and cultural spheres where it has underpinned attempts to introduce people to a range of different beliefs, values, customs and cultural practices. As such, multiculturalism aims to express respect for and indeed celebration of difference. It has also been suggested that the philosophy and strategies of multiculturalism rest on essentialist versions of 'ethnic' identity and thus homogenize cultural experience rather than recognizing the hybridity inherent to contemporary cultural identities.*

Paham multikulturalisme muncul sebagai reaksi atas tekanan globalisasi yang cenderung menyatukan dunia (budaya) menjadi satu di bawah pengaruh ideologi kapitalisme, atau modernisme (Ruastiti, 2010:108). Multikulturalisme mencakup tiga subnilai, yaitu: (a) menegaskan identitas kultural seseorang mempelajari dan menilai warisan budaya seseorang; (b) menghormati dan berkeinginan untuk memahami dan belajar tentang (dan dari) kebudayaan-kebudayaan selain kebudayaannya; dan (c) menilai dan merasa senang dengan perbedaan kebudayaan itu sendiri; yaitu memandang keberadaan dari kelompok-kelompok budaya yang berbeda dalam masyarakat seseorang sebagai kebaikan yang positif untuk dihargai dan dipelihara (May, 2001:19).

Lawrence A. Blum dalam esainya “Antirasisme, Multikulturalisme, dan Komunitas Antar-ras: Tiga Nilai yang Bersifat Mendidik Bagi Sebuah Masyarakat Multikultur” menjabarkan multikulturalisme meliputi sebuah pemahaman, penghargaan, dan penilaian atas budaya seseorang, dan sebuah penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis orang lain. Ia meliputi sebuah penilaian terhadap kebudayaan-kebudayaan orang lain, bukan dalam arti menyetujui seluruh aspek dari kebudayaan-kebudayaan tersebut melainkan mencoba melihat bagaimana kebudayaan tertentu dapat mengekspresikan nilai bagi anggota-anggotanya sendiri (May, 2001:16).

Dalam kondisi multikultur seperti ini tidak ada lagi karya (seni) yang mengekspresikan satu identitas, karena, katakanlah bahwa identitas nasional dan global telah masuk menjadi bagian dalam karya tersebut. Paham tentang konsep identitas bergeser menjadi representasi identitas yang tidak lagi merujuk pada satu ciri suatu kelompok masyarakat, tetapi sebagai wadah terjadinya kontestasi. St. Nugroho dalam esainya ‘Multikulturalisme’ (Ujan, 2009:15) memberikan beberapa kesimpulan definisi dari para ahli budaya tentang multikulturalisme, yakni “multikulturalisme di satu pihak merupakan suatu paham dan di lain pihak merupakan suatu pendekatan yang menawarkan paradigma kebudayaan untuk mengerti perbedaan-perbedaan yang selama ini ada di tengah-tengah masyarakat di Indonesia dan di dunia”.

## **Estetika Multikulturalisme**

Mengkaji alur estetika multikulturalistik tidak bisa tidak untuk menggandeng paradigma postmodern sebagai latar konseptual yang dominan saat ini. Mengidentifikasi salah satu ciri seni rupa kontemporer adalah tingkat kepedulian yang tinggi terhadap realitas kehidupan keseharian masyarakat ketimbang

mengurusi masalah-masalah estetika seni itu sendiri. Dalam konteks seni rupa Indonesia yang aspek kesejarahannya tidak tertata dengan mantap, persoalan mendefinisikan dan pembagian ruang kebudayaan modern-kontemporer semakin kompleks. Indonesia adalah negeri yang hidup dalam abad ke-21 sekaligus tempat tradisi, modernitas, postmodernitas, takhayul, mistik, dan lain-lain berbaaur dalam aktivitas keseharian (Saidi, 2008:10).

Postmodernisme dalam seni rupa muncul setelah modernisme. Berbeda dengan estetika modernis yang memperjuangkan universalisme, dengan Barat sebagai penentu cita rasa seni rupa dunia, estetika posmodernis merayakan 'perbedaan', menaruh perhatian pada hal-hal yang khusus atau spesifik. Bila kaum modernis mencampakkan masa lampau demi inovasi-inovasi individual, kaum posmodernis cenderung meminjam masa lampau dan merasa tertantang untuk memosisikan informasi-informasi lama ke dalam konteks-konteks baru (Sumartono, 2003:69). Sejalan dengan pemikiran kaum posmodernis, kaum multikulturalis mengakui pluralitas masyarakat dan mereka secara politis memperjuangkan pluralitas, keanekaragaman, dan individualitas (dalam pengertian tidak ada perbedaan antara individualitas di negara maju dan negara berkembang) dalam seni rupa. Lebih lanjut Sumartono (2003:70-71) menegaskan, "Menurut estetika multikulturalis, keanekaragaman karya seni rupa tidak hanya terdapat dinegara berkembang tetapi juga dinegara-negara maju. Jadi, estetika universalis ditolak. Estetika multikulturalis juga menghormati pandangan-pandangan seni rupa yang berbeda." FX. Harsono (1992:71) memiliki pandangan tersendiri mengenai konsep estetis seni rupa kontemporer Indonesia untuk membangun kepribadian yang khas dari fenomena seni rupa kontemporer yang berkembang di Indonesia yang bisa dikaitkan menuju pemikiran estetika multikulturalistik.

Berkesenian bagi masyarakat Bali adalah kerja fisik yang membutuhkan ketekunan, minat, *swadharma* (kewajiban), dan juga 'kepuasan batin', artinya dia melakukannya sepenuh hati dan menampilkan terbaik. Kebudayaan Bali bernapaskan estetika Hindu yang didasari pada prinsip kitab suci Weda, sesungguhnya menjunjung tinggi nilai-nilai keseimbangan dan harmonisasi seperti yang terkandung dalam filosofi *Tri Hita Karana*, *Desa Kala Patra*, dan *Rwa Bhineda*.

Seniman-seniman diaspora Bali generasi akademis menyerap kaidah-kaidah modern, seperti kesadaran sebagai individual, tradisi *fine art* (seni untuk seni), dan spirit untuk selalu mencari kebaruan dalam seni sesuai jiwa zamannya. Seperti yang dinyatakan oleh filsuf Hegel, tugas seniman adalah berkonsentrasi pada

kehidupan emosionalnya, menangkap, menyerap, menghayati, serta menggulati *Zeitgesit* zamannya dan kemudian menuangkan pergulatan emosinya itu ke dalam bentuk inderawi. Karena itu, seorang seniman tidak cukup hanya menguasai teknik-teknik seni (Sutrisno & Sitorus, 2005:33). Para seniman diaspora Bali secara mental dan moral melekatkan konsepsi estetika Hindu maupun nilai-nilai lokalitas budaya setempat dimana dia berdomisili, dalam hal ini nilai lokalitas budaya Jawa (Yogyakarta) tercermin dalam interaksi sosial-budaya, politik, hingga ekspresi pengalaman hidupnya melalui penciptaan seni-budaya di bidang kesenian, arsitektur, bahasa, religi, dan pengetahuan. Dari penciptaan dan kreativitas yang subur dan produktif itu telah menjadikan kebudayaan Bali yang dikembangkan seniman diaspora Bali di Yogyakarta mencapai tingkat yang tinggi dan kompleks.

### **Dimensi Multikulturalistik Seniman Diaspora Bali**

Ditinjau dari perspektif kebudayaan, karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya bersangkutan dilahirkan. Seniman sebagai masyarakat tentunya akan selalu bersentuhan langsung dengan berbagai masalah, fenomena yang berkembang di lingkungan sekitarnya. Kemunculan karya seni sebagai sebuah entitas ekspresi personal seniman menurut Saidi (2008:1) bisa merupakan representasi dan abstraksi dari realitas, tetapi bisa pula 'pendobrakan' atas realitas tersebut. Dengan perspektif ini, kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Pada era globalisasi dan modernisasi, fenomena kebudayaan Indonesia tampak mengalami perubahan dan sangat banyak berbeda dengan kebudayaan masyarakat Indonesia pada zaman sebelumnya. Perubahan ini tidak dapat dihindarkan karena hakikat kebudayaan tidak akan luput dari arus perubahan, seiring perkembangan pola pikir masyarakat.

Meneliti perjalanan sejarah seni rupa Bali di tanah Jawa, tidak terlepas dari peran dua pioner seniman Bali yang merantau ke Bandung tahun 1950-an, yakni I Nyoman Tusan dan pada tahun 1960-an oleh I Nyoman Gunarsa di Yogyakarta (Parta, 2010:7-8). Keterbukaan cakrawala akademisi serta didorong oleh situasi lingkungan masyarakat Yogyakarta dan sistem sosial di Bali, kedua faktor lingkungan ini melahirkan rasa "guyub", yaitu rasa bersatu tanpa pamrih yang diterapkan dalam kehidupan berkesenian, salah satunya dalam *bebanjar* kehidupan kolektif perantauan yang menempuh pendidikan di Yogyakarta. Rasa keterbukaan inilah yang mendorong kreativitas baru dalam mencipta dan

mengekspresikan jiwa seni yang selalu ingin menemukan hal-hal yang baru, namun tetap dielaborasikan dengan spirit lokalitas Bali. Spirit ini sejalan dengan sifat dan karakter manusia Bali yang dominan, seperti terbuka, ramah dan luwes, jujur, kreatif dan estetis, kolektif, kosmologis, religius, dan moderat menerima perbedaan dan elaborasi kebudayaan (Suacana, 2011:91).

Menyikapi dilema globalisasi, seniman SDI harus mampu menciptakan sebuah strategi dengan acuan keunggulan lokal (*local genius*) sehingga budaya lokal mampu bersaing secara identitas dalam konteks global dan menghindari wujud stereotype dalam homogenisasi budaya. Jadi bisa dikatakan (walau tidak keseluruhan anggota SDI dari Bali, karena keanggotaan SDI bersifat terbuka dan plural, beberapa anggota SDI ada juga dari etnis lainnya seperti Batak, Jawa, Minang, dan Sasak). Sebagai peranti penguat karakter tersebut, dilakukan proses seleksi, dialog, adaptasi, silang budaya antarseniman yang bersifat positif, konstruktif, dan produktif sehingga diharapkan mampu menciptakan elemen seni budaya baru dan berkarakter (budaya).

Komunitas seni SDI sejak awal telah menyadari kausalitas dari dinamika globalisasi, interaksi 'identitas diri' dalam berkesenian antarsuku bangsa menjadi semakin lekat dan cair sehingga perbedaan-perbedaan kesenian semakin kabur, tergerus oleh proses adaptasi, adopsi, hingga asimilasi unsur seni budaya. Dengan demikian, kesadaran demokrasi kebudayaan, multikultur, dan transformasi seni rupa tradisi-modern Bali ataupun seni rupa kontemporer Indonesia, melalui kesadaran kesejarahan, inkulturasi, inovasi penciptaan seni, media dan gagasan, serta terbuka akan eksplorasi ruang ekspresi seni lainnya. Giddens dalam (Dana, 2014:105) menyatakan bahwa "Transformasi dalam identitas-diri dan globalisasi... adalah dua kutub dialektika kondisi lokal dan global modernitas. Untuk pertama kalinya dalam sejarah manusia, "diri" dan "masyarakat" saling berkaitan dalam lingkungan global."

Secara umum, dalam wacana fenomena modernitas global, memandang perubahan budaya lokal dipengaruhi oleh globalisasi dan hal itu terjadi di Indonesia sehingga dianggap mengancam keberadaan kebudayaan nasional. Kehadiran globalisasi diikuti munculnya rasionalisasi, komersialisasi budaya-budaya lokal (tradisi), dan perilaku konsumerisme, yang dikhawatirkan akan merusak dan memudahkan identitas budaya nasional. Pendekatan kultural lokal-global merupakan sebuah strategi dalam merespons perkembangan zaman dan menyadari bahwa kebudayaan mengalami dinamika yang dinamis berkelanjutan.

Hakikat orang Bali ataupun generasi diasporanya, bahwa berkesenian adalah sebagai bentuk ‘pengabdian’ total berkehidupan sehingga seniman Bali sangat memahami bahwa berkesenian secara keseluruhan menyatu dan lekat dengan lingkungan hidupnya (Karja, 2007:8). Dalam wujudnya, secara infrastruktur kebudayaan seniman diaspora Bali/etnis Bali akan membangun ‘ruang kebersamaan’ baik dalam bentuk komunitas seni, *tempek*, *bebanjar*, maupun lembaga sosial lainnya. Ruang-ruang ini secara kultural adalah bersifat multikultur, tidak eksklusif hanya mengurus kebutuhan etnis Bali, namun senyatanya secara sosial terlibat secara aktif dengan komunitas luar, dan budaya etnis lainnya. Sartini (2015:55) menyampaikan bahwa lahirnya kultur baru dalam identitas diaspora Bali sebagai akibat akulturasi budaya Bali dengan budaya setempat sehingga model penyembunyian identitas, yaitu melebur bersama identitas lokal. Dalam aspek bahasa berkesenian maupun ekspresi sikap keseharian, seniman diaspora Bali di Yogyakarta, telah mengalami penyesuaian/akomodatif, transformasi visual, sinkretisme religioitas, hingga hibridasi nilai-nilai budaya Bali-Jawa-modern.

Dalam dinamika penciptaan karya seni pun, seniman diaspora Bali tidak melulu mengadaptasi elemen visual tradisi Bali, tetapi juga lintas budaya, seperti yang dihadirkan oleh hasrat ‘glokalisasi’, yakni memunculkan dialog beda budaya, beda etnis, dan lintas negara. Seperti yang tampak dalam beberapa *event* pameran seni rupa, salah satunya tema yang diangkat dalam pameran “You, Conversation” di Bentara Budaya Jakarta, 2016. Beragam tema keseharian, budaya, lingkungan hidup, kritik gaya hidup, hingga meditatif spiritualitas. Adaptasi elemen budaya modern Barat, tampak dalam karya seni instalasi I Nyoman Agus Wijaya yang menyajikan dua patung berbahan galvanis dengan bentuk gerak perempuan menari balet-tarian modern Barat. Demikian juga dengan Dewa Made Mustika yang begitu intens mengeksplorasi tema-tema akulturasi lokalitas Bali-Jawa dengan nilai budaya mancanegara pada lukisan, salah satunya pengendapan nilai filosofis kebudayaan Tiongkok.



Gambar 1 Karya-karya pameran "You, Conversation" di Bentara Budaya Jakarta, 3 Agustus 2016. (Sumber: <https://seleb.tempo.co/read/793334/pameran-seni-rupa-sanggar-dewata-bali-yang-nge-pop-dan-cair>, diunduh pada 10 Juni 2020)

Seniman SDI tidak hanya fokus terlibat dalam ruang-ruang pameran seni rupa namun juga terjun langsung dalam undangan kegiatan seni budaya lintas etnis dan agama. Beberapa festival kebudayaan di Yogyakarta yang diikuti dengan melibatkan personel seniman Bali yang cukup banyak antara lain Festival Lima Gunung (2016), yang diselenggarakan secara mandiri oleh seniman petani Komunitas Lima Gunung (Merapi, Merbabu, Andong, Sumbing, dan Menoreh) Kabupaten Magelang, berlangsung di Candi Gunung Wukir, Desa Kadiluwih, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang. Seniman SDI membangun karya secara kolektif dengan merespons tema agraris budaya setempat, yakni dengan representasi karya monster cacing raksasa yang menyeruak dari dalam persawahan, terbuat dari susunan karung goni dan material alami lainnya yang terdapat di sekitar lokasi. Selain itu, juga terlibat secara kolektif melukis dan sketsa *on the spot* bersama masyarakat setempat dan seniman lokal.



Gambar 2 'Monster cacing' karya seniman SDI Yogyakarta  
(Sumber: <https://daerah.sindonews.com/berita/1125779/22/hari-ini-puncak-festival-lima-gunung-xv2016>, diunduh pada 10 Juni 2020)

Kegiatan kesenian dengan spirit multikultur juga diselenggarakan secara reguler tahunan oleh komunitas seniman diaspora Bali, mahasiswa asal Bali, dan masyarakat Bali yang bermukim di Yogyakarta adalah festival pawai ogoh-ogoh yang bersifat lintas budaya, diadakan di sepanjang Jalan Malioboro Yogyakarta; melibatkan berbagai komunitas seni budaya, lintas agama, etnis, hingga kesenian daerah perwakilan instansi pemerintahan kabupaten di D.I Yogyakarta dan sekitarnya. Kegiatan festival pawai budaya ogoh-ogoh merupakan bagian dari prosesi kesenian menjelang hari raya Nyepi.

Pawai budaya ini merupakan bagian dari perwujudan merawat kebhinekaan bangsa, pluralisme, dan sikap multikultur terhadap kebudayaan-kebudayaan daerah yang ada dan berkembang seiring di Yogyakarta. Beragam kesenian yang dihadirkan merupakan sebagai bukti bahwa toleransi antarumat dan budaya merupakan 'suatu sifat dan sikap saling menghargai antara sesama, tanpa memandang perbedaan'. Hal ini tampaknya cocok dengan jiwa, spirit, dan karakter NKRI yang dilatar belakangi oleh perbedaan. Toleransi tidak serta merta membatasi manusia untuk bergaul dengan berbeda suku, agama, bangsa, keyakinan, dan ras. Akan tetapi, toleransi mampu mewujudkan suatu pertukaran informasi yang dimiliki oleh masing-masing individu, kelompok, komunitas, suku, agama, bangsa, dan egara. Berdampak pula terhadap terbukanya wawasan manusia tentang heterogenitas (multikultur, pluralisme, senasib, dan sepenanggungan). Perbedaan hanya nampak secara "kulit luar", namun esensi

perbedaan adalah persamaan. Salah satu kata bijak dari agama Hindu, yakni ‘*Tat twam asi*’, ‘Kau adalah Aku, Aku adalah Kau’ (Dana, 2014:117).



Gambar 3 Prosesi arak-arakan ogoh-ogoh oleh seniman diaspora Bali dan mahasiswa asal Bali di Malioboro Yogyakarta.

(Sumber: <https://kumparan.com/tugujogja/video-suasana-pawai-ogoh-ogoh-di-yogyakarta-1551633646957123486/full>, diunduh pada 10 Juni 2020)

---

## Simpulan

Di dalam dunia yang multikultur, perbedaan konsep kebenaran semestinya tidak dijadikan alat untuk saling menyalahkan, tetapi saling mengisi kebenaran untuk menemukan kebenaran sejati dalam mencari jati diri, baik jati diri sendiri, keluarga, masyarakat, maupun nusa-bangsa. Dalam konteks multikultur, tidak perlu melihat perbedaan suatu agama, budaya, ide, dan sebagainya, namun memandang spirit luhur yang terkandung dalam nilai agama-agama tersebut. Dengan uraian subbahasan estetika dan dimensi silang budaya seniman diaspora Bali dalam ikatan multikulturalnya dapat dikenali bingkai sistem organis, psikologis, sistem sosial, dan sistem budayanya. Dari keempat sistem tersebut, sistem budayalah yang mendasari dan berpengaruh kuat pada paradigma bermasyarakat serta jalan estetika multikulturalistiknya.

Seniman SDI sejak awal telah menyadari kausalitas dari dinamika globalisasi, interaksi dalam berkesenian antarsuku bangsa menjadi semakin lekat dan cair sehingga perbedaan-perbedaan kesenian semakin kabur, tergerus oleh proses

adaptasi, adopsi, hingga asimilasi unsur seni budaya. Dengan demikian, kesadaran demokrasi kebudayaan, multikultur, dan transformasi seni rupa tradisi-modern Bali ataupun seni rupa kontemporer Indonesia, melalui kesadaran kesejarahan, inkulturasi, inovasi penciptaan seni, media dan gagasan, serta terbuka akan eksplorasi ruang ekspresi seni lainnya. Hal ini bukan berarti merupakan keterputusan atas konteks kesadaran lokal, namun justru, sebagai kesadaran sikap menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya tradisi, melalui proses reinterpretasi dan rekontekstualisasi. Seniman dan karya seninya merupakan *local genius* peradaban. Melalui dialektika perubahan dan transformasi karya-karyanya, seniman menghadirkan segala persoalan hidupnya, yang telah melalui jalan kontemplasi dengan berbagai tautan nilai-nilai dasar kehidupannya; moralitas, religiositas, dan filsafatnya.

Ke depan estetika multikultur menjadi harapan bagi seniman untuk berkiprah lebih lanjut di medan global seni rupa dunia tanpa khawatir kehilangan nilai-nilai dasar kebudayaannya. Dengan demikian, sebagai peranti penguat karakter tersebut, tetap dilakukan proses seleksi, dialog, adaptasi, silang budaya antarseniman yang bersifat positif, konstruktif, dan produktif sehingga diharapkan mampu menciptakan elemen seni budaya (rupa) baru dan berkarakter (budaya). Hal ini memberikan kepercayaan diri serta pijakan yang kuat mengolaburaskan tradisi, nilai lokalitas, kemanusiaan, kesetaraan, dan toleransi. Untuk itu, harus selalu mengembangkan pandangan kritis yang faktual dan aktual, terbukanya wawasan manusia tentang heterogenitas sehingga konsepsi multikulturalisme akan memberikan nilai lebih dan wibawa keanekaragaman kebudayaan bangsa Indonesia. Pendekatan kultural lokal-global merupakan sebuah strategi dalam merespons perkembangan zaman dan menyadari bahwa kebudayaan mengalami dinamika yang dinamis berkelanjutan.

---

## Referensi

- Azzuhri, Muhandis. 2012. "Konsep Multikulturalisme dan Pluralisme dalam Pendidikan Agama: Upaya Menguniversalkan Pendidikan Agama dalam Ranah Keindonesiaan". *Jurnal Forum Tarbiyah*, Vol. 10, No. 1, Juni.
- Bagus, I Gusti Ngurah. 1997. "Sanggar Dewata Indonesia: Akar Visinya dalam Berkreativitas." dalam E.K.M. Masinambos (ed). 1997. *Koentjaraningrat dan Antropologi di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Barker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE Publications.

- Dana, I Wayan dan I Made Arista. 2014. *Melacak Akar Multikulturalisme di Indonesia Melalui Rajutan Kesenian*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Gunarsa, Nyoman. 2003. "Sambutan Sesepuh, Pendiri, Penasehat Sanggar Dewata Indonesia". Makalah Musyawarah Besar Sanggar Dewata Indonesia. Denpasar, 21 Februari 2003.
- Harsono, FX. 1992. "Perkembangan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia: Tinjauan Problematik". *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, II/03, Juli.
- Karja, I Wayan. 2007. "Seni Rupa Kontemporer: Refleksi Nilai Lokal – Global." *Warna Seni Rupa dalam Multidimensi*, Vol.01, No. 01, Juli.
- Mantra, Ida Bagus. 1996. *Landasan Budaya Bali*. Denpasar: Yayasan Dharma Sastra.
- Mariato, M. Dwi. 2001. "Gelagat Yogyakarta Menjelang Millenium Ketiga", dalam *Outlet: Yogya dalam Peta Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
- May, Larry dkk. 2001. *Etika Terapan: Sebuah Pendekatan Multikultural*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogyakarta.
- Nasikun. 1989. *Sistem Sosial Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Noorwatha, I Kadek Dwi. 2018. "Rekontekstualisasi Estetika Hindu 'Rasa' Dalam Desain Arsitektural". *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, Volume 33, Nomor 2, Mei: 200-208.
- Parta, I Wayan Seriyoga. 2010. "Return to the Abstraction." *Katalog Pameran Return to The Abstraction*. Tony Raka Art Gallery. Maret.
- Peursen, C.A. van. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Probonegoro, Ninuk Kleden. 2004. "Ekspresi Karya (Seni) dan Politik Multikultural Sebuah Pengantar." *Jurnal Antropologi Indonesia* Vol.75: 1-5.
- Ruastiti, Ni Made. 2010. "Multikulturalisme dan Pariwisata Bali." *Jurnal Mudra*, Volume 25, No.2 September: 108-119.
- Saidi, Acep Iwan. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook.
- Sartini, Ni Wayan. 2015. "Perilaku Bahasa Diaspora Orang Bali di Jawa Timur: Kajian Sociolinguistik". *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Volume 1, Nomor 1, April.
- Suacana, Wayan Gede. 2011. "Budaya Demokrasi dalam Kehidupan Masyarakat Desa di Bali." *Jurnal Kajian Bali*, Volume 01, Nomor 01, April: 88-123.
- Sucitra, I Gede Arya. 2014. "Dialektika Estetika Seni Rupa Kontemporer Bali Melalui Karya Upadana dan Valasara," *Journal of Urban Society's Arts*, Volume 1 Nomor 1, April: 57-73 .

- . 2015. "Transformasi Sinkretisma Indonesia dan Karya Seni Islam." *Journal of Urban Society's Arts*, Volume 2 No. 2, Oktober 2015: 89-103.
- Sumartono. 2003. "Estetika Multikulturalis dan Seni Rupa Indonesia". *Jurnal Ekspresi*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Vol.7/03: 66-73.
- Sutrisno, Mudji, Fitzgerald K. Sitorus dkk. 2005. *Teks-Teks Kunci Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galangpress.
- Sutrisno, Mudji dan Hendar Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ujan, Andre Ata (ed). 2009. *Multikulturalisme: Belajar Hidup Bersama dalam Perbedaan*. Jakarta: PT Indeks.

---

**I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.** lahir di Denpasar, 8 Juli 1980. Menempuh studi S-1 Sarjana Seni, Program Studi Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, S-2 (*Master of Art*) Pascasarjana Jurusan Pengkajian Seni Pertunjukan & Seni Rupa, UGM, dan saat ini sedang menempuh pendidikan doktoral Filsafat di Fakultas Filsafat, UGM. Menjadi dosen/pengajar S-1 di Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta (2006-sekarang). Pada 2012-2020 menjabat Kepala Galeri Seni R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Ia aktif sebagai penulis seni, kurator, pelukis, dan peneliti seni rupa.

## C. Tata Kelola Budaya



**Lucia Ratnaningdyah Setyowati**

Dosen ISI Yogyakarta dan Mahasiswa S-3 Sekolah Pascasarjana  
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta  
*E-mail: lucciferrrs@yahoo.com*

**G.R. Lono Lastoro Simatupang**

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta  
*E-mail: lono\_simatupang@yahoo.com*

**Budi Irawanto**

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta  
*E-mail: budiirawanto@yahoo.com*

# PERAN PERGURUAN TINGGI SENI DALAM MEMAJUKAN FILM INDONESIA DENGAN PENELITIAN TEKSTUAL ESTETIKA FILM

---

## ABSTRAK

Kajian bidang perfilman di Indonesia makin ramai dilakukan seiring dengan makin berkibarnya film Indonesia sebagai tuan rumah di negeri sendiri. Namun, penelitian-penelitian yang ada kebanyakan adalah penelitian kontekstual yang melihat hubungan film dengan dunia di luar film, dan lebih sering mengamati seputar dampak serta fungsi film bagi masyarakat dari perspektif sosial, ekonomi, politik, dan sebagainya. Belum banyak penelitian yang merambah dunia tekstual film itu sendiri. Perguruan tinggi seni merupakan institusi yang paling tepat menyumbangkan teori serta konsep baru dalam bidang seni, dalam hal ini seni film. Program studi seni film telah menata kurikulumnya dengan serangkaian pengetahuan estetika film yang memungkinkan mahasiswanya memahami gejala dan memecahkan solusi atas masalah estetika film baik dari sisi pengelolaan konten maupun teknik pengemasannya. Suatu keniscayaan jika perguruan tinggi dengan program studi seni film mengembangkan penelitian yang lebih mengarah pada teks film, yang membedah fenomena *form* film. Oleh karena itu, menyiapkan metode penelitian tekstual yang sesuai merupakan upaya yang perlu dikembangkan. Penelitian naratif adalah penelitian yang mengarah pada perkara cerita film dan diharapkan melahirkan jawaban atas permasalahan konten film Indonesia. Penelitian sinematik film yang merupakan penelitian terhadap teknik perwujudan film diharapkan melahirkan jawaban

atas permasalahan estetika sinematografi film Indonesia. Kajian ini mengerucut pada simpulan bahwa penelitian naratif dan penelitian sinematik merupakan model-model penelitian tekstual yang bisa dikembangkan perguruan tinggi seni dan diharapkan bisa melahirkan struktur cerita, sinematografi, atau bahkan gerakan film yang lebih berkualitas.

Kata kunci: penelitian tekstual film, penelitian naratif, penelitian sinematik

---

## Pendahuluan

Film sudah banyak dikaji, tetapi terutama di Indonesia, lebih banyak melalui kajian kontekstual yang membaca gejala dalam perspektif ilmu lain pada objek film atau membedah sisi luar dari sistem film, contohnya adalah kajian ekonomi film, kajian politik film, ataupun kajian yang melihat fenomena seperti gender, kekerasan, komunikasi, psikologi, dan religi dalam film. Ini bukan hal yang mengherankan karena keberadaan film memang menyangkut banyak hal. Sebagai sebuah karya, film merupakan karya kolektif yang melibatkan banyak pihak dari sisi produksinya. Film merupakan media massa yang mempunyai relasi dengan penontonnya. Film juga merupakan komoditas dan bisa dipertimbangkan faktor ekonominya. Selain itu, film merupakan produk budaya dan bisa bersinggungan dengan persoalan politik, sosiologi, psikologi, dan sebagainya. Oleh karena itu, memang menjadi sebuah keniscayaan jika film dikaji dari berbagai perspektif ilmu.

Di balik itu semua, film mempunyai eksistensi juga sebagai sebuah karya seni. Film mempunyai *form* dan eksis sebagai sebuah teks yang bisa dibaca. Fenomena-fenomena dalam teks film juga merupakan fenomena yang menarik sekaligus penting untuk dikaji, baik dalam rangka memahami, melahirkan referensi, maupun memberi solusi permasalahan. Bagi perguruan tinggi, khususnya perguruan tinggi seni kajian atas *form* atau teks film ini sangat tepat dilakukan dengan menggunakan perspektif serta tolok ukur seni. Minimal ada dua rasionalisasi untuk statemen ini. Pertama, seperti disebutkan di depan, film memang sebuah karya seni. Kedua, bidang ilmu yang dipelajari di perguruan tinggi seni adalah bidang ilmu estetika film itu sendiri, termasuk artistik produksi karya film. Hal-hal tersebut termuat dalam *form* film, maka memang sudah selayaknya jika yang dikaji adalah *form* atau teks film.

Program studi seni film, misalnya, kurikulumnya tidak memuat ilmu kontekstual yang memadai untuk mengkaji film dari sisi kontekstual. Tidak terdapat mata kuliah ekonomi, politik, ataupun sosiologi yang cukup untuk

digunakan sebagai perspektif dan tolok ukur dalam menera film. Akan tetapi, kurikulumnya memuat banyak mata kuliah yang berhubungan dengan aspek naratif film (seperti mata kuliah terkait produksi artistik naskah film) dan mata kuliah yang menyangkut aspek sinematik film atau disebut dengan teknik artistik produksi film, seperti mata kuliah sinematografi, penataan *setting* artistik, *lighting*, dan *editing* film.

Paper yang sebagian didasarkan atas kajian pustaka, teori, dan metodologi dari disertasi yang sedang disusun penulis ini bermaksud memberikan penegasan dalam penelitian tekstual sebagai penelitian yang signifikan serta memberikan gambaran seperti apa salah satu wujud penerapan penelitian ini.

---

## Teorisasi

Penelitian tekstual film merupakan penelitian yang membaca teks atau *form* film. David Bordwell dan Kristin Thompson menyatakan bahwa sistem formal film itu meliputi aspek naratif dan aspek-aspek sinematik film yang disebutnya *style* (Bordwell, 2008). Hubungan antara naratif dan sinematik diungkapkan Bordwell sebagai berikut. Sistem film mengusung naratifnya melalui *syuzhet* atau *plot* yang disusunnya. Di dalam *plot* itu tergambar *fabula* atau *story* yang dikandungnya. Jadi, *plot* film mempunyai misi menyampaikan *story* dengan cara tertentu. Cara yang dilakukan *plot* dalam rangka mengemban misi ini didukung oleh apa yang disebut *style* yang mewujudkannya dalam gambar dan suara (Bordwell, 1985:50).

Jika melihat uraian Bordwell tersebut, seolah terlihat bahwa modal dari film adalah *fabula* (*story*). Ada *story* yang menjadi material yang akan diindikasikan dalam *plot*. Disebut diindikasikan karena memang sebagian dari *story* tidak diwujudkan sebagai sajian peristiwa dalam plot, tetapi plot menyediakan indikasi atau petunjuk lain yang menginformasikan dan menjalin hubungan sebab akibat sehingga bisa memahami rangkaian cerita dalam *story*. Bordwell tidak membahas lebih detail mengenai apa dan bagaimana *story* itu. Dalam hal ini diasumsikan *story* telah ada walau sebagai sebuah ide dasar film serta telah jelas.

Asumsi tersebut terlahir karena karya film diawali dari adanya sebuah naskah yang disebut sebagai skenario film. Dengan demikian, jika diperlukan untuk membedah *story* pengkaji ataupun pembuat karya film bisa menarik lebih mundur persoalan naratif dalam unsur-unsur *story* ini. Salah satu rujukan yang bisa diambil adalah dari ilmu drama.

Dalam buku yang membahas seni menulis drama, Lajos Egri meletakkan tiga hal utama, yaitu premis, karakter, dan konflik dalam menciptakan lakon (Egri, 1960). Oleh karena itu, untuk melengkapi aspek naratif dari film, premis, karakter, dan konflik juga bisa dimasukkan sebagai bagian dari teks film, mendampingi *plot* yang mengemban *story* seperti yang dirujuk Bordwell sebagai *form* atau teks film.

Dalam sistem formal film yang kedua, yaitu *style* atau aspek sinematik film, Bordwell dan Thompson memasukkan unsur *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan *sound* (suara). Unsur-unsur inilah yang akan mengimplementasikan ide dalam plot untuk memberi tanda-tanda atau petunjuk cerita film. Dengan mengoptimalkan bahasa visual yang diciptakan oleh aspek *style* ini, film menjadi sebuah karya seni yang menarik untuk ditonton, dinikmati, dan dialami. Oleh karena itu, aspek-aspek sinematik menjadi teks kedua yang bisa dibaca dari film.

---

## Hasil dan Pembahasan

Bagaimana bacaan atas teks atau kajian tekstual atas film harus dilakukan? Kita bisa melakukan kajian atas semua aspek *form*, ataupun terhadap satu unsur saja dari salah satu aspek *form* film. Seberapa luas *scope* yang dicakup dalam sebuah penelitian tentu sangat tergantung pada tujuan dan masalah apa yang ingin dipecahkan. Lingkup yang kecil, tetapi dalam tidak lebih buruk dari lingkup yang sangat luas, tetapi hanya pada *layer* terluar. Beberapa penelitian dalam lingkup kecil yang dilakukan atas salah satu aspek atau bahkan salah satu subunsur dalam salah satu aspek *form* film ataupun yang mencoba mengkaji hubungan di antara kedua aspek tersebut telah dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Film dan Televisi, FSMR, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam penelitiannya. Tabel 1 adalah contoh-contoh penelitian tersebut dan aspek yang dikajinya.

**Tabel 1 Contoh penelitian naratif**

No	Judul	Penulis
1	Analisis Fungsi Monolog Sebagai Pendukung Dramatik Cerita pada Program Cerita Seri 'Malam Minggu Miko 2' (Whiwanda,, 2015)	Nastitya Diesta Whiwanda
2	Perbedaan Naratif Film Soekarno versi Bioskop dan Versi Televisi (Yanti, 2015)	Farida Amalia Dwi Yanti
3	Analisis Perbandingan Struktur Aktan Versi Film dan Versi Sinetron 'Surat Kecil Untuk Tuhan' (Ulfa, 2014)	Maria Ulfa

Tabel 1 adalah contoh penelitian naratif sebagai penelitian tekstual film. Monolog dalam contoh 1, tabel 1 memang bisa dikaji sebagai aspek suara, tetapi dalam hal ini monolog dikaji atas dasar kontennya dan dipadukan dengan aspek dramatik cerita, maka ini merupakan lingkup naratif dari film. Demikian pula dengan naratif serta akta pada kedua contoh lainnya, masuk dalam lingkup naratif atau konten film.

Berikutnya adalah penelitian yang mencoba mengkaji aspek sinematik baik dalam program televisi maupun film.

**Tabel 2 Contoh penelitian sinematik**

No	Judul	Peneliti
1	Bahasa Visual dalam Sinetron Indonesia (Setyowati, 2017)	Lucia Ratnaningdyah Setyowati
2	Analisis Efektivitas <i>Montage Sequence</i> untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film “Hot Fuzz” (Budiprasetyo, 2017)	Raden Harsono Budiprasetyo
3	Analisis Perubahan Konsep Tata Artistik Program Games Show “BAPER (Banyak Permainan)” RCTI Periode 2015 Sampai dengan 2017 (Juwita, 2018)	Anisa Riska Juwita

Bahasa visual dalam contoh 1, tabel 2 menyangkut informasi yang terdapat dalam gambar film atau adegan film yang antara lain dibentuk oleh *mise en scene*, sinematografi, dan *editing* film. *Montage sequence* dan pemadatan waktu dalam contoh 2 merupakan persoalan *editing*. Tata artistik atau *setting* dalam contoh 3 merupakan bagian dari *mise en scene*, dan kesemua itu masuk dalam fenomena *style* atau sinematik film.

Dalam banyak kasus, persoalan naratif sulit dipisahkan dari sinematik karena melekatnya keterkaitan kedua aspek ini. Keduanya menjadi aspek yang bisa saling memengaruhi dalam pembacaan teks film. Oleh sebab itu, beberapa penelitian mengambil keduanya sebagai teks yang diamati bersama. Berikut contoh-contoh penelitiannya.

**Tabel 3 Contoh Penelitian Naratif dan Sinematik**

No	Judul	Peneliti
1	<i>Action</i> sebagai Visualisasi Konflik dalam Sinetron Indonesia (Setyowati, 2009)	Lucia Ratnaningdyah S. Bakdi Soemanto
2	Analisis Unsur Visual dan Unsur Verbal sebagai Pembangun Struktur Penuturan pada Program Dokumenter Indonesia Bagus Net (Paweningsih, 2018)	Rahayu Paweningsih
3	Analisis Pola Dialog dalam Scene Paralel 'Ping-Pong' pada Serial "Preman Pensiun 3" RCTI (Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor) (Hardani, 2018)	Dinanda Nisita Hardani

Dalam tabel 3 terlihat perpaduan antara sinematik *action* dengan naratif konflik, sinematik unsur visual, dan verbal dengan naratif struktur penuturan, naratif sekaligus sinematik dialog dengan sinematik *scene paralel*.

Beberapa contoh penelitian tersebut jika dikembangkan pada gilirannya bisa menyumbangkan pengetahuan tentang estetika perfilman (ataupun pertelevisian). Hal yang tidak banyak disentuh oleh kajian film Indonesia khususnya, dunia audiovisual pada umumnya. Itulah kelebihan dari perguruan tinggi seni. Bekal ilmu dan pengetahuan yang diperoleh dari proses belajar, memberi modal, dan kemampuan untuk menganalisis atau mengkaji gejala-gejala artistik seni menjadi salah satu kompetensi yang disasar oleh perguruan tinggi seni. Temuan penelitian dalam aspek naratif dan/atau sinematik film akan memberi referensi pada fenomena artistik film dan pada gilirannya diharapkan mampu menjadi acuan alternatif bagi produksi artistik film pada masa berikutnya. Teori-teori baru di bidang *form* film akan lahir dari kajian-kajian ini.

Kegiatan ini bisa bersinergi dengan kekuatan perguruan tinggi seni yang lain, yaitu produksi atau penciptaan karya seni. Sinergi ini menjadi kekuatan tidak terperi bagi perguruan tinggi seni. Pertama, karena dibandingkan dengan perguruan tinggi seni lainnya, hanya sekolah (perguruan tinggi) seni yang menghasilkan, membekali, dan mengakomodasi produksi karya seni. Kedua, konsep artistik dari karya seni yang dirancang bisa berpijak dari temuan hasil penelitian sebelumnya. Tersedianya temuan-temuan hasil penelitian di bidang artistik akan membantu mengoreksi kelemahan, membantu meningkatkan, dan bahkan memberikan tawaran alternatif bagi estetika karya seni berikutnya, serta melahirkan teori-teori baru.

Berikut contoh skripsi penciptaan karya seni yang mencoba mengeksplorasi aspek-aspek naratif dan sinematik dalam konsep karyanya yang berpotensi meningkatkan kualitas karya film.

**Tabel 4 Contoh konsep karya seni yang mengeksplorasi aspek naratif dan sinematik**

No	Judul	Peneliti
1	Ironi Sebagai Pembentuk Konflik dalam Skenario Program Cerita “Tanpa Tanya” (Setyawan, 2015)	Rudi Setyawan
2	Membangun <i>Mood</i> pada Karakter Tokoh Melalui Kontras Tata Cahaya di Film “Fatimah” (Wicaksono, 2017)	Harry Wicaksono
3	Penyutradaraan Program Televisi “Terlambat” dengan Teknik <i>Time Expand</i> Sebagai Penguat Dramatik Cerita (Wibowo, 2017)	Eky Agung Wibowo

Karya skenario film yang mengeksplorasi kekuatan aspek naratif ironi dan konflik dapat terlihat pada contoh nomor 1, tabel 5. Aspek naratif *mood* karakter dan aspek sinematik tata cahaya yang merupakan bagian dari unsur sinematografi telah menjadi konsep utama dari karya film dalam contoh nomor 2. Eksplorasi aspek sinematik *time expand* dan naratif dramatik cerita menguatkan konsep penyutradaraan dalam karya film dalam contoh nomor 3.

Uraian di atas telah menegaskan bahwa penelitian tekstual merupakan penelitian yang tepat dikembangkan di perguruan tinggi seni, dalam hal ini khususnya di bidang perfilman. Namun, bukan berarti perguruan tinggi seni sepenuhnya harus berkuat dengan penelitian tekstual yang mengkaji *form* seni saja. Seperti disinggung di latar belakang belakang, karya seni, misalnya film, memang bisa terkait banyak hal sedari dirancang, diproduksi, hingga dipresentasikan (ditonton). Dalam berbagai faktor, yang antara lain, meliputi gagasan, materi, pencipta, pengelola, dan penikmatnya, karya seni bisa bersentuhan dengan berbagai hal dan berbagai bidang sehingga kajian atasnya bisa menggunakan berbagai perspektif, bukan hanya perspektif seni. Di luar teks seni ini masih terdapat konteks yang melingkupinya.

Karya film sebagaimana dibahas di awal tulisan ini pun memiliki berbagai konteks. Kajian konteks film telah banyak dilakukan dari luar bidang ilmu seni. Lantas pertanyaannya adalah apakah bidang ilmu seni tidak bisa melakukan kajian kontekstual atas film.

Kajian kontekstual film tentu saja tetap memungkinkan dilakukan oleh para pengkaji di perguruan tinggi seni film, tetapi tentu saja memerlukan persyaratan penguasaan atas perspektif untuk mengkaji yang harus melibatkan bidang ilmu di luar seni, yang tidak dipelajari di sekolah seni. Selain itu, perlu dipertimbangkan juga kemanfaatannya bagi ilmu pengetahuan seni. Patut diupayakan pula untuk tidak meninggalkan bacaan atas teks film dalam rangka mempertimbangkan kemanfaatan bagi perkembangan ilmu seni film. Dengan kata lain, kajian kontekstual yang dilakukan sebaiknya merupakan gabungan antara teks dan konteks film. Dasar untuk melakukan kajian kontekstual adalah untuk lebih memahami fenomena teks film. Berikut ini contoh topik kajian yang menggabungkan antara teks dan konteks.

**Tabel 5 Contoh penelitian gabungan teks film dan teks lain/  
konteks**

No	Judul	Peneliti
1	Nilai Nasionalisme dalam Dialog dan Adegan pada Film “Jendral Soedirman” (Hasanah, 2018)	Uswatun Hasanah
2	Pembangunan Citra Tokoh Perempuan Melalui <i>Mise En Scene</i> dan Dialog dalam Film “Rectoverso” (Suryantari, 2019)	Annisa Suryantari
3	Praktik Artistik Sutradara pada Film Bioskop dan Film Festival dalam Perspektif Teori Praktik Bourdieu (dalam proses)	Lucia Ratnaningdyah S. G.R. Lono L. Simatupang, Budi Irawanto

Dalam contoh 1 tabel 5, dialog dan adegan adalah teks film dari aspek sinematik, tetapi nasionalisme bukan teks film, melainkan teks lain di luar film, dalam hal ini mungkin masuk teks politik atau kewarganegaraan. Penelitian seperti ini masih bisa dikontrol oleh ilmu seni film karena materi yang mengusung nilai nasionalisme itu dibaca dalam tanda-tanda yang disusun oleh aspek dialog dan adegan dalam film. Penelitian ini juga masih relevan karena mengkaji bagaimana kemampuan aspek sinematik tersebut dalam menghadirkan nilai nasionalisme. Demikian pula dengan contoh nomor 2, citra perempuan bukanlah aspek dalam teks film, yang dicoba diungkap dalam teks sinematik film. Catatan keberhasilan ataupun kritik atas kelemahan kemampuan artistik dalam mengemban misi itu serta analisisnya akan menjadi pembelajaran untuk karya-karya film selanjutnya.

Contoh ketiga dari tabel 5 adalah rancangan penelitian yang melibatkan aspek naratif sekaligus aspek sinematik film yang dirangkum dalam artistik film

(teks) untuk mempelajari bagaimana perilaku sutradara dalam film bioskop dan film festivalnya yang dibaca dengan menggunakan perspektif teori Praktik Pierre Bourdieu dari ilmu sosiologi (konteks). Perspektif tersebut menjadi konteks film karena sutradara sebagai pembuat film, pada saat yang sama adalah juga agen di masyarakat yang melakukan praktik sosial artistik. Dari penelitian ini diharapkan diperoleh pengetahuan apakah di kedua ranah atau arena perjuangan yang berbeda seorang sutradara akan membuat perlakuan yang berbeda dalam filmnya. Hasilnya diharapkan memberikan pengetahuan mengenai strategi artistik film.

Penelitian teks film dengan teks di luar film disebut penelitian interteks. Berger menyatakan bahwa pekerjaan kreatif pada akhirnya adalah intertektualitas karena semua teks berhubungan dengan teks lain untuk menunjukkan derajat keragaman (Berger, 2000:26). Penelitian interteks atau penelitian teks dengan konteks kemudian lebih dikenal dengan istilah penelitian interdisiplin atau multidisiplin. Seperti juga disinggung Lono Simatupang bahwa keterbatasan ilmu pengetahuan mendorong tumbuhnya gagasan tentang perlunya mengkaji sesuatu melalui berbagai disiplin ilmu (Simatupang, 2017). Namun, perlu digarisbawahi di sini bahwa jenis penelitian multidisiplin yang dilakukan di perguruan tinggi seni sebaiknya tidak meninggalkan kajian atas teks seni sebagai bagian utama dari penelitian multidisiplin yang dilakukan.

Selanjutnya bagaimana peluang penelitian tekstual dalam meningkatkan kualitas karya seni dapat dilihat misalnya pada hasil dari penelitian tentang sinetron yang dicantumkan dalam tabel 1, nomor 1. Penelitian tersebut menghasilkan beberapa poin, yaitu: (1) dalam sinetron bahasa visual kurang efektif digunakan dan malah lebih banyak menggunakan bahasa verbal. Hal ini mengingkari esensi karya audiovisual yang seharusnya lebih cenderung visual daripada verbal dan (2) penggunaan bahasa verbal dalam bentuk: (a) penyampai pikiran dengan teknik *voice over*, (b) dialog langsung dalam bentuk monolog, dan (c) penguat *action* dalam bentuk dialog/monolog. (Setyowati, 2017). Dari situ bisa menjadi perenungan bagi pembuat sinetron berikutnya untuk menghindari penggunaan bahasa verbal dengan cara seperti pada poin (2) tersebut untuk dapat mengefektifkan bahasa visualnya, yang akan meningkatkan kualitas karyanya. Misalnya jika *action* mencuri sedang dilakukannya oleh karakter, tidak perlu diiringi dialog dari karakter tersebut bahwa dia sedang mencuri. Hal ini menjadi berlebihan dan sangat tidak efektif, sekaligus mengurangi kualitas *action* yang seharusnya mampu menciptakan bahasa visual yang kuat. Fenomena ini tidak akan terkuak jika tidak dibedah teks dari sinetron khususnya *action* serta dialognya.

---

## Simpulan

Tulisan ini tidak pernah berpretensi untuk mengadili penelitian mana yang lebih baik, apakah tekstual atau kontekstual, tetapi lebih dimaksudkan untuk memberikan diskusi mengenai apa yang lebih sesuai dilakukan di perguruan tinggi seni. Dapatlah ditarik semacam simpulan bahwa penelitian tekstual khususnya di bidang film bisa dan layak dikembangkan oleh perguruan tinggi seni. Para pengkaji film di lingkungan perguruan tinggi seni tidak perlu merasa kurang *keren* jika melakukan penelitian tekstual karena justru di sinilah kekuatan kajian seni. Tidak ada ilmu lain yang lebih bisa membedah teks seni selain ilmu seni itu sendiri. Dari penelitian tekstual atas estetika film itulah terbuka jalan bagi lahirnya teori-teori teks film baru, yang pada gilirannya menjadi peluang bagi peningkatan kualitas karya film baru. Jadi, jika bukan perguruan tinggi seni siapa lagi yang akan mengembangkan pengetahuan terkait teks seni.

---

## Referensi

- Berger, Arthur Asa. 2000. *Media Analysis Techniques*. 2<sup>nd</sup> edition (*Teknik Analisis Media*. Edisi 2. Terj. Setyo Budi HH). Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David and Kristin Thompson. 2008. *Film Art an Introduction*. 8<sup>th</sup> edition, New York: Mc. Graw-Hill.
- Budiprasetyo, Raden Harsono. 2017. "Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film "Hot Fuzz", diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Dwi Yanti, Farida Amalia. 2015. "Perbedaan Naratif Film Soekarno Versi Bioskop dan Versi Televisi", diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Egri, Lajos. 1960. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Touchstone Book.
- Hardani, Dinanda Nisita. 2018. Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* 'Ping-Pong' pada Serial "Preman Pensiun 3" RCTI (Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)", diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Hasanah, Uswatun. 2018. "Nilai Nasionalisme dalam Dialog dan Adegan pada Film "Jendral Soedirman", diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Juwita, Anisa Riska. 2018. "Analisis Perubahan Konsep Tata Artistik Program

- Games Show* “BAPER (Banyak Permainan)” RCTI Periode 2015 Sampai dengan 2017”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Paweningsih, Rahayu. 2018. “Analisis Unsur Visual dan Unsur Verbal sebagai Pembangun Struktur Penuturan pada Program Dokumenter Indonesia Bagus Net”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Setyawan, Rudi. 2015. “Ironi Sebagai Pembentuk Konflik dalam Skenario Program Cerita “Tanpa Tanya”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Setyowati, Lucia Ratnaningdyah and C. Bakdi Soemanto. 2009. “Action sebagai Visualisasi Konflik dalam Sinetron Indonesia”, diakses dari <http://etd.repository.ugm.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- . 2017. “Bahasa Visual dalam Sinetron Indonesia”, <http://dx.doi.org/10.24821/jousa.v211.1268>, diakses pada 9 Juni 2020.
- Simatupang, G.R. Lono Lastoro dkk. (Ed). 2017. *Daya Seni: Bunga Rampai 25 Tahun Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa UGM*. Yogyakarta: Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada.
- Suryantari, Annisa. 2019. “Pembangunan Citra Tokoh Perempuan Melalui *Mise En Scene* dan Dialog dalam Film “Rectoverso”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Ulfa, Maria. 2014. “Analisis Perbandingan Struktur Aktan Versi Film dan Versi Sinetron ‘Surat Kecil Untuk Tuhan’”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Whiwanda, Nastitya Diesta. 2015. “Analisis Fungsi Monolog Sebagai Pendukung Dramatik Cerita pada Program Cerita Seri ‘Malam Minggu Miko 2’”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Wibowo, Eky Agung. 2017. “Penyutradaraan Program Televisi “Terlambat” dengan Teknik *Time Expand* Sebagai Penguat Dramatik”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.
- Wicaksono, Harry. 2017. “Membangun *Mood* pada Karakter Tokoh Melalui Kontras Tata Cahaya di Film ‘Fatimah’”, diakses dari <http://lib.isi.ac.id> pada 9 Juni 2020.

---

**Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A.** Dosen Tetap di Program Studi Film dan Televisi, FSMR, ISI Yogyakarta (1998 - sekarang). S-1 Ilmu Komunikasi UGM, S-2 Pengkajian Seni Rupa dan Seni Pertunjukan. Saat ini sedang menempuh studi S-3 Program Studi Pengkajian Seni Rupa dan Seni Pertunjukan, Sekolah Pascasarjana UGM. Meneliti “Bahasa Visual dalam Sinetron Indonesia” (Lembaga Penelitian ISI Yk), *Journal of Urban of Society’s Art*, Vol 4 No 1 2017 <http://dx.doi.org/10.24821/jousa.v211.1268>. Menulis naskah dan menyutradarai film “Beda Boleh” (Sisasela Sinema, 2010), “Jujur itu Bermartabat”, (Sisasela Sinema, 2008, juara 2 kategori umum Festival Video Edukasi, BPMTV, Surabaya). Menulis naskah dokumenter “Buruh Gendong”, 2004.

---

**Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, M.A.** Menyelesaikan studi antropologi pada tingkat master dari Monash University Australia dengan tesis berjudul “*The Development and Meanings of Dangdut: A Study of Indonesian Popular Music*” (1996); sedangkan studi doktoral antropologi diselesaikan di University Sydney dengan disertasi yang bertajuk “*Play and Display: An Ethnographic Study of Reyog Ponorogo, East Java, Indonesia*”. (2002). Mengajar di Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Sejak tahun 2012 menjabat sebagai Ketua Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM. Juga, turut mengajar di Kajian Media Budaya, Sekolah Pascasarjana UGM dan Pascasarjana ISI Yogyakarta. Bukunya diterbitkan oleh penerbit Jalasutra dengan judul *Pagelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya* (2013).

---

**Dr. Budi Irawanto, M.A.** Associate Professor (Lektor Kepala) Komunikasi di Universitas Gadjah Mada. Menyelesaikan Program Doktoral di Department of Southeast Asian Studies di National University of Singapore dengan disertasi “*Cultural Politics of Contemporary Indonesian and Malaysian Cinema*”. Juga menjabat sebagai Presiden dari Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF), sebuah festival film Asia yang pertama di Indonesia.

# KEMAMPUAN KERJA KOLABORASI SEBAGAI SALAH SATU PENCIRI SUMBER DAYA MANUSIA UNGGUL

---

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 merupakan bencana luar biasa. Hanya dalam waktu enam bulan wabah ini sudah melanda seantero dunia. Ini adalah sebuah peristiwa langka terjadi dalam sejarah umat manusia. Peristiwa seperti ini semakin menunjukkan bagaimana gagasan tentang kemampuan kerja kolaborasi menjadi sangat penting. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia secara luas dan memberi dampak di hampir semua bidang, sudah ada seruan dari PBB untuk bagaimana dunia saling bekerja sama untuk mengatasi pandemi ini. Dunia memerlukan inovasi-inovasi untuk mengatasi permasalahan hidup akibat pandemi. Inovasi tidak salah lagi merupakan hasil nyata dari penerapan *design thinking*. Dalam *design thinking* yang dipraktikkan secara luas di dunia desain dan bisnis, kolaborasi juga menjadi salah satu faktor yang menentukan kesuksesan pekerjaan. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Wagner (2010) menyebutkan tujuh keterampilan yang harus dipunyai oleh para pembelajar masa kini. Kolaborasi menjadi salah satu dari tujuh keterampilan tersebut. Dalam konteks masyarakat Jawa dan Indonesia pada umumnya dikenal konsep kerja gotong royong, sebuah kata yang mempunyai arti mirip dengan kolaborasi. Gotong royong ini telah dipraktikkan secara luas oleh masyarakat. Dalam riset ini akan disampaikan lebih detail tentang *design thinking*, kemampuan kolaborasi dan kaitannya dengan SDM unggul, kemudian disampaikan juga tentang beda kolaborasi dengan gotong royong, serta perlunya kemampuan kolaborasi ini ditumbuhkembangkan kepada anak muda Indonesia masa kini agar mereka nanti juga dapat bersaing di dunia kerja global.

Kata kunci: SDM, inovasi, *design thinking*, kolaborasi, gotong royong

---

## Pendahuluan

Sampai 9 Juni 2020, Covid-19 telah merambah ke 213 negara, menjangkiti lebih dari 7,19 juta manusia dan 408,6 ribu jiwa berpulang ke alam baka (Kompas.com, 9 Juni 2020). Pandemi Covid-19 menjadi bencana luar biasa. Hanya dalam waktu enam bulan wabah ini melanda hampir semua negara di dunia. Ini merupakan sebuah peristiwa langka yang terjadi dalam sejarah umat manusia. Peristiwa darurat seperti ini semakin menunjukkan bagaimana gagasan tentang kemampuan kerja bersama atau kolaborasi menjadi sangat penting. Pandemi Covid-19 melanda dunia secara luas dan memberi dampak di hampir semua bidang kehidupan manusia, kesehatan, ekonomi, sosial, politik, dan kebudayaan secara utuh. Sudah ada seruan dari Sekjen Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB), Antonio Guterres, agar negara-negara di seluruh dunia bekerja sama memerangi Covid-19 ini. Bahkan kemudian PBB mengeluarkan resolusi pada 2 April 2020, yaitu *Global Solidarity to Fight Covid-19*. Resolusi dimaksudkan untuk menggalang persatuan, solidaritas dan kerja sama semua negara untuk memerangi *coronavirus*, yang menimbulkan Covid-19.

Masih dengan semangat melawan Covid-19, Muhadjir M. Darwin dalam *Kompas* 16 Mei 2020 menulis artikel “Inovasi sebagai Ideologi Global”. Melalui artikel ini dikatakan bahwa China dapat lebih efektif menangani Covid-19 ini karena menurut Muhadjir, di negara ini kombinasi kekuatan inovasi dalam melawan pandemi dengan birokrasi komando yang bekerja secara efektif telah berhasil memutus mata rantai penularan virus. Kedua berita tersebut terkait erat dengan *tag line* yang dipakai dalam Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta tahun 2020, yaitu “SDM Unggul: Kreatif Inovatif dan Berkebangsaan”, bahwa di dalam rangka meningkatkan kemampuan SDM untuk kreatif sehingga dapat berinovasi baik di tingkat nasional maupun dunia, pendidikan tinggi (seni) perlu memperkuat komitmennya untuk terus mengembangkan resep-resep pendidikan jitu agar tujuan tersebut tercapai secara efektif. Tulisan ini akan mencoba memberikan salah satu pemikiran bahwa salah satu penciri SDM yang unggul itu adalah mempunyai kemampuan atau keterampilan untuk melakukan kolaborasi. Diskusi dalam tulisan ini juga dikaitkan dengan metode desain atau yang sekarang populer sebagai *design thinking*, sebagai metode bekerja dan berpikir untuk menghasilkan inovasi. Menariknya, di dalam *design thinking* ini kolaborasi menjadi salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan tim. Oleh karena itulah, kemampuan untuk kolaborasi perlu diajarkan dan ditanamkan pada kebiasaan hidup para pembelajar di Indonesia.

Dengan memakai metode analisis kualitatif, riset dilakukan dengan mengacu dan menelaah beberapa sumber pengetahuan baik buku, hasil riset jurnal, maupun artikel umum di surat kabar, serta mengamati fenomena yang ada di dunia nyata, dan kemudian melakukan inferensi berdasar pada pernyataan para ahli serta bukti-bukti yang terkumpulkan dari lapangan. Berikut akan disampaikan penjelasan lengkap tentang mengapa perlu dikembangkan kemampuan kerja sama atau kolaborasi di antara para pelaku kerja pada masa kini dan masa depan.

### ***Design Thinking, Inovasi dan SDM Unggul***

Industri kreatif dimungkinkan tumbuh setelah muncul dan berkembangnya ekonomi berbasis pengetahuan, pada tahun 1990-an, dengan ditandai munculnya buku *The Competitive Advantage of a Nation* oleh Michael E Porter. Secara umum dapat dikatakan bahwa ekonomi berbasis pengetahuan adalah ekonomi ketika produksi, distribusi, dan pemakaian ilmu pengetahuan menjadi pendorong utama bagi pertumbuhan, penciptaan kekayaan, dan aneka pekerjaan (dunia kerja) dalam keseluruhan industri. Bagaimana pengetahuan-pengetahuan tersebut dipergunakan dan dimanfaatkan oleh organisasi di dunia maju? Semua organisasi, baik bisnis maupun nonbisnis secara aktif menyosialisasikan, mengeksternalisasikan, mengombinasikan, dan kemudian menginternalisasikan pengetahuan demi meningkatkan produktivitas dan keuntungan organisasi. Drucker (1997) menyatakan bahwa pengetahuan adalah basis baru untuk kekayaan, bukan lagi kapital, tanah, ataupun pekerja.

Ekonomi berbasis pengetahuan memberi kesempatan pada desain dan bidang seni lain untuk berkembang secara lebih cepat, maka muncullah industri kreatif, yaitu industri yang tumbuh dari kreativitas, keterampilan serta bakat individu dan yang mempunyai potensi untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja, melalui produksi dan eksploitasi daya dan kekayaan intelektual (Pangestu, 2008). Di dunia Barat, ekonomi kreatif khususnya desain sudah dimulai pertengahan 1990-an, sedikit lebih kemudian dari ekonomi berbasis pengetahuan. Pada masa itu pemimpin bisnis melihat bahwa pengembangan produk dan servis yang semata-mata mengikuti apa yang sudah ada tidak menjamin kesuksesan di dunia yang penuh persaingan ini. Sebagai hasilnya, muncullah tahapan inovasi bisnis yang berfokus pada penciptaan kebaruan dalam pengalaman dan pengembangan pada sistem-sistem hidup, kerja, dan hiburan yang berbeda dari sebelumnya (Muratovski & David, 2015).

Pada era ini, tahun 1990-an pendekatan desain yang berfokus pada pemecahan masalah menjadi semakin populer. Banyak kantor desain menjadi pelaku R&D untuk perusahaan dan industri. Hal tersebut mendorong metode desain naik daun sebagai cara kerja yang cocok untuk melakukan inovasi produk dan jasa. Pada akhir abad XX dan awal abad XXI pemikiran desain dan cara kerja desain tumbuh dan berkembang secara lebih luas dan dapat dikatakan lebih tidak terikat lagi dengan desain sebagai sebuah praktik profesi. Istilah metode desain kemudian lebih dikenal dengan sebutan *design thinking*. Seperti apa yang dikatakan oleh Scheer dkk. (2012) bahwa *design thinking* dipahami sebagai sebuah metodologi meta-disiplin (*meta-disciplinary methodology*) yang telah mengendorokan hubungannya dengan desain sebagai profesi. Ini juga terkait dengan kerangka kerja inovasi yang berpusat pada manusia. Dalam kerangka kerja ini masuk di dalamnya prinsip dan pendekatan, metodologi, metode, keterampilan dan kemampuan, serta cara-cara berpikir dan berpraktik (Scheer dkk. 2012; Brown, 2009).

*Design thinking* kini tidak lagi menjadi monopoli para desainer saja, tetapi juga banyak orang mempelajari dan mempraktikkannya dalam bisnis dan industri. Seperti apa yang ditandaskan oleh Noweski, bahwa *design thinking* memberikan kepada para desainer dan nondesainer seperangkat keterampilan dan kompetensi kontemporer untuk melakukan riset, *framing* (pemberian kerangka), dan secara kreatif terlibat dengan permasalahan yang kompleks dan belum terdefiniskan dengan jelas (*ill-defined problem*) (Noweski dalam Withell dan Haigh, 2014).

Secara tradisional, perhatian desainer hanya berfokus pada memperbaiki tampilan dan fungsi produk/benda, sedangkan dalam format *design thinking* beberapa hal baru dimasukkan, seperti keterlibatan secara intens konstituen atau konsumen dan pembuatan prototipe secara cepat. Semua ini dimaksudkan untuk menghindari halangan atau tersendatnya proses karena adanya asumsi-asumsi bisa dan diharapkan mencapai solusi efektif secara lebih cepat. *Design thinking* pada dasarnya bersifat optimistik, konstruktif, dan berdasarkan pada pengalaman langsung. Dunia bisnis mengadopsi *design thinking* karena hal tersebut membantu mereka menjadi lebih inovatif, lebih baik dalam memberikan diferensiasi pada *brand*, dan mampu menghasilkan produk dan jasa secara lebih cepat (Brown, 2010). Untuk melaksanakan pendekatan *design thinking* ini ada lima prinsip yang harus dijalankan, yaitu: (1) *human centered*, (2) *thinking visually*, (3) *co-creation and collaboration*, (4) *active iteration*, dan (5) *holistic perspective* (Sniukas dkk, 2016).

Dalam tulisannya *Design Beyond Design*, Doorst (2019) mengatakan bahwa banyak organisasi swasta baik yang bersifat publik maupun privat yang berjuang

secara keras untuk mengatasi permasalahan-permasalahan masa kini yang kompleks dan berada dalam jejaring. Dalam pencarian strategi untuk pemecahan masalah tersebut beberapa organisasi tersebut telah berpaling kepada profesi desain dan berusaha untuk mengadopsi perangkat alat dan teknik dari *design thinking*.

Desain selain menjadi sebuah sumber daya yang strategis dalam pengembangan bisnis, desainernya kemudian juga menjadi semakin bersifat wirausaha atau *entrepreneurial*. Banyak desainer yang kemudian terlibat dalam kegiatan menumbuhkembangkan bisnis. Ini menjadi era baru dari desain dan bisnis. Desainer tidak lagi hanya menciptakan produk, ruang, ataupun bentuk komunikasi, tetapi menjadi desainer dari bisnis itu sendiri. Di dunia Barat bukti untuk hal ini banyak sekali seperti Jonathan Ive yang bekerja untuk Apple (1996) kemudian menjadi Senior Vice President of Design (2013); Mark G. Parker, yang bekerja sebagai desainer di Nike (1979) dan diangkat menjadi CEO Nike (2006); dan David Butler masuk ke Coca Cola (2004) dan mendapat posisi Vice President of Innovation & Entrepreneurship (2012) (Muratovski & Butler, 2015). Pada paragraf ini tergambar bagaimana para desainer yang bergabung dengan perusahaan kelas dunia ini dengan kemampuannya melakukan inovasi kemudian tumbuh menjadi pribadi-pribadi unggul dan dipercaya untuk mengelola perusahaan.

### **Kolaborasi dalam *Design Thinking***

Gagasan tentang metode desain dikenalkan oleh salah seorang perintisnya pada awal 1960-an, yaitu John Chris Jones. Metode desain baru ini merupakan jawaban Jones atas perubahan evolutif alami yang terjadi pada pekerjaan desain. Metode desain ini menggantikan cara mendesain dengan gambar yang sebelumnya dipakai secara luas di masyarakat. Metode desain dibutuhkan untuk mengatasi pekerjaan desain yang semakin kompleks dan lebih berorientasi pada sistem. Buku *Design Methods* yang ditulis oleh Jones baru terbit pada 1970, dan beberapa kali dicetak ulang, tahun 1980 dan 1992 (Jones, 1992). Pada perkembangan selanjutnya pada tahun 2000-an metode desain dikembangkan oleh para praktisi desain dan digabungkan dengan pemikiran strategis dunia bisnis. Pendekatan inilah yang kemudian lebih dikenal sebagai *design thinking*.

Walaupun terjadi perubahan metode pada proses desain, dapat dikatakan bahwa kerja kelompok atau kolaborasi sudah menjadi bagian penting dari proses desain, paling tidak sejak dikenalnya metode desain. Oleh Jones (1992) disebutkan bahwa metode baru ini memungkinkan kerja kolaboratif, sementara

yang lama tidak. Di sini kolaborasi dilakukan sejak dari awal dari proses desain. Para anggota tim desain dapat menyumbangkan gagasannya dan memberikan kritik atau masukan selama proses desain dilakukan, proses dipandu oleh ketua tim desain. Sementara itu, Cross (1981) mengatakan bahwa desain berlangsung dalam lingkungan organisasi. Hal ini sejalan dengan Dumas (1987) yang menyebutkan bahwa dalam proses mengembangkan desain menjadi artefak atau benda jadi dibutuhkan seperangkat kegiatan organisasional, sedangkan Dunne and Martin (2001) menyatakan bahwa desain dikerjakan dalam kerangka *project based working*.

Metode desain sebagai pendekatan pemecahan masalah terus berlanjut pada zaman Kelly dan Brown, keduanya dari IDEO, yang merintis penerapan *design thinking*. Kelly (2001), General Manager IDEO perusahaan konsultan desain dan pengembangan (R & D), semakin menguatkan pentingnya kerja sama ketika ia mengatakan bahwa kerja kelompok (tim) adalah jantung dari metode IDEO dalam menyelesaikan proyek-proyek inovasinya. Dalam hal ini mereka meyakini bahwa kesuksesan berbagai proyek bisnis di dunia dapat dicapai berkat hasil kerja tim. Selain itu, Brown (2008) dalam artikelnya *Design Thinking* mengatakan bahwa dengan berjalannya waktu ketika dunia semakin terkoneksi dan tersistem, naiknya kompleksitas produk dan layanan telah memaksa diterapkannya cara kerja kolaboratif.

Keempat penjelasan pertama, Jones, Cross, Dumas, serta Dunne & Martin, kolaborasi masih dilihat sebagai bagian dari lingkungan kerja karena desainer yang berada di dalamnya harus melakukan komunikasi dan menjalankan fungsi koordinasi dengan semua pihak yang terlibat, dalam rangka untuk menyelesaikan proyek. Pada perkembangan berikutnya kolaborasi kemudian dilihat sebagai sesuatu yang menggerakkan proses itu sendiri. Kelly menyebutnya sebagai jantung metode desain di IDEO. Sementara itu, Brown menyebut kolaborasi menjadi prasyarat dapat dijalankannya pekerjaan desain karena bekerja seorang diri tidak akan dapat menyelesaikan tugas desain dengan baik, bahkan seorang genius sekalipun tidak akan mampu (patahnya mitos genius dapat bekerja secara mandiri).

Selanjutnya kolaborasi atau koreasi dalam dunia desain dipahami sebagai bekerja bersama orang/pihak lain untuk menemukan solusi. Dalam kerja sama inilah terjadi interaksi, dialog, koneksi pemikiran, dan gagasan. Sebuah pertukaran ide yang terbuka, dalam lingkungan orang-orang yang melibatkan diri dan berpartisipasi secara penuh akan memperkuat pembelajaran, membangun

keselarasan, dan dapat menghasilkan dukungan di antara pihak-pihak yang secara tradisional berposisi. Lebih dari itu friksi yang tercipta ketika orang dengan pandangan dan pengalaman berbeda bertemu akan menghasilkan sesuatu yang tidak pernah dapat diperoleh ketika orang bekerja seorang diri (Sniukas dkk, 2016).

Bahkan dalam riset terbaru pun para peneliti masih mengatakan bahwa hampir mustahil untuk bekerja sendirian dan bahwa proses desain pada masa sekarang hampir pasti dikerjakan oleh tim yang terdiri dari spesialis-spesialis yang bekerja bersama. Hal ini disebabkan oleh semakin kompleksnya masalah yang harus ditangani dan besarnya hasil yang diharapkan dari proyek tersebut (Doorst, 2019).

Demikianlah kolaborasi menjadi prasyarat penting agar proses desain dapat berlangsung dengan efisien dan efektif. Oleh karena itu, semua pihak yang terlibat dalam kegiatan desain atau kegiatan pemecahan masalah untuk menghasilkan invensi dan inovasi, khususnya desainer, diharuskan mempunyai kemampuan atau keterampilan untuk melakukan kolaborasi. Dengan kolaborasi dapat terhimpun kekuatan sehingga kecepatan, ketepatan, dan kreativitas penyelesaian masalah dapat dilakukan. Pentingnya kolaborasi pada masa sekarang tidak hanya dirasakan di dunia desain, tetapi pada masyarakat secara umum kemampuan kolaborasi ini juga diperlukan, seperti yang ditemukan dalam riset yang dilakukan oleh Tony Wagner seorang profesor pedagogi dari Harvard.

Dalam upaya untuk merumuskan seperangkat *skill* dan kompetensi yang dibutuhkan oleh para pekerja pada abad XXI, Wagner (2010) melakukan penelitian pada organisasi baik yang komersial maupun nonkomersial di Amerika, serta melakukan wawancara kepada para CEO dan manajernya. Sebagai hasil penelitian tersebut Wagner menulis buku *The Global Achievement Gap*. Simpulan dari penelitian Wagner adalah ada tujuh kemampuan yang dapat digunakan untuk selamat atau *survive* dalam berkehidupan di dalam masyarakat kontemporer (Wagner dalam Scheer dkk, 2012). Ketujuh keterampilan untuk bertahan hidup dalam masyarakat pascaindustri atau disebut sebagai *survival skills for careers, collage and citizenship* tersebut adalah (1) *critical thinking and problem solving*, (2) *collaboration across networks and leading by influence*, (3) *agility and adaptability*, (4) *initiative and entrepreneurialism*, (5) *effective oral and written communication*, (6) *accessing and analysing information*, dan (7) *curiosity and imagination*.

Dalam daftar Wagner tersebut, kolaborasi menjadi keterampilan kedua. Di sini kolaborasi tidak berdiri sendiri, tetapi dengan keterangan tambahan

berkolaborasi lintas jaringan dan memimpin dengan kekuatan pengaruh, tidak dengan kekuatan jabatan atau otoritas. Studi Wagner dilakukan demi menjawab tajamnya kompetisi dalam bekerja dan tren globalisasi serta mobilitas pekerja yang tinggi. Dalam kemampuan kolaborasi ini diharapkan para pembelajar dapat dan terampil belajar dan bekerja secara kolaboratif dengan individu-individu yang mewakili atau berasal dari budaya, agama, dan gaya hidup yang berbeda, dalam semangat saling menghargai serta dialog terbuka pada interaksi atau konteks personal, kerja, dan komunitas.

Belajar dari beberapa kasus tersebut dapatlah ditegaskan bahwa kemampuan kolaborasi dibutuhkan tidak hanya dalam konteks menjalankan *design thinking* untuk menghasilkan inovasi, tetapi kemampuan ini juga menjadi salah satu keterampilan untuk bertahan hidup para pembelajar, peniti karier, dan warga di dunia kontemporer.

## **Kolaborasi dan Gotong Royong**

Berikut ini akan dibahas keterkaitan kolaborasi dan gotong royong. Masyarakat Indonesia dan khususnya di Jawa sudah mengenal gotong royong sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Dalam buku *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan* Koentjaraningrat (1985) menjelaskan gotong royong sebagai tolong-menolong di antara anggota masyarakat ketika ada panen, pesta, kematian, ataupun bencana. Gotong royong juga dapat diartikan sebagai kerja bakti, yaitu bekerja bersama untuk menyelesaikan pekerjaan yang berkaitan dengan kepentingan umum, misalnya bersih-bersih lingkungan dan membuat jalan. Dengan demikian, gotong royong dapat diartikan sebagai perilaku atau tindakan individu atau tindakan bersama untuk kepentingan seseorang atau kepentingan bersama (komunitas) tanpa mengharap balasan finansial. Gotong royong sebagai sebuah tradisi turun-temurun, tumbuh dan berakar kuat dalam kehidupan masyarakat pedesaan yang homogen, dan mengutamakan budaya tolong-menolong secara suka rela dalam usaha mencapai kehidupan bersama yang aman, tenteram, dan sejahtera.

Mengacu pada studi antropologi sebelumnya, Tadjudin (2013) dalam studi sosiologisnya tentang gotong royong mengatakan bahwa dalam budaya gotong royong melekat nilai-nilai modal sosial yang diperlukan untuk kemajuan dan menyejahterakan masyarakat. Gotong-royong muncul atas dorongan keinsyafan, kesadaran, dan semangat untuk mengerjakan serta menanggung akibat dari suatu karya, terutama yang benar-benar secara bersama-sama, serentak, dan beramai-

ramai, tanpa memikirkan dan mengutamakan keuntungan bagi dirinya sendiri, melainkan selalu untuk kebahagiaan bersama. Riset tersebut menyimpulkan bahwa setiap individu yang memegang prinsip dan memahami roh gotong royong maka dia akan secara sadar bersedia melepaskan sifat egois. Gotong royong itu dilandasi dengan semangat keikhlasan, kerelaan, kebersamaan, toleransi, dan kepercayaan. Gotong royong lebih bersifat intrinsik, yakni interaksi sosial dengan latar belakang kepentingan nonekonomi. Oleh karena itu, gotong royong sebagai modal sosial dapat ditumbuhkan kembali dalam kesadaran kolektif masyarakat pada masa kini, demi mencapai kemajuan dan kejayaan bangsa.

Kesimpulan dari studi Tadjudin tersebut memberikan keyakinan bahwa gotong royong yang telah menjadi modal sosial di masyarakat Indonesia sehingga dapat menjadi basis untuk mengembangkan sifat kolaboratif kepada para pembelajar Indonesia. Semangat keikhlasan, kerelaan, kebersamaan, toleransi, dan kepercayaan merupakan elemen-elemen pembangun sifat kolaborasi, perlu ditanamkan, dirawat, dan ditumbuhkembangkan kepada para pembelajar Indonesia. Sifat kolaboratif yang tertanam kepada pembelajar unggul tersebut diharapkan dapat menjadi spirit tim-tim pengembang inovasi yang handal dan produktif. Bila ada perbedaan antara gotong royong dan kolaborasi untuk inovasi, bisa jadi perbedaan terletak pada orientasi waktu dan manfaat. Orientasi waktu gotong royong tidak ketat, sedangkan kolaborasi untuk inovasi ketat dan terukur. Orientasi manfaat gotong royong lebih ke sisi sosial nonkomersial. Sementara itu, orientasi kolaborasi untuk inovasi ke dua sisi, yaitu sosial dan komersial.

Walaupun masyarakat Indonesia relatif sudah mempunyai basis untuk mengadopsi sifat kolaboratif, sebuah catatan penting yang perlu diperhatikan adalah sifat kolaboratif tidak begitu saja dapat diraih oleh seseorang atau sekelompok orang tanpa melalui pelatihan. Seperti apa yang disampaikan oleh Coyle (2018), bahwa tim-tim terbaik di dunia seperti US Navy SEALs, Pixar, Google, tim basket St. Louis Cardinal, sampai dengan kelompok bandit penjarah perhiasan berharga Pink Panther, mempunyai sebuah *culture code*, yaitu tiga ketrampilan, yang meliputi *build safety*, *share vulnerability*, dan *establish purpose*, yang dikuasai secara baik agar dapat menumbuhkan kepercayaan dan kemauan untuk berkolaborasi. Dengan cara-cara berbeda, ketiganya perlu dilatih dan dibiasakan sehingga menjadi *code of conduct* kelompok tersebut.

Secara khusus tentang kerja sama tim, dikatakan bahwa bahwa grup-grup tersebut dapat kohesif bukanlah buah yang alami atau hasil yang begitu saja tercipta, tetapi karena dibangun satu demi satu. Dalam setiap latihan mereka

berbagi kekuatan mental untuk terkoneksi dan bekerja sama. Di paragraf lain Coyle mengatakan bahwa program pelatihan Kauffman (di Navy SEALs) memunculkan ratusan *microevents*, peristiwa-peristiwa kecil yang dengannya anggota grup membangun kedekatan, kooperasi, dan kepercayaan. Membangun suatu keterampilan menjadi kebiasaan itu seperti mengembangkan otot-otot tubuh. Ia memerlukan waktu, pengulangan, dan kemauan untuk merasakan kelelahan dalam rangka meraih kemenangan. Singkatnya kemampuan kolaborasi dalam tim-tim hebat dan handal hanya dapat terbangun bila ada program pelatihan yang terus-menerus dan dilaksanakan secara berdisiplin.

---

## Simpulan

Beberapa hal yang dapat dicatat sebagai hasil dari penelitian ini adalah bahwa permasalahan hidup yang ada pada masa sekarang semakin kompleks dan terkoneksi. Untuk mengatasinya dibutuhkan tim-tim kerja handal yang dapat produktif menghasilkan aneka inovasi baik yang bernilai ekonomi ataupun sosial. *Design thinking* dapat menjadi salah satu metode untuk menyukseskan proses inovasi. Dalam metode ini kerja kolaborasi menjadi motor penggeraknya, oleh karena itu sehingga semua anggota tim diharapkan mempunyai kemampuan atau keterampilan berkolaborasi. Kemampuan kolaborasi ternyata juga menjadi salah satu *survival skill* para pembelajar, peniti karier, dan warga untuk bertahan di dunia pada masa kini.

Indonesia mempunyai modal sosial berharga, yaitu gotong royong yang dapat menjadi pijakan membangun kolaborasi dan kerja sama di dalam tim. Kemampuan dan keterampilan bekerja sama di dalam tim-tim yang handal, sukses, dan produktif hanya dapat dibangun dengan pelatihan yang terprogram, terus menerus, dan berdisiplin.

Sebagai simpulan akhir, kemampuan atau keterampilan kolaborasi ini perlu ditanamkan dan ditumbuhkembangkan kepada para pembelajar Indonesia. Dengan demikian, mereka dapat menjadi manusia unggul yang dapat bekerja sama membentuk tim-tim inovasi yang produktif penggerak kemajuan bangsa.

---

## Referensi

- Brown, Tim. 2008. "Design Thinking". *Harvard Business Review*, June, hrb.org., diakses 13 April 2013: 84-95.
- dan Jocelyn Wyatt. 2010. "Design Thinking for Social Innovation". *Stanford Social Innovation Review*, Winter: 31-35.
- Coyle, Daniel. 2018. *The Culture Code*. UK: Random House Business Book.
- Cross, Nigel. 1982. "Designerly Ways of Knowing". *Design Studies*, Vol. 3, No. 4 October: 221 -227.
- Doorst, Kees. 2019. "Design Beyond Design". *She Ji The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Volume 5, Number 2, Summer.
- Drucker, Peter F. et al. 1997. "Looking Ahead: Implication of the Present". *Harvard Business Review*, Vol. 75, No. 5: 18+. Diakses 6 Juni 2020.
- Dunne, D. & Roger Martin. 2006. "Design Thinking and How It Will Change Management Education: An Interview and Discussion". *Academy of Management Learning & Education*, Vol. 5, No. 4: 512-523.
- Effendi, Tadjuddin Noer. 2013. "Budaya Gotong Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial Saat Ini". *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Volume 2, No. 1.
- Gorb, P. & Angela Dumas. 1987. "Silent Design". *Design Studies*, Vol. 8, No. 3, July.
- Jones, Chris John. 1992. *Design Methodes*. 2<sup>nd</sup> ed. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Koentjaraningrat. 1985. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Muratovski, Gjoko & Butler David. 2015. "Paradigm Shift: Report on the New Role of Design in Business and Society". *She Ji The Journal of Design, Economic, and Innovation*, Vol 1, No. 2, Winter: 118-139.
- Pangestu, Mari E. 2008. "Aksentuasi Triple Helix dalam Realisasi Ekonomi Kreatif Indonesia". Seminar Nasional Ekonomi Kreatif Indonesia, Mercure Hotel, Agustus, Yogyakarta.
- Porter, Michael E. 1990. *The Competitive Advantage of a Nation*. New York Simon and Schuster: The Free Press.
- Scheer, Andrea dan Christine Noweski, Christoph Meinel. 2012. "Transforming Constructivist Learning into Action: Design Thinking in Education". *Design and Technology Education: An International Journal*: 9-19 17.3, ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/DATE/issue/view/165/showToc, diakses 26 Maret 2014.

Sniukas, Marc, Parker Lee, dan Matt Morasky. 2016. *The Art of Opportunity: How to Build Growth and Ventures Through Strategic Innovation and Visual Thinking*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Wagner, Tony. 2010. *The Global Achievement Gap*. Harvard: Basic Book.

Withell, Andrew dan Neil Haigh. 2014. "Optimising Design Thinking Expertise Development". Conference Paper: Designed Asia Conference, Hongkong 2-3 June.

Update Corona Dunia 9 Juni 2020: 7,19 Juta Orang Terinfeksi, 3,5 juta sembuh, Kompas.com 9 Juni 2020, diakses pada 9 Juni 2020 pukul 10.55 WIB.

---

**Suastiwi Triatmodjo** lahir di Yogyakarta 2 Agustus 1959. Menyelesaikan studi di Jurusan Desain Ruang Dalam STSRI "ASRI" Yogyakarta tahun 1983. Mendapatkan gelar Master of Design (M.Des.) dari RMIT University, Melbourne Australia di bidang Industrial Design tahun 1996. Kemudian mendapatkan gelar Doktor (Dr.) di bidang Arsitektur dari Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Aktif mengajar di Program Studi Desain Interior, FSR, ISI Yogyakarta; Pascasarjana ISI Yogyakarta; dan Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM Yogyakarta. Menjabat Dekan FSR, ISI Yogyakarta Maret 2011 – April 2020.

# MANAJEMEN STRATEGIS “IKASRI” DALAM KELAHIRANNYA SEBAGAI ORGANISASI ALUMNI FAKULTAS SENI RUPA ISI YOGYAKARTA

---

## ABSTRAK

Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI), kini Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (FSR, ISI Yogyakarta), diresmikan pada 15 Januari 1950, ketika Negara Kesatuan Republik Indonesia baru berumur 5 tahun sejak memproklamasikan kemerdekaannya. Tujuh puluh tahun sudah ASRI menunjukkan eksistensinya dalam dunia pendidikan. Banyak alumnus yang telah dilahirkan dan berpengaruh di dunia seni rupa dunia. Pada 19 Januari 2020, FSR ISI Yogyakarta telah melahirkan organisasi alumni yang bernama Ikatan Keluarga Alumni Seni Rupa ISI Yogyakarta (IKASRI), bersamaan dengan rangkaian acara Hari Lahir 70<sup>th</sup> ASRI. Bagaimana manajemen strategis “IKASRI” dalam kelahirannya sebagai organisasi alumni FSR, ISI Yogyakarta? Metodologi penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai manajemen strategis yang telah dilaksanakan IKASRI meliputi tahap perumusan strategi dan penerapan strategi. Tahap perumusan strategi adalah telah disepakatinya Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) organisasi yang menjelaskan segala hal tentang tujuan, panduan, batasan, yang akan dilakukan oleh para pengurus dan anggota IKASRI. Penerapan strategi yang telah dilakukan pada tahap awal ini meliputi pembentukan kepengurusan Dewan Perwakilan Pusat (DPP) yang terdiri dari tiga prioritas bidang kerja, pemotivasian pengurus, pengajuan legalitas organisasi, audiensi ke FSR, ISI Yogyakarta, dan audiensi ke ISI Yogyakarta.

Kata kunci: manajemen strategis, alumni, IKASRI, FSR ISI Yogyakarta

---

## Pendahuluan

Penelitian ini menjadi riset awal sekaligus sebagai bukti keberadaan IKASRI (Ikatan Keluarga Alumni Seni Rupa ISI Yogyakarta). Organisasi ini dibentuk pada 19 Januari 2020 melalui pelaksanaan Kongres Pertama Alumni Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta. Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta merupakan pengembangan dari lembaga yang telah terbentuk sejak Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) yang berdiri pada 1950 dan diteruskan menjadi Sekolah Tinggi Seni Rupa "ASRI" (STSRI "ASRI") Yogyakarta.

Walaupun terbilang masih sangat baru, organisasi ini mampu bergerak cepat dan tepat. Salah satunya adalah telah dibentuknya pengurus pusat (Dewan Perwakilan Pusat) yang menjadi roda penggerak kemajuan awal IKASRI. Walaupun tidak dimungkiri, pandemi Covid-19 ini cukup memperlambat laju perjalanan IKASRI. Akan tetapi, hal tersebut tidak menyurutkan para pengurus untuk tetap membuat strategi-strategi baru dalam menghadapi perubahan yang ada.

Kelahiran IKASRI menjadi angin segar dan "hadiah" untuk alumni ASRI - STSRI "ASRI", FSR, ISI Yogyakarta. Perjalanan yang sangat panjang, yakni selama rentang waktu 70 tahun, akhirnya terlahirlah organisasi alumni yang secara resmi diakui oleh institusi. Rentang waktu yang cukup panjang ini bukan saja menjadi kekuatan karena memiliki banyak alumnus, tetapi juga di sisi lain bisa menjadi ancaman karena alumni terdiri dari berbagai macam kultur budaya yang dilalui pada zamannya. Tujuan penelitian ini untuk menyelami lebih dalam proses manajemen strategis awal IKASRI dan memperkenalkan IKASRI kepada keluarga besar ISI Yogyakarta.

---

## Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013:38), metode penelitian kualitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme/interpretif, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Organisasi IKASRI menjadi objek yang diteliti. Tidak ada perlakuan khusus dalam penelitian ini. Penelitian diadakan dalam kondisi yang sebenarnya, tidak ada kontrol yang dilakukan terhadap organisasi. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara secara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

---

## Hasil dan Pembahasan

Kelahiran IKASRI tidak terlepas dari runtutan acara hari lahir 70 tahun ASRI. Dr. Suastiwi, M.Des., yang pada saat itu menjabat sebagai Dekan FSR, ISI Yogyakarta, bersama beberapa dosen FSR lainnya mempunyai ide untuk memaknai 70<sup>th</sup> ASRI menjadi lebih bermakna dan spesial. Terdapat hal-hal penting yang akan dilaksanakan dalam rangkaian acara tersebut, antara lain pameran seni rupa, seminar, seremonial dies, peluncuran buku ASRI, dan ide membentuk organisasi alumni.

Untuk mematangkan beberapa rencana agenda tersebut dibentuklah *steering committee* dan *organizing committee* (SC-OC) yang terdiri dari para dosen FSR. Kedua kelompok panitia tersebut kemudian mematangkan rencana pembentukan organisasi alumni dengan cara mengundang beberapa alumnus untuk memaparkan keinginan atau rencana tersebut. Pihak alumni menyambut baik rencana tersebut. Pada Selasa, 24 September 2019, pukul 13.30 WIB, di Gedung Ajiyasa, FSR, ISI Yogyakarta dilaksanakanlah *focus group discussion* (FGD) yang mengundang sekitar 50 orang alumnus. Tujuan diadakannya FGD ini adalah untuk menyambung tali silaturahmi fakultas dengan alumni, serta untuk memaparkan rencana pembentukan organisasi alumni dan menggali ide-ide dari alumni terkait hal tersebut. FGD menghasilkan 11 orang alumnus yang disepakati menjadi Tim Formatur untuk lebih mematangkan pembentukan organisasi alumni.

Tim Formatur mulai bergerak cepat untuk menggali ide dan mematangkan konsep dalam mencapai terbentuknya organisasi alumni. Rapat beberapa kali diadakan di Teras ASRI, FSR, ISI Yogyakarta. Tim Formatur kemudian membentuk Panitia Kongres yang secara spesifik bertugas untuk melaksanakan acara kongres. Posisi fakultas pada saat mulai terbentuknya Tim Formatur hingga pelaksanaan kongres hanya sebagai fasilitator. Kongres Pertama Alumni Fakultas Seni Rupa (ASRI - STSRI "ASRI" - FSR, ISI Yogyakarta) diadakan pada 19 Januari 2020, di Gedung Ajiyasa, FSR ISI Yogyakarta, yang dihadiri sekitar 170 orang alumnus. Hasil kongres mengesahkan IKASRI menjadi nama resmi organisasi alumni dan Heri Pead sebagai Ketua Umum.

Suatu organisasi pasti akan membutuhkan manajemen strategis, yang akan menjadi acuan langkah organisasi untuk berjalan. Walaupun organisasi tersebut baru saja lahir, strategi awal inilah yang nanti akan menentukan langkah kerja berikutnya. Menurut David (2012:5), manajemen strategis dapat didefinisikan sebagai seni dan pengetahuan dalam merumuskan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi keputusan-keputusan lintas-fungsional sebuah organisasi untuk mencapai tujuannya. Manajemen strategis yang telah dilakukan oleh IKASRI pada

awal kelahirannya ini meliputi perumusan strategi dan penerapan strategi. Dalam artikel ini tidak dijelaskan sampai pada tahap pengimplementasian dan penilaian strategi karena organisasi ini belum mencapai tahap terakhir.

Tahap perumusan strategi yang telah dilakukan meliputi disepakatinya Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) organisasi yang menjelaskan segala hal tentang tujuan, panduan, dan batasan yang akan dilakukan oleh para pengurus dan anggota IKASRI. Salah satu rincian di dalam AD/ART adalah mengenai asas organisasi berdasarkan Pancasila. Hal ini menjadi bukti kuat bahwa roda kerja organisasi ke depan tetap berlandaskan Pancasila. Adapun tujuan dari dibentuknya IKASRI adalah sebagai wadah komunikasi dan wahana pemberdayaan potensi alumni; terbinanya persatuan dan kesatuan anggota dalam usaha menyumbangkan darma baktinya kepada almamater, masyarakat, bangsa, dan negara; serta mampu berkompetisi dengan organisasi ikatan alumni perguruan tinggi lainnya baik di tingkat nasional maupun internasional.

Di tahap penerapan strategi yang dilakukan kali pertama oleh ketua umum adalah membentuk tim formatur untuk menyusun kabinet kerja. Tim Formatur ini kemudian melanjutkan diskusi dengan personel yang direkomendasikan untuk membahas pematangan kabinet kerja. Hasil tersebut terbentuklah pengurus terpilih yang disebut dengan Dewan Perwakilan Pusat (DPP) yang terdiri dari 20 orang. Pembentukan pengurus DPP juga bukan tanpa strategi. Pada awal pencalonannya sebagai salah satu bakal calon Ketua Umum IKASRI, Heri Pemas pernah berujar bahwa dia akan bekerja sama dengan generasi milenial tanpa meninggalkan generasi kolonial. Hal ini bukan tanpa sebab karena memang 70 tahun sejak berdirinya ASRI hingga menjadi Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta telah melahirkan banyak alumnus yang tentunya memiliki kultur budaya yang berbeda-beda. Pemilihan anggota pengurus yang terdiri dari angkatan 1977 - 2014 ini menjadi salah satu strategi untuk merangkul semua kalangan alumni untuk secara bersama-sama membawa IKASRI menjadi organisasi yang bermanfaat bagi almamater, negara, dan dunia kesenian.

DPP memfokuskan organisasi dalam membangun fondasi yang kokoh melalui pembentukan Bidang Organisasi, Bidang Kerja Sama Lembaga, Bidang Pengabdian kepada Masyarakat serta didukung dengan kesekretariatan dan kebidakharaan. Bidang Organisasi memprioritaskan kerjanya dalam program pengembangan dan penguatan organisasi. Bidang Kerja Sama Lembaga memfokuskan lingkup kerjanya pada kerja sama dengan almamater (ISI Yogyakarta), dengan lembaga alumni, dengan lembaga lain, dan dengan luar negeri. Bidang ketiga berfokus pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan kesejahteraan para anggotanya.

**Tabel Data Pengurus Dewan Perwakilan Pusat (DPP) IKASRI**  
(Database: IKASRI, 2020)

NO.	JABATAN	NAMA	TEMPAT, TANGGAL LAHIR	ALUMNUS	TAHUN ANGKATAN
1	Ketua Umum	Heri Pead	Sukoharjo, 12 April 1976	Lukis	1996
2	Sekjen	Elia Krisanto, S.Sn.	Magetan, 6 Mei 1964	Lukis	1983
3	Litbang	Muhammad Rain Rosidi, S.Sn.	Magelang, 26 Juni 1973	Patung	1992
4	Admin	Dwi Oktala	Yogyakarta, 31 Oktober 1991	Tata Kelola Seni	2014
5	Sosialisasi	Gintani Nur Apresia Swastika, S.Sn.	Yogyakarta, 18 Maret 1984	Grafis	2003
6	Legal	Agung Tri Indhryatno	Surakarta, 10 Juli 1972		
7	Bendahara	Drs. H. Dunadi	Bantul, 3 Agustus 1960	Patung	1982
8	Wakil Bendahara	Dian Ajeng Kirana, M.Sn.	Yogyakarta, 1 Januari 1989	Interior	2007
<b>BIDANG I</b>					
<b>(ORGANISASI)</b>					
9	Wakil Ketua I	F. Moertiwi Dwisetyanto, S.Sn.	Yogyakarta, 13 Maret 1971	Interior	
10	Program Pengembangan Organisasi	Hari Mulyanto, S.Sn.	Magelang, 11 Februari 1964	Desain	1984
11	Penguatan Organisasi	Bayu Hendarta	Jakarta Selatan, 19 Agustus 1970	Grafis	1992
<b>BIDANG II</b>					
<b>(KERJA SAMA LEMBAGA)</b>					
12	Wakil Ketua II	Drs. Anusapati, M.FA.	Surakarta, 29 September 1957	Patung	1977
13	Kerja Sama Almamater	Agus Yulianto, S.Sn.	Pacitan, 8 Juli 1976	Grafis	1995
14	Kerja Sama Lembaga Alumni	RM. Satya Brahmantya	Yogyakarta, 7 Juli 1975	Kriya Logam	1994
15	Kerja Sama Lembaga Lain	Setyo Harwanto, M.Sn.	Yogyakarta, 16 Juli 1984	Kriya Tekstil	2002
16	Kerja Sama Luar Negeri	Irene Agrivina Widyaningrum, S.Sn.	Yogyakarta, 1 Januari 1976	Diskom	1995
17		Warsono, S.Sn., M.A.	Jepara, 9 Mei 1976	Patung	1995
<b>BIDANG III</b>					
<b>PENGABDIAN MASYARAKAT DAN KESEJAHTERAAN</b>					
18	Wakil Ketua III	Roby Setiawan, S.Sn.	Yogyakarta, 12 September 1961	Diskom	2000
19	Pengabdian kepada Masyarakat	Ludevicus Alaysius Pambudi Sulistio, S.Sn.	Semarang, 27 Januari 1965	Kriya	1987
20	Kesejahteraan Anggota	Dra. Titi Widiningrum	Magelang, 16 September 1963		

Pemotivasian pengurus dilakukan secara intens oleh Heri Pead (ketua umum) dan Elia Krisanto (sekjen) melalui WhatsApp grup dikarenakan memang setiap pengurus tidak dapat bertemu secara langsung dengan leluasa, akibat pandemi Covid-19 yang juga melanda Indonesia. Para pengurus saling melaporkan

perkembangan tiap divisinya kepada ketua dan jajarannya melalui WhatsApp grup ini. Sebelum adanya pandemi Covid-19, pengurus IKASRI sempat beberapa kali melakukan rapat terkait pembahasan IKASRI lebih lanjut. Para pengurus juga sempat melakukan sesi potong tumpeng pada 4 Februari 2020 sebagai bukti telah terbentuknya IKASRI beserta para pengurus DPP.



Gambar 1 Tumpengan IKASRI  
(Database: IKASRI, 2020)

DPP juga telah membuat rencana program kerja empat tahun ke depan (sesuai masa jabatan ketua umum). Salah satu rencana yang akan dilakukan adalah pembekalan pengurusan dan pemrograman, yang akhirnya harus tertunda karena pandemi Covid-19.

Program kerja lain yang masih dilaksanakan adalah pemrosesan legalitas organisasi melalui notaris yang telah ditunjuk. Bukan suatu hal yang mudah untuk mengurus legalitas suatu organisasi. Data harus dipersiapkan secara matang, termasuk data para pengurus. Gedung kantor organisasi juga harus memiliki legalitas. Dengan segala pertimbangan yang ada, akhirnya Kantor Heri Pamad Art Management (HPAM) milik Ketua Umum IKASRI (Heri Pamad) menjadi solusinya. Kantor HPAM berada di Soboman, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Selain itu, logo organisasi juga telah disepakati dan didesain oleh salah satu anggota DPP, yaitu Roby Setiawan. Desain logo tercipta atas kesepakatan dan masukan para pengurus DPP karena bagaimanapun logo akan menjadi citra bagi organisasi.



Gambar 2 Logo IKASRI  
(Database: IKASRI, 2020)

Penerapan strategi lain yang telah dilakukan adalah audiensi ke FSR, ISI Yogyakarta dan ke ISI Yogyakarta. Audiensi ke FSR dilaksanakan pada Jumat, 14 Februari 2020, di ruang rapat gedung dekanat pada pukul 14.25 WIB. Audiensi dihadiri oleh enam perwakilan dari total tujuh program studi. Audiensi ini memperkenalkan IKASRI kepada keluarga besar FSR, ISI Yogyakarta. Heri Pamad sebagai ketua umum menjelaskan proses terbentuknya IKASRI dan keanggotaan IKASRI. Para perwakilan juga secara bergantian memberikan masukan untuk perkembangan IKASRI.

Pada hari yang sama pada pukul 15.18 WIB juga diadakan audiensi dengan pihak institut yang disambut secara langsung oleh Rektor ISI Yogyakarta (Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.) beserta jajarannya. Pada audiensi ini semua pihak memberikan tanggapan atas terbentuknya IKASRI dan juga harapan ke depannya. Rektor juga menekankan bahwa organisasi alumni merupakan kolega bagi institusi.



Gambar 3 Audiensi dengan Rektor ISI Yogyakarta  
(Kirana, 2020)

---

## Simpulan

IKASRI menjadi organisasi alumni pertama FSR, ISI Yogyakarta yang secara resmi diakui oleh ISI Yogyakarta. Kedudukan IKASRI menjadi kolega/ sejajar dengan institusi. Sebagai organisasi yang masih sangat baru, IKASRI telah melaksanakan manajemen strategis sebagai langkah awal keberadaannya. Manajemen strategis tersebut meliputi tahap perumusan strategi dan penerapan strategi. Tahap perumusan strategi adalah telah disepakatinya Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) organisasi yang menjelaskan segala hal tentang tujuan, panduan, dan batasan yang akan dilakukan oleh para pengurus dan anggota IKASRI. Penerapan strategi yang telah dilakukan pada tahap awal ini meliputi pembentukan kepengurusan Dewan Perwakilan Pusat (DPP) yang terdiri dari tiga prioritas bidang kerja, pemotivasian pengurus, pengajuan legalitas organisasi, audiensi ke FSR, ISI Yogyakarta, dan audiensi ke ISI Yogyakarta.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian mengenai tahap terakhir dalam manajemen strategis IKASRI, yaitu tahap penilaian strategi. Tahap ini dapat dilakukan jika organisasi IKASRI telah berjalan cukup waktu. Penilaian strategi meliputi peninjauan ulang faktor-faktor eksternal dan internal yang menjadi landasan bagi strategi saat ini, pengukuran kinerja, dan pengambilan langkah kolektif. Hal ini perlu diteliti karena suatu kerja organisasi pasti akan menemui perubahan-perubahan yang senantiasa harus segera dievaluasi untuk perkembangan dan kemajuan organisasi tersebut, dalam hal ini IKASRI.

---

## Referensi

- David, Fred.R. 2012. *Manajemen Strategis Konsep*. Jakarta: Salemba Empat.
- Jones, Gareth. 2010. *Organizational Theory, Design and Change Sixth Edition*. New Jersey: Pearson Education.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- , 2014. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usmara, A. Usi. 2013. *Implementasi Manajemen Stratejik: Kebijakan dan Proses*. Yogyakarta: Amara Books.

---

**Dian Ajeng Kirana, M.Sn.** lahir di Yogyakarta pada 1 Januari 1989. Menempuh jenjang pendidikan S-1 Desain Interior tahun 2007 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tahun 2012 melanjutkan studi S-2 Manajemen Seni Rupa di institusi yang sama. Sejak menjadi mahasiswa, sudah cukup dekat dengan dunia seni rupa. Setelah lulus kuliah S-2, bekerja sebagai manajer galeri Tahunmas Artroom selama dua tahun. Selepas dari galeri tersebut, pada tahun 2018 menjadi tenaga pengajar di Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta hingga saat ini.

# PROFIL EDITOR

---

**Dr. Mikke Susanto, M.A.** adalah staf pengajar di Jurusan Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta. Merupakan lulusan S-1 Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta serta S-2 dan S-3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa (PSPSR) Sekolah Pascasarjana UGM. Ia juga sebagai penulis sejumlah 50-an buku seni rupa yang telah banyak disitasi, antara lain buku *Diksi Rupa* dan *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Selain kerap menjadi kurator seratusan pameran seni, juga menjadi anggota tim akuisisi koleksi National Gallery Singapore sejak 2017. Buku paling mutakhir bertajuk *On Progress CURATOGRAPHY* (Shira Media, 2020). Artikel terkini tentang fotografi dimuat dalam Jurnal Terakreditasi Sinta 2 *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* Vol. 16, No. 1-April 2020 yang mengupas keberadaan dan sejarah Presiden Sukarno melalui foto pelukis Dullah.

---

**Dr. Muhammad Kholid Arif Rozaq, M.M.** lahir di Surakarta, 21 Mei 1976. Menempuh pendidikan S-1 di Departemen Manajemen Hutan, Institut Pertanian Bogor; S-2 di Magister Manajemen (Kelas Internasional), Universitas Gadjah Mada (2003-2006). Program doktoral diselesaikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2006. Saat ini ditempatkan di Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta. Selain itu, juga mengajar di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Beberapa penelitiannya terbit dalam jurnal internasional terindeks Scopus.

---

**Zulisih Maryani, S.S., M.A.** lahir di Sleman, 19 Juli 1978. Menempuh pendidikan S-1 Jurusan Sastra Indonesia, FIB, UGM (1997-2002); S-2 Minat Linguistik, IIH, FIB, UGM (2009-2011); dan S-3 Minat Linguistik, IIH, FIB, UGM (2017-sekarang). Menjadi editor di Penerbit Gama Media Yogyakarta (2002-2004) dan hingga sekarang menjadi editor lepas. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2005-sekarang); Sekretaris Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2006-2009); dan Sekretaris Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta (2013-2017). Aktif mengelola *Journal of Urban Society's Arts (JUSA)* ISI Yogyakarta, *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*; dan *Specta*. Aktif menulis buku dan artikel jurnal; meneliti; dan menjadi narasumber *workshop* penulisan ilmiah.

DIES NATALIS KE-36 ISI YOGYAKARTA bertema "SDM UNGGUL: Kreatif, Inovatif dan Berkebangsaan (Belajar dari Pandemi Corona). Tema ini digagas untuk memberi referensi pemikiran terkait hal-hal yang sedang kontekstual. Secara umum terkait dengan kreativitas, kebangsaan, pandemi, dan hasrat menuju 100 tahun kemerdekaan Republik Indonesia. Lebih khusus lagi mengarah pada upaya lahirnya kebijakan internal dan eksternal dari tingkat hulu, yakni perguruan tinggi (seni). Kebijakan tersebut bisa dalam sejumlah aspek: kurikulum, administrasi/ birokrasi sampai sumber referensi. Semua kebijakan ini diselaraskan untuk memperkuat fungsi perguruan tinggi (seni) demi kepentingan masyarakat luas. Dengan demikian dibutuhkan pemikiran yang berkualitas untuk bisa membawa sumber daya manusia Indonesia, khususnya di bidang seni agar mampu bekerja dalam persaingan global. Buku ini berisi sumbangan pemikiran-pemikiran tersebut.

ISBN 978-602-6509-63-5



9 786026 509635