

Subtema: 4

**Pembelajaran Bahasa yang Menarik dan Aplikatif sebagai Salah Satu
Implementasi Industri Kreatif di Indonesia**

Makalah ini diikutsertakan untuk Kongres Bahasa Indonesia X

Penulis

Nama : Andalusia Neneng Permatasari, M.Hum.
Pendidikan Terakhir : S2 Ilmu Linguistik, Universitas Indonesia
Instansi : PT Asesmatik Edukasi

Pengalaman Menulis

1. Makalah yang berjudul “Kompositum dalam Bahasa Sunda” diikutsertakan pada Simposium Internasional Bahasa Ibu tahun 2010 di Bandung.
2. Makalah yang berjudul “Plural dalam Bahasa Sunda” dipublikasikan di jurnal *Metalingua*.
3. Tesis yang berjudul “Argumen dalam Narasi: Analisis Struktur Wacana Tulisan Samuel Mulia pada Rubrik *Parodi Kompas Minggu*.”

Abstrak
Pembelajaran Bahasa yang Menarik dan Aplikatif sebagai Salah Satu
Implementasi Industri Kreatif di Indonesia
Oleh
Andalusia Neneng Permatasari, M.Hum.

Industri kreatif mulai dikembangkan oleh berbagai negara karena sekarang dianggap mampu memberikan kontribusi yang signifikan pada negara. Indonesia termasuk yang sedang menggalakkan industri kreatif. Selain karena sumber daya alam yang memadai, Indonesia pun memiliki sumber daya manusia yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya karya anak bangsa yang mulai diakui komunitas internasional. Salah satu industri kreatif di Indonesia adalah pada bidang layanan komputer dan piranti lunak, termasuk piranti lunak atau aplikasi komputer untuk pembelajaran bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa Indonesia memiliki peluang untuk ikut andil dalam meningkatkan daya saing bangsa, karena dengan aplikasi komputer untuk pembelajaran bahasa, bahasa Indonesia diharapkan dapat lebih dikenal secara global.

Kata kunci: industri kreatif, piranti lunak, pembelajaran bahasa

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Daya tarik bahasa Indonesia pun mulai berkembang seiring dengan bertambahnya minat orang asing untuk mempelajari bahasa Indonesia, baik untuk keperluan studi, pekerjaan, atau pun sekadar untuk keperluan wisata. Daya tarik tersebut dapat menjadi salah satu bukti bahwa bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu pilar untuk meningkatkan daya saing bangsa.

Pengajaran bahasa Indonesia memang masih menjadi salah satu cara peningkatan potensi bahasa Indonesia untuk ikut andil dalam persaingan bangsa. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing adalah salah satu cara agar bahasa Indonesia dapat dikenal secara internasional. Akan tetapi, bahasa Indonesia pun harus meningkatkan kualitas internalnya, yaitu dengan pengembangan kualitas pengajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Upaya pengembangan kualitas pengajaran bahasa Indonesia di sekolah inilah yang menjadi alasan industri kreatif mengembangkan berbagai metode yang menarik untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang menarik untuk pengajaran bahasa salah satunya dengan program-program komputer untuk melihat dan mengukur kemahiran atau pencapaian bahasa.

Untuk bahasa Inggris, program-program semacam itu sudah banyak. Sebagai contoh adalah *Write to Learn* yang dapat memfasilitasi siswa untuk tes *writing* sekaligus mengetahui hasilnya. Dengan itu, *Write to Learn* dapat menjadi tolak ukur untuk kemahiran berbahasa, yaitu dalam kompetensi menulis. Program-program yang dapat membantu pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia seperti *Write to Learn* tersebut dapat mengembangkan bahasa Indonesia secara internal sekaligus menunjukkan kemampuan bahasa Indonesia bersanding dengan teknologi.

Makalah ini mendeskripsikan bahwa bahasa Indonesia pun dapat ikut andil dalam perkembangan industri kreatif di Indonesia, yaitu dengan pengembangan aplikasi komputer untuk pengajaran bahasa Indonesia. Dengan melihat semakin banyaknya minat warga negara asing untuk belajar bahasa Indonesia dan semakin merosotnya nilai pencapaian siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, pengembangan aplikasi

komputer untuk pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu menjawab masalah dan tantangan tersebut.

B. Landasan Teori

Industri kreatif sekarang ini diyakini dapat memberikan kontribusi pada negara dengan cukup signifikan. Oleh karena itu, beberapa negara di dunia mulai giat mengembangkan industri kreatifnya. Indonesia pun mulai melihat industri kreatif cukup potensial untuk dikembangkan. Hal tersebut didukung oleh sumber daya manusia kreatif di Indonesia pun tidak kalah dengan negara lain yang dibuktikan dengan banyaknya karya anak bangsa yang diakui komunitas internasional.

Menurut John Hawkins¹, Indonesia telah mengembangkan tiga faktor utama pengembangan ekonomi kreatif, yaitu sebagai berikut.

1. Indonesia telah memiliki kebijakan terhadap ekonomi kreatif.
2. Indonesia telah membangun ekologi kreatif yang ditandai dengan munculnya kota-kota kreatif seperti Bandung dan Denpasar.
3. Indonesia memiliki pemerintahan yang cukup stabil sehingga walaupun pemerintahan berganti, kebijakan tidak harus selalu berganti.

Ada empat belas kelompok yang termasuk dalam industri kreatif di Indonesia, yaitu (1) periklanan; (2) arsitektur; (3) pasar seni dan barang antik; (4) kerajinan; (5) desain; (6) fesyen; (7) video, film, dan fotografi; (8) permainan interaktif; (9) musik; (10) seni pertunjukan; (11) penerbitan dan percetakan; (12) layanan komputer dan piranti lunak; (13) televisi dan radio; dan (14) riset dan pengembangan.

Untuk industri kreatif, bidang sastra lebih bergeliat dan dapat berkolaborasi dengan bidang-bidang lain. Terutama pada industri video, film, fotografi, televisi, radio, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan. Hal tersebut dapat terlihat salah satunya dengan geliat kreativitas literasi di Bandung dan Bali. Bahasa Indonesia yang berperan sebagai alat komunikasi tentu dapat ikut serta dalam pengembangan industri kreatif. Salah satu peran serta bahasa Indonesia dalam industri kreatif adalah melalui

¹ Artikel Felix Kusmanto dengan judul Industri Kreatif Indonesia Perlu Solusi Kreatif: <http://felixkusmanto.com/2013/04/25/industri-kreatif-indonesia-perlu-solusi-kreatif/> (diunduh pada tanggal 17 Agustus 2013)

pengajaran bahasa yang menarik dan aplikatif yang diimplimentasikan dengan penciptaan program komputer atau piranti lunak asesmen bahasa Indonesia untuk membantu kemahiran dan pencapaian kemampuan bahasa Indonesia. Pengembangan program komputer tersebut termasuk pada industri layanan komputer dan piranti lunak yang merupakan salah satu kelompok industri kreatif yang dikembangkan di Indonesia.

Selain ikut andil dalam pengembangan industri kreatif, pengembangan program komputer asesmen bahasa ini tentu harus memenuhi prinsip-prinsip asesmen bahasa. Prinsip-prinsip asesmen bahasa adalah sebagai berikut (H. Douglas, Brown, 2004: 19).

1. Tidak mahal
2. Tepat waktu
3. Mudah dikelola
4. Memiliki penilaian atau prosedur evaluasi yang spesifik dan waktu yang efisien.

C. Pembahasan

Seperti yang telah disebutkan dalam latar belakang, program komputer atau piranti lunak untuk latihan kemahiran atau pencapaian bahasa Inggris sudah banyak. Salah satunya adalah *Write to Learn* yang dapat menjadi tolak ukur pencapaian kemahiran *writing* siswa untuk bahasa Inggris. Pada program *Write to Learn*, hal yang dinilai adalah ide, diksi, gramatikal, serta kohesi dan koherensi dalam wacana.

Prosedur penilaian yang ditetapkan sama dengan tes kemampuan menulis biasa, akan tetapi dengan penggunaan program komputer bahasa dan teknologi terbukti dapat saling mendukung untuk membuat sebuah metode belajar yang menyenangkan dan aplikatif untuk siswa. Hal tersebut menjadi tantangan bagi bahasa Indonesia untuk memiliki potensi yang sama.

Salah satu program komputer pembelajaran bahasa yang sedang dikembangkan adalah Pesona Asesmatik Bahasa Indonesia. Sebuah program asesmen bahasa untuk mengukur dan menganalisis kemampuan siswa dalam pencapaian kemampuan pelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Kemampuan berbahasa dibagi menjadi empat, yaitu kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam sebuah asesmen bahasa, keempat kemampuan ini memiliki indikator penilaiannya masing-masing. Bahasa Indonesia termasuk cukup sulit untuk diukur dalam sebuah penilaian yang objektif, sedangkan piranti lunak pembelajaran bahasa harus membuat sebuah penilaian yang objektif. Oleh sebab itu, pengembangan pertama untuk program komputer asesmen bahasa adalah melalui metode pilihan ganda. Pilihan ganda termasuk salah satu cara yang dapat menghasilkan penilaian objektif karena jawaban hanya satu.

Dengan pilihan ganda, kemampuan berbahasa yang diujikan hanya sampai pada dua kemampuan berbahasa. Pertama, kemampuan membaca, yaitu dengan menyajikan teks dan pertanyaannya yang berhubungan dengan teks. Kedua, kemampuan menulis, yaitu dengan menyajikan teks rumpang yang dapat diisi dengan memilih pilihan jawaban yang ada.

Metode soal tidak berbeda dengan soal bahasa Indonesia biasa, akan tetapi penyajian dengan komputer lebih menarik perhatian siswa karena melatih dua kemampuan siswa sekaligus, yaitu kemampuan bahasa dan teknologi. Tidak hanya soal, penjelasan jawaban yang tepat pun diberikan apabila siswa memerlukan untuk mengetahui jawaban yang tepat beserta penjelasannya. Selain itu, disajikan juga varian dari tiap soal dengan bobot yang sama namun bentuk soal yang berbeda.

Dengan program komputer seperti itu, dua pihak utama dalam pembelajaran dapat terbantu. Pertama, untuk siswa dapat berlatih pencapaian dan kemahiran bahasa dengan metode yang lebih baru dan menarik. Kedua, untuk guru dapat membuat paket latihan atau ujian dengan soal yang beragam dan kreatif. Hal tersebut dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan karena soal yang sama. Selain itu, guru pun dapat terbantu dengan bank soal yang tersedia dalam aplikasi program.

Pengembangan program komputer atau piranti lunak untuk uji kemampuan dan pencapaian bahasa ini jika didukung dengan baik tentu akan memberi kontribusi yang cukup besar untuk negara. Dengan melihat minat warga negara asing untuk belajar

bahasa Indonesia, program komputer atau piranti lunak seperti itu dapat menjadi salah satu daya tarik untuk para penutur asing yang belajar bahasa Indonesia.

Pengembangan aplikasi program komputer yang ada sekarang baru untuk ruang lingkup kegiatan belajar mengajar di sekolah saja. Jika dikembangkan lebih jauh lagi untuk ruang lingkup tes kemahiran berbahasa, yaitu untuk orang asing yang sedang belajar bahasa Indonesia, dapat menjadi nilai jual yang lebih baik lagi. Hal tersebut dapat menjadi salah satu indikator kemajuan bahasa Indonesia untuk ikut serta dalam globalisasi. Selain itu, hal tersebut juga dapat menjadi sebuah implementasi industri kreatif program komputer dan piranti lunak untuk pendidikan di Indonesia, khususnya pengajaran bahasa.

Penutup

Pada tahun 2012, Mari Elka Pangestu berkata Indonesia telah satu langkah di depan karena telah menetapkan ekonomi kreatif atau industri kreatif sebagai konsep rencana pengembangan ekonomi nasional. Industri kreatif Indonesia mulai berkembang seiring dengan diakuinya karya kreatif anak bangsa dalam komunitas internasional.

Bahasa Indonesia yang merupakan identitas bangsa pun dapat ikut serta dalam kemajuan industri kreatif di Indonesia. Salah satu keikutsertaan bahasa Indonesia dalam perkembangan industri kreatif di Indonesia adalah dengan pengembangan dalam pembelajaran bahasa yang mulai dikembangkan dalam bentuk aplikasi program komputer atau piranti lunak.

Sebuah upaya anak bangsa untuk memberikan sumbangsih pada bangsa dengan mengikutsertakan bahasa Indonesia harus didukung oleh kesempatan dan apresiasi yang baik dari berbagai pihak. Misalnya, pertama dengan dukungan untuk pengembangan sumber daya manusia dan teknologi. Kedua, dukungan untuk penggunaan internet melalui pengembangan konten dan infrastruktur *boardband*. Ketiga, dukungan materi untuk pembiayaan. Keempat, bantuan untuk akses pasar. Terakhir, perlindungan HAKI untuk setiap karya. Dengan dukungan-dukungan tersebut, bahasa Indonesia dapat berdampingan dengan teknologi yang membuka kesempatan bahasa Indonesia dikenal secara global melalui aplikasi pengajaran bahasa.

Daftar Pustaka

H. Douglas, Brown. 2004. *Language Assessment Principles and Classroom Practices*. United States of America: Longman.

Howkins, John. 2001. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. United Kingdom: Penguin.

Subtema: 4

FIKSIMORFOSIS KOMUNITAS SASTRA FORUM LINGKAR PENA (FLP) DARI IDEOLOGI KE INDUSTRI

Oleh:

Azwar, S.S, M.Si

(Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta)

ABSTRAK

Forum Lingkar Pena (FLP) menarik untuk diteliti dalam pandangan kajian kritis industri budaya. Organisasi penulis ini lahir dalam kerangka ideologis untuk memberikan pencerahan terhadap masyarakat, namun dalam perkembangannya FLP mengalami benturan kekalahan ketika berhadapan dengan industri. Kesadaran yang terbentuk pada aktivis FLP bahwa mereka sudah berhasil melakukan perlawanan terhadap tema fiksi Indonesia, perlawanan terhadap pola distribusi karya dan perlawanan terhadap eksklusifitas karya fiksi, sebenarnya hanyalah bentuk lain dari dominasi industri dimana dunia industri telah melakukan komodifikasi, standarisasi dan massifikasi terhadap FLP. Penelitian ini mengungkap bagaimana kesadaran semu yang terbentuk di FLP dan menunjukkan bahwa yang sebenarnya terjadi adalah dominasi industri terhadap FLP. Hal tersebut tentunya relevan dengan pendekatan teori kritis Mazhab Frankfurt terutama merujuk pada pemikiran Theodore W Adorno yang menyatakan bahwa telah terjadi komodifikasi, standarisasi, dan massifikasi terhadap produk budaya demi memenuhi kebutuhan pasar. Hal itu membuat para penulis tidak lagi independen dalam menyampaikan ide-ide untuk melakukan pencerahan di tengah-tengah masyarakat. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis dengan tipe penelitian kualitatif. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa industri fiksi yang dilakoni FLP telah berubah orientasi dari ideologi menuju industri.

Key word: FLP, Fiksi, Industrialisasi

I. PENDAHULUAN

Sebagai bagian penting dari karya kreatif, buku perlu dibaca dalam konteks media yang membawa pesan dari kreatornya untuk disampaikan kepada masyarakat. Namun sayangnya hingga saat ini kajian tentang buku atau industri buku di Indonesia masih sangat sedikit. Setidaknya menurut Idi Subandi Ibrahim (2011) hingga kini sejarah tentang industri buku belum

pernah ditulis secara lengkap. Kajian tentang industri buku baru ditulis sebatas kepingan-kepingan kenangan dari para penerbit yang sayangnya belum menempatkan buku sebagai produk kecerdasan sebuah bangsa yang tak lepas dari politik, budaya, pengetahuan dan masyarakatnya.

Mengutip Phillip G. Altbach (dalam Ibrahim, 2011), sebenarnya buku tetap merupakan produk yang penting, sebagai sarana sentral untuk saling berbagi pengetahuan dan hiburan. Pada saat yang bersamaan, sarana memproduksi, mendistribusikan dan bahkan penyuntingan buku saat ini sedang berubah. Perekonomian, teknologi dan makin saling terkaitnya negara-negara di dunia semuanya itu memengaruhi industri perbukuan dan penerbitan. Atas dasar itu jugalah industri perbukuan tidak dapat mengelak dari hukum industri dimana produk budaya tidak akan bisa menyampaikan ide-ide para kreatornya selain tunduk pada hukum industri.

Pada dasarnya dunia industri menjadikan semua produk budaya sebagai komoditas untuk bisa dijual. Karena komoditas itu harus diciptakan untuk masyarakat banyak maka dibuat standar-standar agar produk itu bisa diproduksi dengan massal. Berhubungan dengan industri buku, sesuatu yang dicemaskan akhirnya harus terjadi dimana buku tidak lagi berperan sebagai karya budaya untuk mencerdaskan bangsa atau sebagai refleksi dari suasana politik dan budaya serta gambaran tentang masyarakatnya, akan tetapi buku menjadi komoditas yang tak ubah seperti permen karet yang diproduksi secara massal dengan standar-standar tertentu di sebuah pabrik.

Namun sungguh pun demikian, bahwa buku pada dasarnya sebagai bagian dari industri budaya yang tidak terlepas dari prinsip ekonomi yang berusaha mencari keuntungan sebesar-besarnya dari kegiatan yang dilakukan, tetap ada komunitas-komunitas yang menjadikan buku sebagai media perjuangan menyampaikan ide-ide tentang pencerahan. Salah satu komunitas yang menjadikan buku atau kegiatan tulis menulis sebagai media perjuangan menyampaikan ide-ide pencerahan adalah Forum Lingkar Pena (FLP).

Fenomena FLP menjadi menarik bila dibicarakan dalam lingkup industri budaya. Pembicaraan itu menarik karena tidak banyak orang yang membicarakan FLP dengan cara pandang seperti ini. Langkanya pembicaraan tentang FLP dan hubungannya dengan industri karena FLP lahir bukan dalam kerangka industri, tetapi komunitas penulis ini lahir dalam ranah ideologi. Menurut para pendiri komunitas ini, FLP lahir sebagai alat resistensi terhadap budaya populer yang mainstream ketika itu (tahun 1990-an). Helvy Tiana Rosa salah satu tokoh organisasi ini (2005) menjelaskan bahwa para pendiri FLP beranggapan anggota FLP memegang

peranan penting sebagai kaum intelektual kontra hegemonik yang di antara tugas mereka adalah mengorganisir dan mereorganisasi terus menerus kehidupan sadar dan tak sadar yang dijalani massa populer nasional ketika itu¹.

Perjuangan FLP mengarungi industri fiksi Indonesia, bagi sebagian anggota FLP dipandang sebagai sebuah keberhasilan perjuangan menyampaikan ide-ide pencerahan untuk masyarakat melalui karya fiksi. Namun pada dasarnya kesadaran akan keberhasilan yang terbentuk itu hanyalah kesadaran semu bahwa FLP berhasil menakhluukkan jantung fiksi Indonesia. Keadaan yang terjadi sebenarnya adalah kemenangan industri dalam memanfaatkan FLP sebagai mesin industri untuk menghasilkan produk budaya.

Di balik kesadaran semu itu dengan jelas terjadinya komodifikasi, standarisasi, dan massifikasi karya fiksi dalam FLP. Hal ini tidak dapat dielakkan dari gerakan yang dilakukan FLP karena pada dasarnya menjadikan fiksi sebagai senjata untuk melakukan perubahan di tengah-tengah masyarakat dan memberikan pencerahan pada masyarakat salah satu cara paling efektif adalah menerima industri sebagai diri yang lain untuk menyampaikan ide-ide mereka melalui karya fiksi. Kondisi di atas membuat FLP seperti terjebak dalam lingkaran dunia industri itu, jangankan melakukan pencerahan terhadap kondisi masyarakat, akhirnya FLP harus tunduk pada kepentingan industri.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa ada perbedaan antara fakta dan harapan kaum intelektual kontra hegemonik ini. Harapan FLP adalah ingin melakukan pencerahan terhadap industri fiksi yang terjadi di Indonesia sejak 1990-an. Ketika FLP sudah berhasil memasuki jantung industri fiksi dengan berbagai perjuangan FLP justru terlihat tidak berhasil mempertahankan ideologi mereka. FLP dipaksa mengakui bahwa industri bukanlah lahan yang layak untuk disemai benih-benih pencerahan.

1.1. PERMASALAHAN

Sebagai organisasi yang ingin melakukan pencerahan terhadap masyarakat melalui media fiksi, FLP menyadari bahwa mereka sudah berhasil melakukan pencerahan. Keberhasilan itu ditandai dengan adanya perlawanan terhadap industri fiksi Indonesia itu dalam bentuk

¹ Tesis Helvy Tiana Rosa tentang karya anggota FLP di Majalah Annida. Tesis itu berjudul “Majalah Remaja Annida; Konsep, Strategi dan Pola Representasi dalam Delapan Cerpennya Tahun 1990-an”.

perlawanan terhadap tema-tema karya fiksi Indonesia, perlawanan terhadap pola distribusi karya dan perlawanan terhadap eksklusifitas karya fiksi.

Dalam pandangan yang berbeda, apa yang dianggap oleh FLP sebagai sebuah kemenangan dalam perjuangan itu dapat dilihat sebagai bentuk dominasi industri terhadap FLP. Oleh sebab itu, kesadaran yang terbangun di dalam komunitas FLP tentang keberhasilan perjuangan melawan industri fiksi mainstream hanyalah sebuah kesadaran semu. Karena yang terjadi kemudian adalah pergeseran semua perlawanan itu menjadi dominasi industri terhadap FLP. Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum masalah penelitian ini bisa dirumuskan menjadi pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kesadaran yang terbentuk dalam komunitas FLP, terhadap upaya pencerahan yang mereka lakukan terhadap pembaca (masyarakat) melalui industri fiksi di Indonesia?
2. Apakah sebenarnya yang terjadi di balik keberhasilan FLP menembus industri fiksi Indonesia?
3. Bagaimana perubahan yang terjadi di FLP dalam hal gerakan mereka menghasilkan karya fiksi?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Membongkar kesadaran palsu yang terbentuk dalam komunitas FLP tentang keberhasilan melakukan perlawanan terhadap industri fiksi mainstream Indonesia.
2. Menunjukkan bahwa yang sebenarnya terjadi di balik kesadaran semu FLP itu adalah dominasi industri terhadap FLP dalam bentuk komodifikasi, standarisasi dan massifikasi karya fiksi Indonesia.
3. Menunjukkan perubahan yang terjadi di FLP dalam menghasilkan karya fiksi.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini fokus pada permasalahan utama yang akan diteliti sebagaimana telah dijelaskan dalam rumusan masalah, maka penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Sesuai dengan judulnya, penelitian ini hanya membahas industri buku fiksi dalam komunitas FLP, tidak industri buku secara keseluruhan. Hal ini perlu dibatasi karena buku fiksi memiliki perbedaan tersendiri dalam industri buku.
2. Kajian ini difokuskan pada tataran makro dan meso dalam hal ini akan ditelusuri bagaimana bentuk produksi, distribusi dan konsumsi fiksi karya FLP, untuk membongkar kesadaran palsu yang terbentuk dalam komunitas FLP.
3. Penelitian ini tidak mengkaji tataran mikro yaitu teks-teks fiksi karya anggota FLP secara spesifik. Kalaupun disinggung hal itu tidak menjadi fokus utama, melainkan sebagai pendukung penelitian.

1.4. PENELITIAN YANG RELEVAN

Kekuatan suatu kerangka teori dengan demikian juga ditentukan oleh proposisi-proposisi yang membentuknya. Kualitas kerangka teori juga ditentukan oleh penilaian apakah unsur-unsur pembentuknya (kesemua konsep, teori, rujukan empirik hasil penelitian lain yang dijadikan premis dalam penyusunan kerangka teori mencerminkan *state of the art* atau perkembangan mutakhir dalam disiplin ilmu dimana penelitian dilakukan (Hidayat, 2002: 30).

FLP sebagai sebuah komunitas yang telah menjadi fenomena budaya di Indonesia telah banyak diteliti oleh kalangan akademis. Di antara sekian banyak penelitian itu di antaranya adalah:

1. Tesis Helvy Tiana Rosa di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia yang berjudul **Majalah Remaja Annida; Konsep, Strategi dan Pola Representasi dalam Delapan Cerpennya Tahun 1990-an**. Tesis Helvy Tiana Rosa ini secara khusus tidak membahas tentang FLP, akan tetapi dia melakukan kajian terhadap karya-karya penulis FLP yang dimuat di dalam Majalah Annida.
2. Tulisan Riannawati di Jurnal Nuansa Indonesia Fakultas Sastra dan Seni UNS Volume XIII/No 1 Februari 2007 yang berjudul **Sastra Islami di Tengah Sastra Kontemporer**. Tulisan ini berbicara mengenai sastra Islam di Indonesia yang hampir selalu mengandung polemik.

3. Tulisan Najib Kailani dalam Jurnal UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta berjudul **Budaya Populer Islam Di Indonesia: Jaringan Dakwah Forum Lingkar Pena (2009)**. Kajian ini mengeksplorasi fenomena pemuda Indonesia kontemporer Muslim yang telah mengembangkan sebuah gerakan (budaya populer) Islam di Indonesia melalui sebuah komunitas bernama Forum Lingkar Pena (FLP).

Tesis Helvy Tiana Rosa adalah salah satu hasil penelitian terhadap karya-karya anggota FLP yang dimuat di Majalah Annida. Dalam tesis itu terlihat bahwa karya-karya FLP memiliki ciri yang khas dan salah satu bentuk perjuangan terhadap dominasi negara dan barat (Amerika dan Yahudi). Penelitian Riannawati yang dipublikasikan di Jurnal Nuansa Indonesia sangat membantu melihat komodifikasi logo FLP dan kondisi sastra Islami di tengah sastra kontemporer. Sementara itu penelitian Najib Kailani menyatakan bahwa FLP adalah sebuah media untuk perlawanan kaum-kaum tercerahkan di Indonesia yang muncul sejak tahun 1990-an.

Ketiga penelitian di atas berhubungan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, tetapi memiliki perbedaan yang mendasar. Helvy hanya melakukan analisis teks terhadap karya FLP, Riannawati hanya sekilas membicarakan masalah hubungan FLP dengan dunia industri, sementara itu Najib hanya menunjukkan bahwa FLP adalah sebuah bentuk perlawanan. Kedua penelitian itu tidak sampai melihat bagaimana terjadinya proses industrialisasi di FLP seperti komodifikasi, standarisasi dan massifikasi.

II. PEMBAHASAN

Fiksiformosis adalah kata yang peneliti gunakan untuk menggambarkan perubahan corak penulisan fiksi oleh FLP. Perubahan itu tergambar dari masa-masa awal FLP yang menulis bermotifkan ideologi, menjadi menulis karena tuntutan perkembangan industri fiksi. Perubahan yang berlangsung secara perlahan itu disadari atau tidak telah mengubah pola gerakan FLP itu sendiri yang semula bermaksud untuk melakukan pencerahan kepada pembaca menjadi gerakan yang seolah-olah untuk mengukuhkan kepentingan industri.

Gerakan literasi FLP yang pada awalnya dapat dilihat sebagai gerakan perlawanan terhadap karya fiksi mainstream Indonesia, akhirnya berubah menjadi gerakan untuk melanggengkan dominasi industri terhadap FLP. Tanpa disadari dominasi industri terhadap komunitas FLP itu telah membuat gagalnya upaya pencerahan yang ingin dilakukan melalui media buku fiksi.

2.1. GERAKAN FLP PADA MASA-MASA AWAL

FLP pada masa awalnya dipandang sebagai sebuah gerakan yang mampu melakukan perlawanan terhadap industri fiksi arus utama di Indonesia. Perlawanan itu adalah perlawanan terhadap tema karya fiksi, perlawanan terhadap pola distribusi buku fiksi dan perlawanan terhadap eksklusifitas karya fiksi.

2.1.a. Perlawanan Terhadap Tema-Tema Karya Fiksi

Salah satu corak karya anggota FLP adalah karya fiksi yang memiliki tema berbeda dengan fiksi-fiksi yang ada di Indonesia ketika itu. FLP mengedepankan fiksi sebagai sarana dakwah. Bagi anggota FLP fiksi adalah sarana untuk mengajak manusia kepada kebaikan. Oleh sebab itu FLP mengutamakan menyampaikan amanat di atas unsur-unsur lainnya yang biasa dipertimbangkan dalam etika karya fiksi. Apa yang dilakukan FLP itu dilakukan dengan harapan agar pembaca tidak menjadi ragu terhadap kebenaran yang hendak disampaikan melalui karya fiksi. Dalam hal ini dapat disebut bahwa FLP melakukan perlawanan melalui tema fiksi yang mereka usung, yaitu fiksi-fiksi yang bertema berbeda dari yang ada di Indonesia. Kesadaran seperti di atas merupakan kesadaran umum di kalangan FLP bahwa mereka sedang berjuang untuk mencerahkan masyarakat salah satunya dengan melakukan perlawanan terhadap tema-tema fiksi mainstream.

Namun dalam pandangan teori kritis kesadaran itu hanyalah kesadaran semu, karena sebenarnya yang terjadi adalah industri tidak mau tahu tentang berbagai tema yang akan diusung oleh penulis. Dalam pandangan teori strukturasi agen boleh saja membuat gerakan apapun namun intinya adalah kegiatan atau tema yang diusulkan oleh penulis itu diterima atau tidak oleh pembaca. Karena tema-tema tak umum yang ditulis FLP itu mendapat tanggapan positif dari pasar maka tema-tema itu didukung oleh industri untuk diterbitkan. Di sini jelas bahwa industri tidak bermata, dia tidak melihat tema apa mengusung ideologi apa, yang penting bagi mereka adalah produk yang dihasilkan penulis bisa laku dipasaran dan menghasilkan keuntungan yang sebesar-besarnya untuk kegiatan industri. Argumen ini menjadi penting untuk menyatakan

bahwa industri semata-mata berkepentingan dengan persoalan untung rugi, industri tidak berkepentingan dengan persoalan ideologi.

Berkaitan dengan FLP dan kesadaran semu bahwa mereka dalam perjuangan mencerahkan masyarakat, dalam pandangan industri hal itu merupakan bagian dari usaha untuk menjangkau hati pembaca. FLP sebagai sebuah gerakan yang sudah mapan mempunyai massa yang besar, sehingga hal itu butuh diberi ruang untuk mendapatkan bacaan yang sesuai selera pembaca. Disinilah industri memanfaatkan FLP untuk memenuhi kebutuhan massa FLP (muslim) ini untuk menghadirkan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan massa FLP itu.

2.1.b. Perlawanan Terhadap Pola Distribusi Karya Fiksi

Sebagai sebuah komunitas yang melawan arus, FLP menyadari bahwa karya fiksi (produk budaya) yang dihasilkan tidak akan diterima oleh industri fiksi Indonesia. Banyak alasan mengapa karya FLP pada awalnya ditolak oleh industri fiksi Indonesia, di antaranya adalah kecemasan pihak industri bahwa karya tersebut tidak akan laku di pasaran pembaca buku fiksi Indonesia. Hal itu memang bisa diterima secara logika, industri tentu tidak mau mengambil risiko akan merugi bila terus menerbitkan karya-karya anggota FLP tersebut.

Oleh sebab itu pada masa-masa awal FLP (awal 2000-an) distribusi melalui komunitas menjadi andalan FLP. FLP menjual karya-karya fiksi melalui anggota yang tersebar diseluruh Indonesia. Pada masa itu anggota FLP sangat bisa diandalkan untuk menyerap karya anggota FLP yang lainnya. Dengan demikian pola distribusi karya anggota FLP itu berbeda dengan pola distribusi industri buku kebanyakan yang mengandalkan distributor dan toko buku. Kekuatan komunitas inilah yang membuat kalangan industri (Mizan, Gramedia, dll) tertarik untuk menerbitkan karya anggota FLP. Ternyata memang benar, dalam beberapa waktu karya anggota FLP yang diterbitkan oleh penerbit besar berhasil menjadi karya yang laris di pasaran industri buku.

Keberhasilan melawan pola distribusi dianggap sebagai prestasi FLP dalam menerobos industri fiksi. Namun sebenarnya hal itu tidak menjadi masalah besar bagi industri. Karena sesungguhnya bagi industri yang terpenting adalah buku-buku fiksi yang dihasilkan oleh FLP itu laku dengan cara distribusi apapun. Tidak penting lewat toko buku (jalur modern) atau lewat komunitas (jalur tradisional). Malah belakangan jalur tradisional atau komunitas ini menjadi

sasaran empuk penerbit dengan membuat buku-buku khusus untuk komunitas dan buku-buku bernuansa lokal untuk membidik pembaca pada etnis tertentu.

2.1.c. Perlawanan Terhadap Eksklusifitas Karya Fiksi

Pada awalnya kerja kreatif menulis sebuah karya sastra adalah milik sekelompok orang saja. Tidak semua orang bisa menulis karya sastra itu, walaupun sebenarnya semua orang bisa menulis. Namun untuk diterbitkan di koran atau majalah hanya orang-orang tertentu saja yang bisa. Hal inilah yang dilawan oleh FLP. FLP mengajak semua orang untuk menulis fiksi. Hal itu bukan hanya sekadar mengajak akan tetapi juga melatih masyarakat untuk menulis karya fiksi melalui kepengurusan FLP yang ada di seluruh Indonesia.

FLP melawan budaya yang sudah ada bahwa menulis karya fiksi hanya milik sekelompok orang saja. FLP melalui berbagai kegiatan yang diadakan menunjukkan bahwa menulis fiksi tidak eksklusif karena bisa dilakukan oleh siapa saja. Perlawanan FLP sebagaimana yang telah ditunjukkan di atas pada satu sisi adalah bukti keberhasilan FLP dalam melakukan perlawanan terhadap industri budaya media. Namun pada sisi lain hal itu juga merupakan kekalahan FLP sendiri karena akhirnya organisasi ini terjebak dalam industri fiksi Indonesia. Apa yang disebut oleh FLP sebagai perlawanan terhadap eksklusifitas fiksi itu bagi industri fiksi adalah usaha untuk menjadikan fiksi sebagai produk budaya massal yang digemari oleh banyak masyarakat. Jadi kesadaran yang terbentuk mendobrak eksklusifitas fiksi itu hanyalah kesadaran semu yang menguntungkan untuk dunia industri.

Kondisi sebagaimana di atas, dimana FLP memasyarakatkan karya fiksi adalah usaha untuk mengampanyekan produk industri agar dibaca masyarakat luas. Dengan terbangunnya masyarakat yang gemar membaca, mau tidak mau industri mendapatkan keuntungan karena buku-buku atau produk budaya yang mereka produksi semakin banyak diserap oleh pasar. Adapun kesadaran semu yang menyatakan FLP semakin berhasil mendobrak eksklusifitas karya fiksi, bagi industri hal itu tidak menjadi masalah utama. Karena yang terpenting bagi mereka bukanlah pembacanya adalah orang-orang yang eksklusif atau kelas atas, tetapi bagi industri yang terpenting adalah jumlah. Semakin banyak masyarakat yang membaca hal itu bisa dipastikan semakin besar uang yang dikeluarkan masyarakat untuk membeli buku.

2.2. FLP PADA MASA KEBERHASILAN MENEMBUS INDUSTRI FIKSI INDONESIA

Industri fiksi sebagaimana organisasi industri lainnya melibatkan banyak pihak di dalamnya. Pada intinya semua yang terlibat adalah orang-orang yang berperan sebagai produsen, distributor dan konsumen. Mereka yang terlibat sebagai produsen dalam industri fiksi adalah para penulis, penerbit dengan sumber daya manusia di dalamnya dan perusahaan percetakan dengan individu-individu yang menjalankannya. Pada bagian distribusi, industri fiksi memiliki orang-orang yang berperan sebagai distributor dan juga toko buku sebagai salah satu ujung tombak terakhir pendistribusian buku. Sedangkan pembaca berada pada posisi konsumen dalam sebuah industri buku ini.

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa buku (termasuk buku fiksi) yang pada dasarnya adalah media untuk menyampaikan gagasan kepada masyarakat luas akhirnya menjadi komoditas dari sebuah industri. Karena ia merupakan bagian dari industri akhirnya semua perlakuan pada elemen-elemen yang mendukungnya (penulis, penerbit dan pembaca) berjalan dengan logika industri. Inilah yang kemudian seperti yang disampaikan Adorno dan didukung oleh Mazhab Frankfurt sebagai bentuk dari reifikasi itu.

Reifikasi yang secara sederhana disebut sebagai kegiatan yang menganggap hubungan manusia hanyalah sebatas hubungan benda-benda. Persis seperti hal itu ketika masyarakat sudah menganggap bahwa kegiatan penciptaan fiksi, mendistribusikan dan membacanya sudah dikelola dengan cara industri. Dalam hal ini maka hubungan-hubungan yang terjadi tak obah sebagai hubungan benda-benda yang dianggap komoditas. Tak heran kalau penulis dianggap mesin yang memproduksi produk dan pembaca dianggap sebagai pembeli yang membutuhkan produk.

Sejalan dengan terjadinya komodifikasi, dalam hal ini juga terjadi standarisasi karya-karya anggota FLP. Penerbit akhirnya menjadi pemegang peran penting dalam memunculkan karya yang mana yang layak terbit atau tidak. Standarisasi bisa dilihat dari tema cerita dan bahasa karya anggota FLP. Selain hal di atas yang juga terjadi adalah massifikasi fiksi di Indonesia. Hal ini tidak hanya oleh penerbit karena motif ekonomi saja, tetapi juga merupakan misi FLP untuk melahirkan banyak penulis dan menciptakan banyak karya fiksi.

Komodifikasi, standarisasi dan massifikasi yang terjadi dalam industri fiksi itu merupakan efek dari reifikasi sebagaimana yang dikhawatirkan Adorno². Komodifikasi terjadi

² Adorno dalam *The Culture Industry; Selected Essays on Mass Culture*, Routledge, London.

karena sudah menganggap penulis dan pembaca tak ubah sebagai benda. Standarisasi yang menganggap produk budaya yang dihasilkan penulis yaitu karya fiksi tak ubah seperti produk dari sebuah mesin. Begitu juga dengan massifikasi yang terjadi karena menganggap perlunya menciptakan banyak barang agar menghasilkan banyak keuntungan. Efek dari industrialisasi kebudayaan itu telah menimbulkan berbagai fenomena yang dianggap merugikan kebudayaan itu sendiri.

2.2.1. KOMODIFIKASI DI DALAM FLP

2.2.1. a. Komodifikasi Logo FLP

Ketika FLP mengalami masa-masa kejayaannya, sebagai organisasi massa yang berbasis masyarakat yang selama ini terpinggirkan dalam sastra Indonesia FLP ingin menunjukkan eksistensi mereka di hadapan masyarakat Indonesia. Banyak cara yang dilakukan untuk menunjukkan eksistensi diri organisasi itu. Di antaranya adalah dengan membubuhkan nama organisasi penulis ketika menulis di koran, majalah atau buku. Contohnya **Penulis adalah anggota FLP Wilayah Sumatera Barat*. Khusus untuk anggota yang menerbitkan buku secara indie mereka membubuhkan logo FLP di bagian cover buku mereka.

Seiring perkembangan waktu tren membubuhkan logo organisasi di cover buku itu memudahkan anggota FLP yang tersebar diseluruh Indonesia untuk mencari karya fiksi yang ditulis oleh rekan mereka. Karena gerakan FLP ini semakin membesar terbukti dengan bergabungnya sekitar 5.000 orang anak muda ke dalam organisasi ini, dengan puluhan ribu simpatisan, maka penerbit melihat fenomena mencari karya-karya berlogo FLP ini sebagai celah untuk “menjual” karya anggota FLP. Maka dengan saling memahami walau tujuan berbeda maka logo FLP akhirnya muncul lebih kurang 2.000 buku di pasar perbukuan Indonesia.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa perbedaan pandangan antara FLP dan kalangan industri akhirnya menjadikan tradisi membubuhkan logo FLP di buku-buku karya anggota FLP. Banyak penerbit yang berlomba-lomba menerbitkan buku (novel dan kumcer) yang diberi label Islami pada covernya. Bahkan penerbit besar seperti kelompok penerbit Gramedia dan kelompok penerbit Mizan pun melakukannya. Menyangkut penamaan "Islami" dan ukuran yang digunakan dalam buku fiksi itu, Mizan memandang pencatuman logo FLP pada

buku fiksi terbitan penerbit kelompok Mizan bertujuan untuk memudahkan publik dalam memilih bacaannya.

2.2.1.b. Komodifikasi Komunitas FLP

Loyalitas massa FLP sebagai pembeli tetap tidak luput dari bidikan penerbit. Ribuan massa dan puluhan ribu simpatisan yang sebagian besar adalah anak-anak muda muslim akhirnya menjadi sasaran tembak penerbit sebagai pangsa pasar yang ideal. Seiring persaingan industri buku, dimana proses penjualan tidak bisa diharapkan kepada penerbit saja, maka penulis pun dilibatkan dalam penjualan buku-buku fiksi karya mereka. Karena massa FLP sudah terbentuk pada 120 kota di Indonesia dan 9 perwakilan luar negeri maka hal ini dianggap sesuatu yang ideal untuk menjadi kaki tangan penerbit memasarkan buku. Oleh sebab itu diadakanlah berbagai acara yang tujuannya untuk menjual buku seperti bedah buku, talkshow, jumpa penulis dan berbagai event lain yang tujuannya untuk menjual buku.

Solidaritas anggota dan militansi anak muda yang tergabung dalam FLP ini dibuktikan dengan berbagai acara itu. Penulis-penulis yang umumnya berasal dari Jakarta dan kota-kota besar lain di Pulau Jawa diundang ke sekolah-sekolah, kampus-kampus di berbagai daerah di Indonesia. Bagi anggota FLP dan pengurus di masing-masing kota kegiatan itu merupakan bentuk menyemarakkan organisasi, sementara bagi penulis dan penerbit merupakan ajang untuk menjual produk. Hal di atas tentu belum termasuk penjualan dari tangan ke tangan yang melibatkan anggota FLP melalui kegiatan rutin yang dilakukan seperti diskusi mingguan/bulanan dan acara internal lain.

Jaringan atau anggota organisasi adalah pembeli terloyal FLP yang mau membeli produk-produk FLP atau karya anggota FLP (berupa buku atau majalah) bukan hanya karena mutu karyanya tetapi juga karena solidaritas sesama anggota FLP yang merasa memiliki tanggungjawab untuk membesarkan organisasi. Secara ideologi yang besar FLP memiliki kesamaan misi untuk membesarkan sastra dakwah. Artinya setiap anggota FLP membeli buku itu bukan hanya membesarkan organisasi tetapi juga turut serta berpartisipasi dalam menyampaikan *dakwah bil qalam*.

2.2.1.c. Komodifikasi Nilai-Nilai Agama

Maraknya nilai-nilai agama dalam karya anggota FLP bagi penulis adalah bentuk perjuangan. Tetapi bagi penerbit hanya sebagai pemanis buku. Artinya kesadaran bahwa FLP hadir dalam kondisi yang tepat di saat masyarakat pembaca menginginkan sesuatu yang berbeda dari fiksi-fiksi Indonesia yang ada. Hal ini membantu industri menciptakan produk baru untuk memenuhi keinginan pembaca. Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya, kerinduan masyarakat muslim akan sesuatu yang bernilai islami, tidak hanya karya fiksi membuat mereka menanti-nanti kehadiran hal-hal yang bernilai Islam. Disinilah penerbit melihat pentingnya upaya agen (FLP) dalam menyokong jalannya dunia industri fiksi itu.

2.2.2. STANDARISASI KARYA ANGGOTA FLP

Standarisasi adalah upaya untuk menyeragamkan produk agar memudahkan industri untuk memproduksinya. Artinya sebuah proses untuk menyamaratakan produk budaya massa dengan selera industri. Sementara itu selera industri fiksi sendiri bergantung kepada kondisi pasar. Dalam hal ini para pekerja industri melihat situasi pasar apa sajakah yang harus dipenuhi oleh sebuah produk untuk bisa dijual ke pasaran.

Berkaitan dengan industri fiksi Indonesia, pada dasarnya ada standar-standar teknis yang harus dipenuhi oleh seorang penulis agar karyanya bisa diterbitkan oleh penerbit atau bisa dimuat di dalam media massa (koran, majalah dan sejenisnya). Berikut ini akan diuraikan bagaimana standarisasi yang secara langsung ataupun tidak langsung diterapkan oleh FLP terhadap anggotanya. Atau penulis sendiri yang membuat standar untuk karyanya karena merasa sebagai bagian dari sebuah organisasi yang memperjuangkan nilai-nilai Islami. Setidaknya ada tiga hal yang dapat dilihat yaitu Standar Moral dalam Karya Anggota FLP (Moral dalam Karya Anggota FLP), Standar Tema dan Standar Bahasa.

2.2.2.a. Moral dalam Karya Anggota FLP

Standarisasi yang terlihat menonjol dari karya anggota FLP adalah standarisasi moral dalam karya anggota FLP. Sudah dapat dipastikan karya anggota FLP tidak akan menulis cerita-cerita yang melukiskan hubungan badan antara manusia, melukiskan ketelanjangan dan

pornografi lainnya. Standarisasi moral ini dalam kaca mata berbeda dapat dilihat sebagai proses standarisasi untuk mencirikan karya tersebut.

2.2.2.b. Standar Tema Cerita Karya Anggota FLP

Standarisasi karya anggota FLP. Pada bagian ini dapat dilihat bahwa standarisasi akhirnya terjadi karena tuntutan dunia industri. Ketika masyarakat sudah mengenal dan akrab dengan sastra karya anggota FLP mau tidak mau penerbit buku dan juga majalah membutuhkan banyak karya untuk dipasarkan kepada masyarakat. Banyaknya karya ini pada masa-masa awal dapat diidentifikasi dengan jelas bahwa karya-karya FLP pada umumnya bertemakan perjuangan orang-orang tertindas di berbagai belahan dunia, seperti di Palestina, Afganistan, Bosnia dan di dalam negeri sendiri seperti tragedi Aceh, Ambon dan kerusuhan antar agama lain. Selain itu tema-tema yang standar ditemui adalah tema pertobatan dimana seorang tokoh ingin bertobat atau menemukan hidayahnya dalam suatu persoalan.

2.2.2.c. Standar Bahasa dalam Fiksi Karya Anggota FLP

Standarisasi lainnya dalam karya anggota FLP adalah standar bahasa dalam fiksi karya anggota FLP. Dalam dunia sastra Indonesia FLP menjadi media transformasi kosakata baru dalam Bahasa Indonesia. Bahasa komunitas kelompok tabiyah atau harakah (*ikhwan, akhwat, akhi, ukhti, ana, antum* dll) menjadi bahasa yang akrab dipakai dalam karya anggota FLP. FLP menjadi komunitas sastra terbesar yang berhasil memasarkan bahasa-bahasa tersebut. Walau sebelumnya bahasa-bahasa tersebut sudah dikenal masyarakat melalui komunitas Arab di Indonesia, namun menjadi lebih besar ketika diangkat ke dalam buku-buku atau majalah. Hal itulah yang dilakukan oleh FLP, dia mengangkat bahasa-bahasa komunitas yang sebelumnya digunakan sangat terbatas, hanya di kalangan kelompok masyarakat tertentu menjadi umum dalam pergaulan masyarakat Indonesia.

2.2.3. MASSIFIKASI FIKSI

Dampak industrialisasi yang jelas terlihat di FLP adalah massifikasi fiksi. FLP sebagai organisasi yang memiliki misi untuk melahirkan banyak penulis akhirnya juga melahirkan banyak karya sastra. Dalam hal ini sastra tidak lagi menjadi sesuatu yang eksklusif. Siapa saja bisa

menulis karya sastra, anak-anak, orang dewasa, pekerja domestik, bahkan orang tua. Munculnya produk fiksi secara massal dimungkinkan karena FLP memiliki program kerja yang sejalan dengan hal itu seperti memunculkan banyak penulis dan melahirkan banyak karya. Massifikasi karya sastra tidak dapat dielakkan karena pada akhirnya juga bermunculan hal-hal yang merusak nilai karya sastra itu sendiri, namun menguntungkan untuk penggerak industri seperti:

2.2.3.a. Munculnya karya-karya epigon di FLP

Hal ini menunjukkan menurunnya nilai karya sastra tinggi menjadi sastra populer. Kelahiran sebuah karya yang fenomenal akan diikuti oleh karya-karya yang menyerupainya, baik berupa judul maupun isi dan temanya. Munculnya karya-karya epigon itu bukan hanya berasal dari kalangan penulis, tetapi juga karena penerbit yang mendorong penulis untuk menulis karya yang mengikuti karya besar itu. Dalam setiap persoalan maka hal ini bisa dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Bagi penulis, menulis seperti karya-karya laris barangkali bisa mereka sebut terinspirasi setelah membaca karya besar itu, tapi bagi penerbit hal itu mereka lihat sebagai peluang bisnis agar produk yang mereka ciptakan itu laku di pasaran. Larisnya buku-buku epigon ini tentu dapat dipahami karena untuk mempromosikan buku itu mereka cukup menunggangi karya besar itu. Artinya tanpa susah payah mempromosikannya, buku tersebut sudah terkenal di masyarakat.

2.2.3.b. FLP sebagai pabrik penulis karya sastra

Koran Tempo pernah menyebut FLP sebagai pabrik penulis cerita di Indonesia, penulis membahaskannya sebagai Rumah Besar Penulis Sastra Indonesia. Gerakan pembelajaran, menciptakan penulis-penulis muda bertalenta. Hal ini tentu saja sesuai dengan misi FLP untuk melahirkan banyak penulis di Indonesia. Misi itu diwujudkan melalui berbagai hal seperti pelatihan berkala ataupun pelatihan insidental. Selama bertahun-tahun gerakan literasi FLP itu membuahkan hasil, terbukti munculnya nama-nama di jagad sastra Indonesia yang berasal dari *kawah candradimuka* yang bernama FLP.

2.2.3.c. Produksi Massal Fiksi oleh FLP

Banyaknya penulis berbanding lurus dengan kelahiran karya sastra. Dalam hal ini patut diakui bahwa FLP adalah salah satu organisasi yang berperan menggairahkan sastra Indonesia

pada sejak 1990-an akhir. FLP berhasil menjadi lokomotif yang membangkitkan sastra Indonesia dari kelesuan dan ketidak bergairahannya. FLP menjadi penyedia konten sastra terbesar bagi penerbit-penerbit di Indonesia bahkan Mizan sejak tahun 2003 memberikan kesempatan kepada FLP untuk mengelola salah satu lini penerbitan mereka yaitu LPPH (Lingkar Pena Publishing House). Seiring perkembangan waktu LPPH pun kemudian membuka lini khusus untuk menerbitkan karya fiksi terjemahan yang diberi nama Orange Books.

Menciptakan karya fiksi secara masal ini terjadi karena tuntutan dunia industri. Ketika semakin banyak peminat karya anggota FLP mau tidak mau penerbit berburu tulisan karya anggota FLP. Bahkan tuntutan penerbit itu tidak bisa dipenuhi oleh anggota FLP itu. Di sisi lain ada penulis-penulis yang memang menggantungkan kehidupannya dari menulis, maka terjadilah hukum ekonomi dimana semakin banyak permintaan “produsen” harus menyediakan banyak barang. Hal ini akhirnya sama dengan apa yang disampaikan Adorno (1991) bahwa ketika budaya massa memasuki ranah industri maka akan terjadi penurunan nilai budaya itu.

Ramalan Adorno itu bisa dipahami juga terjadi di FLP karena dalam beberapa kasus demi memenuhi tuntutan penerbit penulis harus berkejaran dengan waktu untuk menghasilkan sebuah karya. Berdasarkan keterangan salah seorang anggota FLP ada penulis yang menulis novel 100-150 halaman hanya dalam waktu 3 hari sampai satu minggu. Fakta lain adalah ada karya-karya yang dibuat memang dengan tujuan bisnis, sehingga terjadi diversifikasi karya.

III. KESIMPULAN DAN SARAN

3.1.KESIMPULAN

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini dapat disimpulkan berapa hal penting. *Pertama* FLP adalah sebuah komunitas penulis yang berhasil menembus industri fiksi Indonesia dan kemudian berperan besar dalam menentukan corak fiksi di tanah air. Dalam perannya di dunia industri fiksi Indonesia, FLP telah berhasil melakukan perlawanan terhadap fiksi arus besar Indonesia, (perlawanan terhadap tema, perlawanan pola distribusi dan perlawanan atas eksklusifitas fiksi). Akan tetapi seiring perkembangan waktu, FLP bermetamorfosis menjadi instrument industri yang semakin terdominasi oleh kepentingan industri.

Kedua kesadaran bahwa FLP telah berhasil melakukan perlawanan dalam industri fiksi akhirnya sebatas kesadaran semu karena pada kenyataannya FLP terjatuh hukum industri itu sendiri. Hal ini terjadi karena ia merupakan bagian dari industri, akhirnya semua perlakuan pada elemen-elemen yang mendukungnya (penulis, penerbit dan pembaca) berjalan dengan logika industri. FLP sebagai agen didominasi oleh struktur dalam hal ini adalah dunia industri. Inilah yang kemudian seperti yang disampaikan Adorno bahwa setiap upaya pencerahan yang dilakukan dalam dunia industri tidak akan berhasil karena pada dasarnya industri akan membuat penulis tidak independen dalam menyampaikan ide-ide pencerahannya.

Ketiga yang terjadi di balik kesadaran semu masyarakat bahwa FLP telah berhasil melakukan perlawanan adalah FLP bermetamorfosis menjadi pendukung industri media. Hal ini menunjukkan bahwa FLP telah dikomodifikasi, distandarisasi dan dimassifikasi oleh industri. Hal itu merupakan efek dari reifikasi sebagaimana yang dikhawatirkan Adorno. Komodifikasi terjadi karena sudah menganggap penulis dan pembaca tak ubah sebagai benda. Begitu juga dengan standarisasi yang menganggap produk budaya yang dihasilkan penulis yaitu karya fiksi tak ubah seperti produk dari sebuah mesin. Begitu juga dengan massifikasi yang terjadi karena menganggap perlunya menciptakan banyak barang agar menghasilkan banyak keuntungan. Efek dari industrialisasi kebudayaan itu telah menimbulkan berbagai fenomena yang dianggap merugikan kebudayaan itu sendiri.

3.2. SARAN

Dalam upaya mengadakan pencerahan terhadap masyarakat melalui media massa memang harus diakui bahwa hal itu tidak bisa dilepaskan dari proses industrialisasi. Seperti halnya apa yang dilakukan oleh FLP yang ingin memberikan pencerahan terhadap masyarakat melalui karya fiksi akhirnya terjebak dalam lingkaran industri itu sendiri. Dampak-dampak industri terhadap budaya massa seperti komodifikasi, standarisasi dan massifikasi tidak dapat dihindarkan. Peneliti menyarankan agar ada alternatif lain yang mendukung upaya pencerahan melalui karya kreatif selain industri. Misalnya pemerintah, perorangan yang peduli dunia fiksi, atau lembaga swasta yang tidak mengambil keuntungan dari dunia kreatif.

Artinya perlu ada alternatif lain dalam menyampaikan ide-ide pencerahan melalui karya fiksi, tanpa bergantung kepada industri karena dengan melepaskan diri dari industri komunitas kreatif seperti FLP bisa menjadi komunitas yang mandiri dalam menyampaikan ide-ide

pencerahan terhadap masyarakat luas. Tanpa kontrol industri ide-ide pencerahan yang orisinal bisa muncul dari penulis-penulis yang kebanyakan berasal dari kelompok-kelompok pencerahan atau seperti yang dibahasakan dengan kelompok intelektual organik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adorno, W Theodor. (1991). *The Culture Industry; Selected Essays on Mass Culture*, Routledge, London.
- Hidayat, Dedy N. (2002). Kumpulan Makalah Kuliah Metode Penelitian Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.
- Hidayat, Dedy N. (2005). Jurnal Penelitian Ilmu Komunikasi Thesis Volume IV/No.2 Mei-Agustus 2005, "Teori dan Penelitian dalam Teori-Teori Kritis," Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, Jakarta.
- Ibrahim, Idi Subandy (2011). *Makalah Industri Pengetahuan yang Tidak Berpihak Pada Pemerataan Kecerdasan, Kapitalisme Penerbit dan Pasang Naik Industri Buku di Indonesia*, Universitas Indonesia, Depok.
- Kailani, Najib. (2009) Budaya Populer Islam di Indonesia; Jaringan Dakwah Forum Lingkar Pena (FLP), dalam Jurnal UIN Sunan Kalijaga, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Riannawati: Jurnal Nuansa Indonesia. (2007). "Sastra Islami di Tengah Sastra Kontemporer", Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS, Volume XIII/No 1 Februari 2007.
- Siskawati, Isna. (2006). Jurnal Penelitian Ilmu Komunikasi Thesis Volume V/No.2 Mei-Agustus 2006, "Komodifikasi Nilai-Nilai Agama dalam Sinetron Televisi," Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, Jakarta.
- Tiana Rosa, Helvy. (2005). Tesis: Majalah Remaja Annida; Konsep, Strategi dan Pola Representasi dalam Delapan Cerpennya Tahun1990-an, Universitas Indonesia, Depok.

Sastra Digital dan Penyebaran Sastra Indonesia
melalui Industri Kreatif

Oleh
Cecep Syamsul Hari

Makalah

Disampaikan pada Kongres Bahasa Indonesia X
Sidang Kelompok 4

Hotel Grand Sahid Jaya
Jakarta, 28 – 31 Oktober 2013

1. Sastra Digital

Sastra digital adalah karya sastra yang ditulis dalam format standar (*word/powerpoint*) atau *pdf/microsoft reader/adobe reader* dan sejenisnya yang dipublikasikan melalui *blog/website* atau jejaring sosial di internet. Dari sudut publikasian ada dua jenis sastra digital, yaitu: (a) karya sastra yang langsung dipublikasikan di internet; dan (b) karya sastra yang pernah dipublikasikan sebelumnya dalam bentuk cetak kemudian didigitalisasikan atau didigitalisasikan-ulang untuk kemudian dipublikasikan di internet.¹

Peta sastra digital Indonesia pada mulanya dibentuk dari gugusan kepulauan kreatif para penulis yang memiliki blog atau *website* pribadi yang di-*hosting* melalui *server* di dalam maupun di luar negeri sejak lebih dari satu dasawarsa terakhir. Lima tahun terakhir, publikasian sastra digital Indonesia mengalami eskalasi yang luar biasa melalui pemanfaatan secara intensif situs-situs jejaring sosial, khususnya, Facebook, baik melalui *notes* maupun grup-grup yang dibentuk dengan tendensi memublikasikan karya sastra secara cepat, informal, tanpa harus mengalami proses penyeleksian dari siapa pun, dan dapat dinikmati kalangan sosial yang memiliki minat yang sama tetapi sering berasal dari latar belakang sosial yang berbeda, dengan semangat dunia maya yang mengusung asas egaliter dan suasana akrab.

Penguatan sastra digital Indonesia itu pada skala tertentu dapat dikatakan memiliki paralelisme dengan perkembangan sastra digital di mancanegara. Namun, idealnya, blog atau *website* pribadi milik seorang sastrawan atau penulis sastra umumnya lebih diperlakukan sebagai pintu masuk bagi para apresiatornya untuk menjelajahi lebih jauh karya sastrawan yang bersangkutan yang telah atau akan diterbitkan dalam bentuk cetak. Bukan dimaksudkan sebagai pilihan pertama untuk publikasi dan/atau diseminasi. Idealnya, sastra digital dan sastra cetak berada dalam kerangka hubungan kemitraan yang saling menguatkan.

Perkembangan sastra digital Indonesia sangat terdorong oleh semakin mudahnya akses internet yang diikuti dengan bermunculannya berbagai *provider* jasa telekomunikasi yang menawarkan paket-paket internet murah dan cepat, baik yang berbasis HSDL, HSPA, GSM

¹ Pengertian "sastra digital" dan bahasan yang diturunkan dari pengertian itu dalam makalah ini diekstrasi dan sebagian diolah kembali dari buku cetak (*printed book*) edisi *paperback* yang ditulis Cecep Syamsul Hari, *Catatan Kesepian Seorang Penyair di Kota Seoul dan 45 Esai Lainnya*, diterbitkan *Sastra Digital*, cetakan pertama, Juli 2013, hlm. 330-333. Buku tersebut dicetak di Amerika Serikat dan didistribusikan Amazon.com.

maupun CDMA; terbitnya cakrawala harapan baru bahwa diseminasi karya sastra dapat dilakukan langsung melalui teknologi digital dan tidak lagi bergantung pada teknologi cetak; dan munculnya kegairahan menulis yang meluas di hampir semua lapisan strata sosial masyarakat.

Di ruang-ruang jejaring sosial seperti Facebook, sastra digital dapat ditempatkan dalam kerangka edukasi, proses pembelajaran, dan perluasan apresiasi yang bersifat personal. Sejumlah sastrawan dan para penulis sastra Indonesia umumnya dengan senang hati mengunggah kembali karya-karya mereka (puisi, cerpen, esai) yang sebelumnya pernah dimuat di media cetak, baik koran, majalah, atau jurnal dan dengan kesabaran yang riang membalas komentar-komentar dari para apresiator karyanya secara personal. Dalam konteks ini, sebuah ruang besar digital bagi perluasan apresiasi menjadi sangat terbuka. Lebih khusus lagi, pada sisi yang lain sejumlah penyair yang sedang dalam proses awal kepenyairan mereka belajar banyak dari ruang jejaring sosial tersebut, dan sebagian di antara mereka pada akhirnya berhasil memetik buah dari kesungguhan mereka dan dapat menerbitkan puisi-puisi mereka dalam bentuk buku cetak dengan kualitas sastra yang menjanjikan.

Sastra digital maupun sastra cetak, pada hemat saya, mestilah diidentifikasi secara sastra atau berbasis nilai-nilai sastra, diidentifikasi berdasarkan kualitas isinya, dan bukan mediumnya. Dari sudut pandang ini, sastra digital dapat lebih baik atau lebih buruk kualitasnya dari sastra cetak, demikian pula sebaliknya, terbuka kemungkinan sastra cetak kualitasnya lebih buruk atau lebih baik dari sastra digital. Di luar itu, upaya digitalisasi karya sastra cetak yang berkualitas dapat mendorong perluasan apresiasi sastra, khususnya terhadap lapisan masyarakat yang melihat persentuhannya dengan teknologi internet dewasa ini dapat disebut sebagai “gadget-society”.

Perkembangan sastra digital sangat patut dipertimbangkan sebagai ruang apresiasi dan diseminasi alternatif atas karya sastra di era teknologi-informasi. Membaca karya sastra melalui Ipad, komputer tablet, *kindle*, atau *smart-phone*, selain sedang tumbuh sebagai gaya hidup, saat ini sedang tumbuh menjadi industri kreatif-digital tersendiri. Sastra digital akan menjadi alternatif yang disukai banyak orang dari, jika belum dapat dikatakan sebagai pilihan pertama, kalangan “gadget-society” sebab medium atau format sastra digital berada dalam ritme kehidupan gadgetis mereka sehari-hari.

2. Website Sastra Digital (*Online Literary Magazine*)

Terdorong oleh situasi kegairahan bersastra, khususnya secara digital, seperti diuraikan pada butir 1 makalah ini, dengan bantuan dua orang sahabat yang masing-masing memiliki keahlian di bidang IT dan memiliki pengalaman di dunia penerbitan (cetak), pada bulan April 2011, saya mendirikan sebuah *website* yang diberi nama *Sastra Digital* sekaligus bertindak sebagai redaktur tetapnya. *Website Sastra Digital* (selanjutnya ditulis *Sastra Digital*) di-*hosting* di sebuah layanan *hosting (server)* di Amerika Serikat dengan alamat *domain* www.sastradigital.com.

Sastra Digital didirikan dengan tujuan utama menjadi wadah² publikasi penulis sastra Indonesia yang menginginkan karya-karyanya dipublikasikan secara digital di internet melalui sebuah *website* yang dapat dipercaya. Yang dimaksud "dapat dipercaya" di sini adalah *website* yang dimaksud memperhatikan kualitas karya yang diterbitkan secara estetik dan secara estetik pula memiliki proses penyeleksian karya sastra untuk menentukan apakah sebuah karya sastra dapat atau tidak dapat dipublikasikan secara digital (*online*).

Sastra Digital mula-mula terbit mingguan kemudian berubah menjadi bulanan. Saat ini *Sastra Digital* memiliki lima laman utama, yaitu: (a) *Rumah* yang merupakan laman depan *Sastra Digital* yang dapat disejajarkan dengan sampul depan sebuah jurnal atau majalah atau penerbitan berkala lainnya yang tampilan isinya (kecuali bagian *header* yang memuat logo dan nama serta keterangan *website* dan bagian *footer* yang memuat keterangan *copyright* dan keredaksian) dapat berubah sesuai dengan muatan edisi yang bersangkutan; (b) *Puisi* yang memuat karya sastra puisi, baik puisi yang aslinya ditulis dalam bahasa Indonesia maupun puisi berbahasa asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia; (c) *Cerpen* yang memuat karya sastra prosa, khususnya cerita pendek, baik cerpen yang aslinya ditulis dalam bahasa Indonesia maupun cerpen berbahasa asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia; (d) *Esai* yang memuat karya sastra esai, baik esai yang aslinya ditulis dalam bahasa Indonesia maupun esai berbahasa asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia; dan (e) *Sastrawan Tamu* yang memuat karya sastra puisi maupun prosa dari para sastrawan luar negeri yang aslinya ditulis dalam bahasa asing dan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

² "Wadah" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah *n* (1) tempat untuk menaruh, menyimpan sesuatu; (2) *ki* tempat berhimpun; perhimpunan.

Selain lima laman utama di atas, *Sastra Digital* juga memiliki laman: (a) *Selasar*, yang merupakan blog redaksi yang selain memuat tulisan-tulisan sekaitan sastra juga memuat tulisan-tulisan nirsastra; (b) *Edisi Khusus*, yang menampilkan sosok sastrawan maupun budayawan, baik dari dalam maupun luar negeri, yang ditampilkan secara khusus sebagai pribadi berpengaruh di bidangnya dilengkapi dengan penayangan karya-karya terpilihnya; (c) *Digital Poetry*, yang menampilkan puisi-puisi dalam bahasa Inggris karya para penyair dari luar negeri yang diminta secara resmi, dan bersedia, karya-karya puisinya ditampilkan di laman *Digital Poetry*. Para penyair yang pernah tampil di laman ini adalah Hadaa Sendoo (penyair Mongolia, guru besar di Ulaan Bataar University yang juga dikenal sebagai pendiri World Poetry Almanac), Kingá Fabó (penyair dan linguis Hongaria), Khaled Mattawa (penyair kelahiran Libya yang saat ini tinggal dan mengajar di sebuah universitas di Amerika Serikat), Martin Harrison (penyair Australia yang juga guru besar di University Technology of Sydney/UTS); (d) *Jurnal Sastra*, merupakan laman informasi terbaru tentang *Jurnal Sastra (The Indonesian Literary Quarterly)*, sebuah jurnal sastra yang terbit dua kali setahun yang selain menampilkan karya-karya sastrawan Indonesia dan asing juga memiliki rubrik khusus *Nusasastra* yang memublikasikan karya-karya sastrawan yang menulis dalam bahasa daerah; (e) *Resensi*, laman yang memublikasikan tulisan-tulisan yang membedah, menganalisis atau mengapresiasi buku baru; (f) *Musikalisasi Puisi*, laman yang memublikasikan puisi-puisi yang telah dimusikalisasikan, baik oleh musikus tunggal maupun kelompok; (g) *Forum Guru*, laman yang memublikasikan karya-karya kreatif guru-guru SMP dan SMA, khususnya guru-guru yang telah mengikuti program Lokakarya "Menulis, Membaca, dan Apresiasi Sastra" (MMAS) yang setiap tahun diselenggarakan Kementerian Pendidikan Nasional; (h) *Forum Siswa*, laman yang memublikasikan karya-karya siswa SMP dan SMA.

Sastra Digital adalah *website* yang terbuka dan dapat diakses secara gratis oleh siapa saja yang terkoneksi ke internet. Namun demikian, *Sastra Digital* juga menyediakan laman *Free Member* untuk mereka yang tertarik ingin berinteraksi lebih jauh dengan *Sastra Digital*; dan laman *Platinum Member* yang disediakan untuk para pencinta sastra dan kebudayaan dari berbagai kalangan sosial, pendidikan, maupun profesi yang secara filantropis bersedia membantu *Sastra Digital* secara tidak langsung dengan membeli *membership* yang cukup dibayar satu kali seumur hidup.

Hingga 10 Oktober 2013, pukul 13.47, *Sastra Digital* telah diakses 36.262 pengunjung (termasuk di dalamnya *unique visitor*, *first-time visitor*, dan *return visitor*) dengan total

jumlah laman dilihat 136.982 kali. Jumlah pengunjung bukan saja berasal dari wilayah Indonesia tetapi juga berasal dari luar wilayah Indonesia.

3. Industri Kreatif

Sebelum lebih jauh memasuki pengertian "industri kreatif", ada baiknya kita melihat terlebih dulu apa yang dimaksud dengan kata "kreatif" dan kata "industri". Menurut *Oxford Advanced Learner's of Current English*³, "kreatif" (*creative*, kata sifat) berarti *having power to create* (memiliki kemampuan untuk menciptakan); *requiring intelligence and imagination, not merely mechanical skill* (dan dalam proses menciptakan itu juga mensyaratkan imajinasi dan kekuatan akal, bukan hanya keterampilan yang bersifat mekanis). Sedangkan "industri" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah *n kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan*. Dengan demikian, "industri kreatif" dapat didefinisikan sebagai *kegiatan memproses dan mengolah hasil karya cipta (yang disandarkan pada kekuatan akal dan imajinasi) dengan menggunakan sarana dan peralatan*.

Industri kreatif yang juga dikenal dengan nama lain sebagai "industri budaya" dan "ekonomi kreatif" dapat pula diartikan sebagai *kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi*.⁴ Sementara itu, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, mendefinisikan industri kreatif sebagai *industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut*.⁵

Berdasarkan pemetaan industri kreatif yang dilakukan Kementerian Perdagangan RI, terdapat 15 sub-sektor industri kreatif, yaitu (a) *Periklanan*; (b) *Arsitektur*; (c) *Pasar Barang Seni*; (d) *Kerajinan*; (e) *Desain*; (f) *Fesyen*; (g) *Video, Film, dan Fotografi*; (h) *Permainan Interaktif*; (i) *Musik*; (j) *Seni Pertunjukan*; (k) *Penerbitan dan Percetakan*; (l) *Layanan*

³ *Oxford Advanced Learner's of Current English*. Lihat juga: Cecep Syamsul Hari, *op.cit.*, hlm. 124-125.

⁴ http://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif, diakses pada 10 Oktober 2013, pukul 14.14 WIB.

⁵ *Ibid.*, diakses pada 10 Oktober 2013, pukul 14.16 WIB.

*Komputer dan Piranti Lunak; (m) Televisi dan Radio; (n) Riset dan Pengembangan; dan (o) Kuliner.*⁶

Bersesuaian dengan judul dan tujuannya, makalah ini memfokuskan tinjauannya pada sub-sektor ke-11, yaitu penerbitan dan percetakan yang didefinisikan Kementerian Perdagangan RI sebagai:

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Sub-sektor ini juga mencakup penerbitan perangko, meterai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, paspor, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (*engraving*) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.⁷

4. Sastra Digital dan Industri Kreatif

Jika melihat bentuk, proses, maupun produk yang dihasilkannya, *Sastra Digital* berada di wilayah industri kreatif sub-sektor ke-11, khususnya di ranah kegiatan kreatif yang berhubungan dengan penulisan konten digital, penerbitan buku (*printed* dan *digital*) dan jurnal (*printed*).

Di ranah penulisan konten digital berbahasa Indonesia, hingga Oktober 2013, *Sastra Digital* telah memublikasikan karya kreatif dari para penulis yang berasal dari Indonesia dan luar Indonesia dengan perincian sebagai berikut: (a) 19 esai yang ditulis 15 orang penulis esai yang berbeda yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia; (b) 11 cerpen yang ditulis 10 orang pengarang cerpen yang berbeda yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dan dari luar negeri yang karyanya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia; (c) 121 puisi yang ditulis 35 orang penyair yang berbeda yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia; (d) 14 orang sastrawan tamu yang karya-karyanya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia; (e) 9 buku yang dirensensi; (f) tulisan-tulisan kreatif dari 10 orang guru SMP dan SMA yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia; (g) tulisan kreatif dari 3 orang siswa yang berasal dari Jawa Barat dan Jakarta.

Di ranah penerbitan jurnal, *Sastra Digital* telah menerbitkan *Jurnal Sastra* No. 1 (September 2012-Maret 2013) dan *Jurnal Sastra* No. 2/2013.

⁶ *Ibid.*, diakses pada 10 Oktober 2013, pukul 16.51 WIB.

⁷ *Ibid.*, diakses pada 10 Oktober 2013, pukul 14.21 WIB, garis bawah oleh penulis –CSH.

Di ranah penerbitan buku cetak (*printed book*) yang pendistribusiannya hanya dilakukan melalui pembelian secara *online* di Amazon.com (USA, German, UK, Perancis, Italia, Spanyol) dan anak perusahaannya serta *channel* yang terkait, antara Juli-Oktober 2013, *Sastra Digital* telah menerbitkan sepuluh buku sastra (puisi, cerita pendek, novel) dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris maupun bilingual (bahasa Indonesia dan Inggris) dengan sistem POD (*printing on demand*) dalam suatu *platform* penerbitan yang bersifat independen (yang lebih memberikan keleluasaan secara ekonomis maupun secara kreatif kepada penulis buku) yang dikelola oleh sebuah anak perusahaan Amazon.

Pada bulan Oktober 2013, *Sastra Digital* meluncurkan program “Care for Writers 2014” yang mengundang para penulis sastra Indonesia untuk mengirimkan manuskrip buku prosa (cerita pendek, novel), puisi, dan esai/kritik untuk diterbitkan *Sastra Digital* pada tahun terbitan 2014 dalam bentuk buku cetak (*printed book*). Manuskrip yang lolos persyaratan teknis maupun nirketnis program ini dan dipandang layak diterbitkan, akan diterbitkan *Sastra Digital* antara bulan Januari-Juni 2014 dan hanya didistribusikan melalui Amazon.com, anak perusahaan Amazon, dan *channel* terkait.

5. *Sastra Digital* dan Industri Kreatif Berbasis *Independent Publishing Platform*

Industri kreatif dalam pengertian sub-sektor ke-11 menurut Kementerian Perdagangan RI, khususnya di ranah kegiatan kreatif yang berhubungan dengan penulisan konten digital dan penerbitan buku (cetak), di dunia teknologi-informasi berbasis internet dewasa ini telah sedemikian maju dan terbuka yang mungkin tidak pernah terbayangkan sebelumnya dalam lima atau sepuluh tahun ke belakang.

Mungkin tidak pernah kita bayangkan sebelumnya bahwa penerbitan buku cetak di dunia teknologi-informasi berbasis internet dewasa ini cukup dilakukan oleh dua komputer dekstop dan modem dan bersifat lintas negara. Satu komputer dekstop penulis buku atau penerbit (di rumah, di kantor atau di mana saja jika ia menggunakan laptop) dan satu komputer *server* di negara lain yang menyediakan fasilitas pencetakan secara *printing on demand* sekaligus menyediakan layanan pendistribusiannya secara *online* yang dapat menjangkau calon pembaca buku (konsumen) secara *world-wide*. Kedua komputer (yang jarak dari satu komputer yang satu ke komputer lainnya bisa lebih dari 16.000 kilometer ini) terhubung oleh modem, terkoneksi oleh internet, dan berinteraksi dalam hitungan menit untuk memeriksa naskah siap cetak yang telah melalui *self-editing* dan *self-proof-editing*,

saling mengoreksi naskah dan membuat sampul buku dalam hitungan jam, dan dapat memproduksi satu buku cetak (*paperback*) dengan kualitas sangat baik yang siap dipasarkan dan didistribusikan secara *online* antara tiga sampai tujuh hari, dan bisa sampai ke tangan calon pembaca (konsumen) pada hari itu juga.

Pola penerbitan buku yang disebut sebagai *independent publishing platform* (yang dipilih sebagai pola penerbitan buku-buku cetak yang diterbitkan *Sastra Digital*), berdasarkan pengalaman *Sastra Digital* sendiri, dapat dikatakan sebagai “pembaruan yang cepat”, jika tidak dapat dikatakan sebagai “revolusi”, yang sangat mungkin akan menjadi kecenderungan masa depan dalam industri kreatif penerbitan buku (cetak), dengan alasan-alasan sebagai berikut:

- (a) Jangka waktu proses penerbitan buku yang biasanya memakan waktu paling cepat sekitar tiga bulan dan terkadang lebih lama dari itu (dari mulai tersedianya naskah buku yang telah mengalami proses *editing* dan *proof-editing* hingga buku tersebut beredar di pasar) dalam pola proses penerbitan konvensional, dapat diperpendek masa produksinya hingga antara satu minggu (paling cepat) dan satu bulan (paling lambat);
- (b) *Independent publishing platform* yang menjadi basis penerbitan industri kreatif *Sastra Digital* memungkinkan buku didistribusikan secara langsung kepada calon pembaca (konsumen) di mana pun calon pembaca (konsumen) itu berada sejauh mereka bersedia melakukan pembelian atau transaksi secara *online*;
- (c) Buku selalu tersedia tanpa pernah mengalami *out of stock* karena naskah digitalnya senantiasa tersedia di *server* percetakan dan hanya dicetak kepada pembeli atau apabila ada yang membeli;
- (d) Penerbit tidak akan pernah berhadapan lagi dengan kosa kata “retur”;
- (e) Penulis buku dapat memperoleh laporan penjualan buku secara *real time*, dan dapat mengakses laporan penjualan buku kapan saja diperlukan;
- (f) Karena *independent publishing platform* menghubungkan penulis buku dengan calon pembaca (konsumen) secara langsung (*online*), tanpa perantara distributor atau toko buku konvensional, maka penulis buku dapat memperoleh royalti dari setiap buku yang terjual lebih besar dan bahkan dapat menentukan sendiri royalti yang diinginkan dari setiap buku yang ditulisnya;
- (g) Penyebaran buku bersifat lintas negara dan dapat diakses dari mana saja.

Namun demikian, pola atau mekanisme sistem *independent publishing platform* ini bukannya tanpa kelemahan. Dalam kasus *Sastra Digital*, harga buku-buku (cetak) terbitan *Sastra Digital* menjadi lebih mahal jika dibandingkan dengan harga buku-buku sastra umumnya yang dipasarkan melalui toko-toko buku konvensional, khususnya bagi calon pembaca (konsumen) buku yang berasal dari Indonesia sendiri atau yang bukan berasal dari Amerika Serikat, Eropa dan Jepang (yang telah memiliki perwakilan Amazon). Hal ini terutama disebabkan karena buku-buku tersebut dicetak di, dan didistribusikan dari, Amerika Serikat atau UK, yang memerlukan ongkos kirim yang besarnya lumayan signifikan terutama apabila buku-buku tersebut ingin sampai di tangan calon pembaca (konsumen) di Indonesia dalam 4 sampai 7 hari melalui pengiriman *priority shipping*. Harga-harga buku terbitan *Sastra Digital* menjadi lebih kurang sama harganya dengan buku-buku impor.

6. Penutup

Dari keseluruhan uraian dalam makalah ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- (a) Di tengah perkembangan dunia teknologi-informasi yang sangat pesat yang salah satu indikatornya dapat dilihat dari derasnya produk-produk telekomunikasi berbasis internet yang membuat masyarakat selalu terhubung secara gadgetis dengan realitas digital, sebuah pasar baru berbasis transaksi *online* juga pada saat yang bersamaan terbuka lebar, lengkap dengan segala kemungkinannya yang dapat diambil manfaatnya untuk perkembangan industri kreatif berbasis transaksi *online*;
- (b) Sekaitan butir (a) di atas paragraf ini, industri kreatif berbasis transaksi *online* dapat dijadikan alternatif yang dapat dipertimbangkan karya sastra berbasis digital, baik dari segi bentuk maupun proses pembuatannya (dengan sistem *independent publishing platform*), bagi penyebaran (diseminasi) karya sastra berbasis digital tersebut;
- (c) Industri kreatif berbasis transaksi *online* yang tidak mengenal batas negara (*borderless*) dan bersifat lintas negara jika dimanfaatkan sebaik-baiknya dapat membantu, mendorong, dan memperluas penyebaran sastra Indonesia berbasis digital, baik dari segi bentuk maupun terutama dari segi proses pembuatannya, secara lebih luas dan dapat diakses dari berbagai tempat di dunia (*worldwide*);

- (d) Mekanisme sistem *independent publishing platform* (yang menjadi pola penerbitan yang dipilih *Sastra Digital*) dapat dipertimbangkan para penulis sastra Indonesia sebagai salah satu alternatif penyebaran karya kreatifnya di bidang kesusastraan karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki mekanisme *independent publishing platform* tersebut, dari sudut kepentingan para penulis, lebih menjanjikan benefit bukan saja secara ekonomis melainkan juga secara eksistensial, karena para penulis menjadi memiliki kendali penuh atas setiap buku yang ditulis dan diterbitkannya, baik dalam bentuk buku cetak maupun digital;
- (e) Proses alihbahasa buku-buku sastra Indonesia ke dalam bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, menjadi mutlak diperlukan dan perlu dipertimbangkan sebagai “pekerjaan rumah” lembaga-lembaga penerjemahan maupun para penerjemah sebagai pribadi dan juga para penulis sastra Indonesia sendiri karena, berdasarkan pengalaman *Sastra Digital*, buku-buku sastra Indonesia yang telah dialihbahasakan ke dalam bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, akseptabilitas pasarnya jauh lebih besar di dalam mekanisme *independent publishing platform* karena daya jangkau pasarnya terutama diarahkan ke para calon pembaca (konsumen) yang memahami bahasa Inggris. ❖

Cimahi, 10 Oktober 2013

Cecep Syamsul Hari adalah penyair; pendiri dan redaktur *Sastra Digital (Online Literary Magazine)*; redaktur majalah sastra *Horison*; pemimpin umum dan pemimpin redaksi *Jurnal Sastra (The Indonesian Literary Quarterly)*; *managing editor Indonesian Literature in Translation (I-Lit)*, dipublikasikan oleh Lontar Foundation). Sejak 1999 menjadi salah seorang instruktur materi menulis dalam Lokakarya “Membaca, Menulis, dan Apresiasi Sastra” (MMAS) untuk guru-guru bahasa dan sastra Indonesia yang diselenggarakan Kementerian Pendidikan Nasional. Pernah tinggal sebagai sastrawan tamu di Korea Selatan, Malaysia, Hongaria, dan Australia. Saat ini sedang menempuh studi pascasarjananya dalam Ilmu Hukum di Universitas Islam Bandung.

Official websites:

<https://www.amazon.com/author/cecep>

<http://www.sastradigital.com>

<http://cecepsyamsulhari.webs.com>

**INDUSTRI KREATIF KEBAHASAAN
SEBAGAI PENGENAL IDENTITAS BANGSA**

Dendy Sugono

Peneliti Utama Badan Bahasa

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

1. Pendahuluan

Kebangkitan industri kreatif tidak terlepas dari perkembangan pasar berbagai hasil industri. Keterbukaan pasar bagi berbagai industri itu membuka peluang kreativitas olah pikir dan keterampilan untuk mencipta berbagai produk dalam upaya memasuki pasar terbuka tersebut. Olah pikir dan keterampilan itu ditujukan pada penciptaan industri kreatif, misalnya, bidang desain, fesyen, film/video/fotografi, kuliner, teknologi informasi, musik, barang seni, arsitektur, kerajinan, penerbitan/percetakan, periklanan, permainan interaktif, seni pertunjukan, televisi, dan radio. Betapa besar potensi pengembangan industri kreatif, apalagi didukung oleh keterbukaan pasar pada tingkat nasional ataupun regional (Masyarakat Ekonomi ASEAN). Di samping itu, kemudahan transportasi dan teknologi informasi serta media promosi serba cepat dan canggih pada era sekarang ini sungguh memberi peluang besar bagi upaya penggalian dan pengembangan industri kreatif.

Persoalannya ialah peluang-peluang industri kreatif mana yang memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai basis produk industri tersebut. Maka, makalah ini memilah peluang-peluang pengembangan industri tersebut ke dalam industri kreatif berbasis bahasa Indonesia serta industri kreatif berdaya dukung bahasa Indonesia. Persoalan pertama bagaimana penggalian berbagai potensi industri kreatif berbasis bahasa Indonesia dapat dilakukan ke berbagai ranah kehidupan di negeri kepulauan ini. Selanjutnya, bagaimana penggarapan berbagai potensi itu menjadi produk industri kreatif. Produk industri kreatif itu harus mampu menerobos pasar nasional dan regional, bahkan ke pasar bebas Asia-Pasifik. Pengembangan industri ini terutama ditujukan untuk menggerakkan kalangan pengusaha kecil dan menengah. Selain meningkatkan pertumbuhan ekonomi, terobosan ini diharapkan dapat menyerap

tenaga kerja kalangan kecil dan menengah pula, Langka ini diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia dan bahkan turut menggerakkan ekonomi dunia. Walaupun ruang gerak industri kreatif di sini lebih terpusat pada industri kecil dan menengah, orientasi tetap harus menuju ke pasar bebas kawasan dan ke pasar bebas dunia untuk mengenalkan industri kreatif sebagai ciri atau identitas bangsa Indonesia . Dengan demikian, pembahasan industri kreatif kebahasaan ini, selain sebagai pengenalan identitas bangsa, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi upaya penguatan bahasa Indonesia ke dunia internasional.

Pada paparan di atas, bahasa Indonesia diposisikan sebagai basis industri kreatif di kalangan pengusaha kecil dan menengah. Selain sebagai bahan utama, bahasa Indonesia diposisikan sebagai medium atau sarana dalam pengembangan industri kreatif. Misalnya, industri kreatif desain, fesyen, fotografi, musik, barang seni, pertunjukan, kerajinan, arsitektur, dan kuliner tidak berbasis bahasa Indonesia. Meskipun demikian, ketika produk industri kreatif itu akan masuk pasar—nasional, kawasan, ataupun internasional—tetap saja harus melibatkan peran bahasa, setidaknya informasi tentang produk industri kreatif itu atau promosi produk itu ke pasar, pasti tidak terlepas dari peran bahasa Indonesia. Jadi, dalam konteks industri kreatif tidak berbasis bahasa Indonesia, bahasa itu tetap memainkan peran dalam penamaan, informasi produk, dan promosi atau iklan produk industri kreatif. Dengan demikian, produk itu tetap memiliki ciri/identitas keindonesiaan. Sementara itu, dalam proses kreatif, bahasa Indonesia memainkan peran sebagai media ekspresi hasil olah pikir, rasa, imajinasi, dan renungan ke dalam wujud nama merek dagang, nama usaha/jasa, nama bangunan, permukiman, petunjuk lalu lintas, wisata, dan grafiti. Ekspresi dari berbagai wujud industri kreatif berbahasa Indonesia itu menandakan bahwa produk itu adalah produk bangsa Indonesia.

2. Potensi Industri Kreatif Berbasis Bahasa

Sebagaimana disinggung pada paparan di atas, di wilayah negeri kepulauan yang memiliki keragaman bahasa dan budaya ini tersimpan berbagai potensi industri kreatif. Misalnya, berbagai macam flora dapat dijadikan sumber inspirasi dalam pembuatan cendera mata khas Indonesia. Demikian juga, beragam fauna yang unik dan indah dapat menjadi sumber penciptaan buah tangan khas Indonesia.

Sebagaimana dikatakan di atas, ada dua kategori industri kreatif, yaitu industri kreatif berbasis bahasa Indonesia dan industri kreatif berdaya dukung bahasa Indonesia. Industri kreatif berbasis bahasa Indonesia, antara lain iklan cetak/audio/audiovisual, olah kata, papan nama, spanduk, petunjuk (lalu lintas, jalan, wisata), peringatan, imbauan, dan informasi. Iklan mengalami perkembangan luar biasa, terutama iklan elektronik, baik di ruang terbuka maupun di televisi dan ruang siber. Kecerdasan memilih dan mengolah kata, lalu merangkai kata-kata itu sehingga terbentuk pesan promosi barang yg diiklankan. Tentu industri iklan ini menampung sejumlah tenaga kerja dari berbagai keahlian maka industri ini turut menyerap tenaga kerja, terutama kalangan muda.

Industri olah kata itu betul-betul merupakan industri kreatif yang menjadikan kata sebagai basis kreativitas dalam memasyarakatkan kearifan local untuk memotivasi, mendorong, mengkritik, mengingatkan perilaku menyimpang, dan sebagainya. Bentuk produk ini berupa kaos, topi, sandal, dan asesoris lainnya. Industri ini ada di Banda Aceh (rintisan), Yogyakarta, Surabaya, dan Denpasar. Wujud olah kata ini dapat berupa kata, frasa, kalimat-kalimat pendek. Industri ini memiliki tenaga kerja, mulai dari tim kreatif, perancang desain, pelaksana produksi, penjaga kios, dan pengawas. Selain itu, industri ini melibatkan para pemasok bahan baku dari beberapa kota. Maka, industri ini menyerap banyak tenaga kerja dan turut menggerakkan ekonomi masyarakat di sejumlah wilayah karena memiliki mitra di wilayah lain.

Industri pembuatan merek dagang, papan nama, papan petunjuk sebenarnya merupakan media pembinaan bahasa Indonesia. Merek dagang mengolah kata melalui pemilahan, pemilihan, pembentukan kata, frasa, bahkan kalimat pendek. Industri kreatif ranah ini belum mendapat perhatian serius karena banyak nama yang dalam pemilihan kata atau istilah memilih bahasa asing atau bahasa daerah. Sekalipun masalah nama ini memiliki kekhasan, pada era pascareformasi penamaan merek dagang tampak tak terkendali. Selain merek dagang, papan nama bangunan, gedung, permukiman, apartemen, dan objek wisata termasuk kategori olah kata karena prosesnya melalui pemilahan, pemilihan, penyusunan kata atau istilah sehingga membentuk kata, frasa, atau kalimat sebagai nama bangunan, gedung, permukiman,

apartemen, dan sebagainya. Penamaan seperti itu tidak menunjukkan ciri identitas bangsa sebagaimana amanat Sumpah Pemuda.

Industri petunjuk jalan, lalu lintas, wisata, dan sebagainya sebenarnya merupakan industri olah kata yang menggunakan bahan utama bahasa karena prosesnya melalui pemilahan, pemilihan, dan penyusunan kata atau istilah ke dalam bentuk frasa atau kalimat pendek yang merepresentasikan pesan yang akan disampaikan kepada pengguna jalan dalam berlalu lintas dan kepada wisatawan untuk memandu ke arah lokasi wisata. Penyusunan (pengolahan) kata dan istilah di sini juga diwarnai penggunaan bahasa asing atau bahasa daerah. Penggunaan pilihan kata semacam itu tidak memperlihatkan kejelasan pesan yang akan disampaikan, bahkan terdapat kesalahan dalam penerjemahan (*belok kiri jalan terus*, kapan belok), belum lagi rambu lajur khusus bus Trans Jakarta). Ihwal produksi merek dagang, papan nama, dan petunjuk tersebut berjalan masing-masing. Permasalahan penggunaan bahasa dalam ranah tersebut dapat teratasi secara efektif jika ada industri kreatif yang khusus menangani produk merek dagang dan papan nama serta petunjuk agar terdapat standar bentuk dan penggunaan bahasa yang tepat demi pengenalan identitas bangsa bahwa tempat itu adalah wilayah Indonesia.

Berbeda dengan nama usaha/dagang kecil (kelas kaki lima) di pinggir-pinggir jalan, pedagang makanan di bawah tenda di pinggir jalan sudah memiliki standar bentuk (fisik) dan bahkan penggunaan bahasanya cukup baik. Kalau tiga puluh tahun lalu digunakan kata *kacang ijo* dan *ketam item*, kini digunakan bentuk kata standar *kacang hijau* dan *ketam hitam*.

Selain hal-hal tersebut di atas, imbauan, larangan, dan peringatan sebetulnya juga merupakan lahan industri kreatif yang berbasis bahasa. Proses pembuatan papan imbauan, larangan, dan peringatan juga melalui pemilahan, pemilihan, dan penyusunan frasa atau kalimat pendek yang dapat merepresentasikan imbauan, larangan, atau peringatan secara efektif. Ihwal ini pun dalam realisasinya masih terdapat penggunaan bahasa yang kurang efektif, antara lain, penggunaan bahasa asing tanpa ada padanan bahasa Indonesia (peringatan lantai masih basah atau larangan penggunaan lift saat terjadi kebakaran), pada hal di dalam Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 sudah dinyatakan bahwa bahasa Indonesia digunakan di tempat

umum, jika diperlukan didampingi bahasa asing untuk memberikan layanan kepada warga asing yang tidak dapat berbahasa Indonesia. Penanganan industri papan imbauan, larangan, dan peringatan itu belum tergarap secara profesional (seperti periklanan). Tentu masih ada industri lainnya yang memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai bahan utama. Bagaimana dengan industri yang berdaya dukung bahasa Indonesia.

3. Industri Kreatif Berdaya Dukung Bahasa Indonesia

Industri dalam kategori ini meliputi, antara lain, industri alih bahasa dan alih media. Industri alih bahasa mencakup penerjemahan dan sulih suara. Penerjemahan bahasa lisan pada pertemuan-pertemuan resmi diperlukan layanan alih ke bahasa (peserta), terutama ke bahasa asing secara langsung. Layanan itu sangat penting karena di dalam Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 ada kewajiban penggunaan bahasa Indonesia dalam pertemuan ilmiah maka pertemuan ilmiah yang melibatkan warga asing (yang tidak dapat berbahasa Indonesia) diperlukan layanan penerjemahan ke dalam bahasa peserta pertemuan tersebut. Selain itu, pengumuman atau informasi di tempat-tempat umum perlu disertai terjemahan dalam bahasa asing, baik lisan maupun tulis. Sebaliknya, semua produk luar negeri (berbahasa asing) yang masuk ke masyarakat Indonesia harus disertai terjemahan ke dalam bahasa Indonesia, baik informasi produk maupun petunjuk penggunaan produk tersebut. Pendampingan ke dalam bahasa Indonesia itu diperlukan agar masyarakat Indonesia tahu bahwa itu produk asing.

Selain penerjemahan, industri kreatif daya dukung bahasa itu mencakup sulih suara. Penayangan film, sinetron, berita, dan bentuk lain dalam bahasa asing melalui media elektronik (layar lebar atau televisi) untuk masyarakat umum harus didampingi sulih suara ke dalam bahasa Indonesia atau terjemahan tertulis (teks) di bawah gambar. Selain seni pertunjukkan, industri kreatif (basis kertas ataupun elektronik) mainan perlu didampingi terjemahan atau sulih suara; apabila pendampingan terjemahan atau sulih suara itu dijalankan, akan tergeraklah industri penerjemahan dan sulih suara; kebijakan itu akan menyerap tenaga kerja kebahasaan.

Selain industri kreatif tersebut di atas, karya kreatif sastra merupakan penggerak tidak hanya industri penerbitan dan publikasi buku, tetapi juga akan menggerakkan

industri penerjemahan. Karya tutur dongeng atau cerita rakyat dapat dialihaksarakan dan dipublikasikan dalam bentuk asli bahasa daerah sebagai identitas daerah (dan sebagai upaya perlindungan bahasa daerah) atau diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Karya sastra klasik dan modern yang memiliki keunggulan, keunikan, atau bersifat universal diterjemahkan ke dalam bahasa asing. Sebaliknya, karya sastra berbagai bahasa asing yang unggul diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Industri penerjemahan dan sulih suara tersebut akan menggerakkan tenaga kebahasaan (seperti penerjemah, penyunting/editor, penyuluh suara) dan tenaga dalam industri percetakan serta penerbitan dan publikasi. Penerjemahan karya sastra Indonesia ke dalam bahasa asing merupakan upaya menjadikan sastra Indonesia sebagai bagian dari sastra dunia dan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia. Sebaliknya, penerjemahan sastra asing ke dalam bahasa Indonesia dimaksudkan agar masyarakat Indonesia mengenali kebudayaan bangsa lain (mungkin berbeda dengan kebudayaan Indonesia).

4. Pengembangan Industri Kreatif Kebahasaan

Penggalan dan pembahasan industri kreatif pada sub-subjudul di atas membuka peluang pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif berbasis ataupun berdaya dukung bahasa Indonesia. Upaya penumbuhan dan pengembangan industri kreatif tersebut akan menggerakkan kolaborasi tenaga kerja kebahasaan dan praktisi serta tenaga lapangan di berbagai industri kreatif. Langkah itu akan menggerakkan ekonomi masyarakat kelas bawah dan menengah, selain ketersediaan tenaga kerja, langkah itu akan menumbuhkembangkan ekonomi kelas bawah.

Berbagai industri kreatif tersebut memerlukan data akurat sesuai dengan bidang garapan industri yang bersangkutan maka dibutuhkan hasil penelitian dalam berbagai bidang. Hasil penelitian itu akan menjadi bahan utama bagi tim kreatif untuk menghasilkan produk industri kreatif yang bermutu dan berdaya saing di pasar nasional, bahkan ke dunia internasional karena produk berbahasa Indonesia ke pasar internasional itu akan turut menguatkan bahasa Indonesia di dunia internasional. Kegiatan industri kreatif tersebut akan menuntut tenaga kerja profesional di sejumlah keahlian (peneliti, penerjemah, penyuluh suara, editor/penyunting).

Kebutuhan tenaga professional di bidang-bidang tersebut akan melahirkan pusat-pusat (sekolah) pelatihan tenaga industri kreatif tersebut dari hulu hingga hilir.

Pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif tersebut lebih banyak melibatkan pengusaha kecil dan menengah maka pengusaha kalas atas harus ikut berpartisipasi melalui penyertaan (peminjaman) modal usaha dengan komitmen keuntungan lebih berada pada pengusaha kecil dan menengah. Berbagai upaya tersebut dilakukan demi turut member kontribusi bagi pengenalan identitas bangsa, baik pada tingkat nasional (terutama untuk generasi muda) maupun pada tingkat internasional.

5. Penutup

Di wilayah negeri ini terdapat berbagai ragam banan industri kreatif berbasis atau berdaya dukung bahasa Indonesia. Maka, diperlukan penelitian dalam berbagai ranah kehidupan masyarakat Indonesia untuk menemukan berbagai kearifan lokal dan berbagai fenomena kebahasaan dalam industri kreatif. Penelitian itu sangat diperlukan bagi tim kreatif di semua industri kreatif sesuai dengan bidang garapan industry yang bersangkutan. Dengan demikian, produk yang dikeluarkannya memenuhi selera dan kebutuhan masyarakat Indonesia sebagai cerminan identitas bangsa dan dalam penguatan peran bahasa Indonesia di bidang usaha/industri kreatif supaya bahasa itu berakar kuat pada kehidupan bangsa Indonesia.

Selain penelitian, penggalian potensi dan pengembangan industri kreatif tersebut memerlukan tenaga-tenaga professional maka diperlukan pusat-pusat pelatihan tenaga ahli dan terampil di bidang industri kreatif tersebut. Semua usaha tersebut harus disertai dengan kebijakan kebahasaan di bidang industri kreatif dengan lebih memberi layanan secara efektif kepada para penggiat industri kreatif. Selain itu, kolaborasi pengusaha (pemilik modal), tenaga professional, praktisi, peneliti, lembaga kebahasaan, dan masyarakat (sebagai pengguna produk) perlu ditingkatkan agar produk industri kreatif betul-betul menjadi identitas bangsa, baik dipandang dari pasar secara nasional maupun pasar secara internasional.

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan dan Dendy Sugono. 2011. *Politik Bahasa*. Jakarta: Badan Bahasa.
Chafe, Wallace L 1970. *Meaning and the Structure of Language*. Chicago: The University of Chicago Press.
Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Undang-Undang Bendera, Bahasa, dan*

- Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan.*
- Pike, Kenneth L. dan Evelyn G. Pike. 1982. *Grammatical Analysis*. Dallas: SIL dan The University of Texas di Arlington.
- Sugono, Dendy. 2005. "Prospek Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi" Dalam Seminar Pengajaran Bahasa Indonesia di Australia. Perth, Australia.
- . 2010. "Arah Pengembangan Bahasa Indonesia" Dalam *Kandai: Majalah Bahasa dan Sastra*. Kendari: Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.

Abstrak
Peranan Lagu Populer Minangkabau
sebagai Penyumbang Pengembangan Pariwisata Daerah di Indonesia

Eva Krisna
evakrisna_bbp@yahoo.co.id

Pariwisata adalah satu di antara berbagai industri kreatif yang dapat dikembangkan di Indonesia sebagai pilihan pengganti devisa selain migas. Industri pariwisata Indonesia memiliki peluang dan tantangan yang cukup besar di tengah pariwisata dunia yang terus berkembang. Produk pariwisata bukan cuma alam, tetapi juga kebudayaan, petualangan, lingkungan hidup, dan kuliner. Kuliner menjadi salah satu penanda pariwisata bagi berbagai tempat di berbagai belahan dunia, seperti: Inggris dengan roti *scones*, Singapura dengan mie *fishball noodles*, serta Malaysia dengan masakan *nasi kandar*. Indonesia juga memiliki puluhan kuliner yang terdapat di berbagai daerah, seperti bakpia di Yogyakarta, kerak telur di Jakarta, bika ambon di Medan, dan keripik *balado* di Padang.

Di Sumatera Barat pada masa lalu kuliner memiliki satu keunikan, yakni diujakan dengan nyanyian yang disebut *bajojo*. Tradisi *bajojo* berlanjut menjadi nyanyian rakyat yang kemudian berkembang pula menjadi nyanyian yang direkam secara komersial. Nyanyian kuliner *bajojo* adalah salah satu bentuk karya sastra, yakni karya sastra lisan. Nyanyian kuliner Sumatera Barat sudah memantapkan kehadirannya melalui industri dan teknologi rekaman yang semakin maju sehingga menjadi lagu populer di Sumatera Barat. Tidak kurang dari tigapuluh rumah produksi yang aktif menghasilkan berpuluh-puluh judul rekaman berbentuk kaset dan cakram padat atau CD (*compact disc*) di Sumatera Barat. Lagu-lagu pop Minangkabau bernuansa kuliner melalui teknologi perekaman memiliki peran langsung dalam pengembangan pariwisata di Sumatera Barat. Hal tersebut patut dikaji dalam rangka kajian terhadap industri kreatif (pariwisata) berbasis bahasa dan sastra yang turut berperan untuk meningkatkan daya saing bangsa di antara bangsa-bangsa lain di dunia. Tulisan ini akan mengkaji lintas sejarah perkembangan lagu-lagu kuliner Minangkabau melalui industri rekaman di Indonesia dan nilai-nilai kekulineran yang dikandung oleh syair lagu populer Minangkabau hingga akhirnya ditemukan perannya sebagai media promosi dalam pengembangan wisata kuliner. Tulisan ini menggunakan pendekatan historis dengan penggunaan teori teori stilistika dan teori struktural dinamik.

Kata kunci: syair lagu populer, Minangkabau, karya sastra, wisata kuliner, serta pendekatan historis, teori stilistik, dan teori struktural dinamik.

Peranan Lagu Populer Minangkabau Modern sebagai Penyumbang Pengembangan Pariwisata Daerah di Indonesia

Eva Krisna
Balai Bahasa Provinsi Sumatera Barat

1. Pendahuluan

Menjajakan makanan atau kue-kue dengan mengasong adalah kebiasaan masyarakat tradisional Minangkabau. Di tengah keramaian seperti pasar, terminal, balapan tradisional (seperti pacu jawi, pacu itik, dan pacu kuda), berburu babi, serta *alek nagari* (pesta rakyat) biasanya para pedagang makanan asongan menjadi bagian dari situasi tersebut. Pada kehidupan keseharian yang bukan keramaian musiman, pelaku berdagang makanan asongan adalah mereka yang benar-benar melakoni pekerjaan sebagai penjaja keliling dan biasanya dengan berjalan kaki. Menjajakan masakan tradisional secara asongan tidak dilakukan begitu saja tanpa upaya menarik perhatian pembeli, tetapi dengan berbagai kekhasan yang dimiliki oleh masing-masing *panjojo* (penjaja) makanan tersebut. Kekhasan tersebut terletak pada nyanyian yang dilantunkan oleh si penjaja untuk menarik minat calon pembeli atau pelanggannya pada makanan yang mereka jajakan. Menyanyikan makanan yang dijual pada akhirnya menjadi strategi iklan untuk melariskan jualan yang dilakukan bersamaan dengan aktivitas jual-beli.

Minangkabau memiliki berbagai macam makanan (kuliner) yang menjadi kekhasan masing-masing daerah, sebut saja misalnya *karupuak sanjai* (Bukittinggi), *bika mariana* (Padangpanjang), *lamang tapai* (Limo Kaum, Batusangkar), *ampiang badariah* (Batusangkar), *galamai* (Payakumbuh), *sala lauak* (Pariaman), *dokok-dokok* (Pariaman), *gulai paku* (Pariaman), *palai bada* (Pariaman), *palai rinuak* (Maninjau), serta *randang darek* (Batusangkar, Bukittinggi, dan Payakumbuh). Seperti sudah dituliskan pada bagian awal, para penjaja makanan tersebut mengasong jualanannya sambil bernyanyi, pembeli memanggil mereka apabila tertarik, penjual menghampiri calon pembeli, lalu terjadilah transaksi. Setelah transaksi pertama selesai, penjaja kembali mengasong dengan bernyanyi untuk menggugah perhatian calon pembeli selanjutnya.

Hal menarik dari *manjojo* (menjaja) makanan tradisional tersebut adalah syair lagu yang didendangkan oleh *panjojo* tersebut. Syair lagu tersebut biasanya berbentuk pantun, pada baris awal bersifat iklan atas makanan yang dijajakan, uniknya baris kedua berisi berbagai hal termasuk ajaran moral, sosial, dan agama. Lagu berisi kuliner tradisional Minangkabau tersebut mengalami perkembangan yang menggembirakan ketika industri rekaman dan kreativitas pengarang lagu Minangkabau menjadikannya lagu-lagu populer yang dapat didengar oleh banyak orang, di berbagai tempat, dan pada sembarang suasana. Seorang di antara puluhan pengarang lagu yang produktif mengubah lagu-lagu bersifat kuliner tersebut adalah Nuskan Syarief (alm.) dan seorang pula di antara penyanyi yang aktif menyanyikan lagu-lagu jenis tersebut adalah penyanyi legendaris Elly Kasim.

2. Pegiat Lagu Bernuansa Kuliner dan Industri Rekaman Lagu Pop Minangkabau

Jakarta memang kota besar tempat segala impian terwujud, demikian pula dengan perkembangan industri rekaman lagu pop Minangkabau di era kemerdekaan pun berawal dari kota ini. Para pengamat musik mencatat bahwa tonggak awal perkembangan musik daerah tersebut dimulai dengan berdirinya Orkes Gumarang yang didukung oleh nama-nama seperti Awaluddin Jamin (mantan Kapolri), Alidir, Anwar Anif, Dhira Suhud, Joeswar Khairudin, Taufik, Syaiful Nawas, dan Asbon Majid (PadangKini.com/24/03/2011; niadilova.blogdetik.com/2009/03/15; dan Tempo.interaktif.padang/24/04/2012).

Kemunculan Gumarang diikuti oleh Orkes Kumbang Tjari pada tahun 1961 di bawah pimpinan Nuskan Syarief yang sebelumnya sempat bergabung sebentar dengan Gumarang. Kehadiran Nuskan Syarief bersama Orkes Kumbang Tjari perlu dicatat agak lengkap sebab Nuskan Syarief adalah penyanyi dan pengarang lagu produktif yang mengarahkan kreativitasnya untuk menggali dan mengembangkan lagu-lagu rakyat bernuansa kuliner menjadi lagu populer Minangkabau.

Suatu ketika pada awal tahun 1970, Nuskan Syarief berkesempatan tampil bersama Elly Kasim yang ketika itu bergabung dengan kelompok band Gatario di Jakarta. Kesempatan itu berlanjut sampai kepada tawaran membuat ph (piringan hitam) untuk merekam lagu-lagu Minangkabau. Elly Kasim dan Nuskan Syarief bersama Orkes Kumbang Cari mengawali kiprahnya di industri rekaman dengan ph pertama dengan judul *Asmara Dara*. Lagu-lagu yang terdapat dalam ph tersebut adalah *Randang Darek* (dinyanyikan Nuskan Syarief), *Taratak Tingga* (Elly Kasim dan kawan-kawan), *Mak Taci* (Nuskan Syarief), *Apo Dayo* (Elly Kasim dan kawan-kawan), *Cita Bahagia* (Elly Kasim dan Nuskan Syarief), *Cha Cha Mari Cha* (Nuskan Syarief), *Gadiah Tuladan* (Nuskan Syarief), *Kumbang Janti* (Elly Kasim), *Langkisau* (Nuskan Syarief dan kawan-kawan), *Kureta Solok* (Nuskan Syarief dan kawan-kawan), dan *Oi Bulan* (Elly Kasim dan kawan-kawan).

Lagu *Randang Darek* adalah lagu bernuansa kuliner pertama yang direkam oleh Nuskan Syarief. Tahun-tahun berikutnya, Elly Kasim menyanyikan lagu-lagu kuliner ciptaan Nuskan Syarief lainnya, seperti *Bareh Solok*, *Lamang Tapai*, *Sala Lauak*, dan *Lansek Manih*. Berikutnya, lagu-lagu lain seperti *Karupuak Sanjai*, *Gulai Paku*, *Lamang Tapai*, *Bareh Solok*, *Sala Lauak*, *Palai Bada*, *Randang Darek*, *Bika Mariana*, dan *Dokok-Dokok* pun berwujud ph pula yang dapat dinikmati banyak orang di banyak daerah di Indonesia, bahkan sampai ke negara tetangga. Lagu-lagu daerah tersebut tidak direkam di Padang, tapi di Jakarta. Nuskan Syarief dan Elly Kasim menjadi pasangan duet serasi dalam mempopulerkan lagu-lagu kuliner Minangkabau. Nuskan Syarief pencipta yang produktif dan kreatif sekaligus penyanyi dan pemain musik, sedangkan Elly Kasim dikenal sebagai perempuan penyanyi yang memiliki cengkok suara yang khas dan mendayu-dayu sehingga ia sangat cocok menyanyikan lagu-lagu yang bernuansa imbauan (iklan) makanan tradisional.

Seiring dengan semakin meng-Indonesia-nya lagu-lagu daerah Minangkabau, lagu-lagu Minangkabau bernuansa kuliner pun semakin populer. Nuskan Syarief yang mencirikan gaya musik grupnya pada dominasi suara gitar yang sangat dekat dengan bunyi alat musik tradisional Minangkabau seperti talempong, rabab, dan saluang menyebabkan lagu-lagunya menjadi sangat akrab di telinga masyarakat Minangkabau, terutama para perantau yang telah berjarak dengan kampung halamannya. Lagu-lagu yang bercerita tentang kuliner tradisional Minangkabau ciptaan Nuskan Syarief pun menjadi lagu yang disukai dan dicari rekamannya oleh orang Minangkabau bahkan masyarakat Indonesia yang menyukai alunan musiknya, meskipun tidak paham syair lagunya.

Grup Kumbang Cari bersama Nuskan Syarief telah lama bubar. Mereka berjaya selama dua tahun (1961—1963), lalu vakum karena kepindahan Nuskan Syarief sebagai guru olahraga SMP dari Jakarta ke Jayapura (1963—1968), berjaya kembali setelah Nuskan Syarief kembali ke Jakarta (1969—1970-an), tetapi tidak lagi melalui rekaman, melainkan melalui berbagai acara panggung dan tur hingga ke Malaysia bersama Elly Kasim, Benyamin S., Ida Royani, serta Elly Khadam.

Nuskan Syarief meninggal dunia pada tanggal 13 Februari 2007 dengan meninggalkan “segerobak” lagu-lagu ciptaannya yang pernah disukai banyak orang. Di antara lagu-lagu tersebut, di antaranya enam lagu kuliner, yakni *Ampiang Badadiah*, *Bareh Solok*, *Bika si Mariana*, *Dokok-Dokok*, *Randang Darek*, dan *Lamang Tapai*.

Selain Nuskan Syarief, lagu-lagu Minangkabau bernuansa kuliner pun disemarakkan oleh beberapa nama lain, di antaranya adalah Ujang Virgo, Yul Khaidir, dan M. Gaus. Ujang

Virgo mencipta tiga lagu, yakni: *Katupek Gulai Paku*, *Karupuak Sanjai*, dan *Palai Rinuak*. Yul Khaidir mencipta satu lagu berjudul *Sala Lauak* dan M. Gaus pun mencipta satu lagu berjudul *Palai Bada*.

Industri rekaman lagu Minangkabau telah mengalami rentang waktu yang panjang. Setelah sukses merekam lagu-lagu Minangkabau melalui Orkes Gumarang dan Kumbang Cari, industri rekaman lagu Minangkabau semenjak tahun 1970-an mulai berkiprah di Sumatera Barat, tercatat tiga produser rekaman yang aktif ketika itu, yakni: Edo Record, Ganto Minang, dan Tanama Record. Pada tahun 1980-an industri rekaman lagu Minangkabau sempat vakum. Pada tahun 1990-an industri rekaman lagu Minangkabau bangkit kembali melalui penyanyi Zalmon yang diikuti oleh berbagai penyanyi muda yang lain. Industri rekaman lagu Minangkabau populer hingga tahun ini (2013) sangat marak dengan hadirnya puluhan penyanyi dan berdirinya puluhan pula studio rekaman di Sumatera Barat.

Pada tahun 2000-an berdiri ASRINDO (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia) di Padang. Organisasi ini berdiri dengan tujuan memberantas maraknya pembajakan terhadap lagu-lagu Minangkabau. Perkembangan industri rekaman di Sumatera Barat sangat pesat. Menurut catatan ASRINDO, dari Juli 2005—Juli 2006 ada 304 album yang direkam dan dipasarkan. Dalam jumlah tersebut tidak ada lagi lagu baru bernuansa kuliner yang mencapai puncak popularitasnya seperti pada masa lalu. Artinya, lagu-lagu populer Minangkabau bernuansa kuliner lebih berjaya melalui sosok pengarang sekaligus penyanyi alm. Nuskan Syarief, grup Kumbang Cari, dan penyanyi Elly Kasim serta kawan-kawan. Lagu-lagu itu telah direkam dalam puluhan ph dan direkam ulang dalam bentuk pita kaset maupun vcd selama lebih dari 40 tahun, dari tahun 1970-an hingga 2013 ini.

3. Analisis Syair Lagu Kuliner Minangkabau

Pada hari ini, syair lagu Minangkabau populer bernuansa kuliner tidak lagi bermakna sebatas pemberi rasa nikmat, tetapi sekaligus ia dapat dimaknai sebagai pemberi manfaat (*dulce et utile*; Wellek dan Warren, 2000). Oleh sebab itu, rumusan masalah pada tulisan ini adalah bagaimanakah makna lagu Minangkabau bernuansa kuliner sebagai pemberi rasa nikmat dan bagaimana pula perannya sebagai pemberi manfaat. Dengan demikian, tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengungkapkan kenikmatan (keindahan) yang dikandung oleh lagu Minangkabau bernuansa kuliner sekaligus manfaat (pesan) yang dibawanya.

Makna lagu Minangkabau bernuansa kuliner sebagai pemberi rasa nikmat dapat diperoleh melalui kajian terhadap struktur, diksi, bahasa kias, imaji, dan bunyi yang terdapat pada syair lagu tersebut, sedangkan makna berupa manfaat yang ditimbulkannya dapat dianalisis melalui makna lagu-lagu tersebut secara lengkap. Untuk mencapai tujuan kajian ini digunakan metode kualitatif melalui analisis konten dengan bantuan teori struktural dinamik dan stilistika.

Mengikuti pendapat Endraswara (2004:62), strukturalisme dinamik mengakui kesadaran subjektif dari pengarang, mengakui peran sejarah serta lingkungan sosial, meskipun sentral penelitian tetap pada karya sastra itu sendiri. Strukturalisme dinamik juga mengenalkan penelitian sastra dalam kaitannya dengan sistem tanda. Caranya adalah menggabungkan kajian otonom karya sastra dan semiotik. Kajian otonom, dilakukan secara intrinsik dan kajian semiotik akan merepresentasikan teks sastra sebagai ekspresi gagasan, pemikiran, dan cita-cita pengarang. Selain itu, Pradopo dkk. (2001:64) menyatakan bahwa dalam penerapan strukturalisme dinamik, terdapat dua hal yang harus diperhatikan: (1) peneliti bertugas menjelaskan karya sastra sebagai sebuah struktur berdasarkan unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuknya; dan (2) peneliti bertugas menjelaskan kaitan antara pengarang, realitas, karya sastra, dan pembaca.

Tentang stilistika, Aminuddin (1995:46) mengartikannya sebagai studi tentang cara sastrawan dalam menggunakan sistem tanda sejalan dengan gagasan yang ingin disampaikan dari kompleksitas dan kekayaan unsur pembentuk karya sastra. Sasaran kajian hanya pada wujud penggunaan sistem tandanya. Untuk memperoleh pemahaman tentang ciri penggunaan sistem tanda bila dihubungkan dengan cara pengarang dalam menyampaikan gagasan, kajian perlu menanamkan pemahaman tentang: (a) gambaran objek/peristiwa; (b) gagasan, dan (c) ideologi yang terkandung dalam karya sastra bersangkutan.

Pada apresiasi sastra, analisis kajian stilistika digunakan untuk memudahkan menikmati, memahami, dan menghayati sistem tanda yang digunakan dalam karya sastra yang berfungsi untuk mengetahui ungkapan ekspresif yang ingin diungkapkan oleh pengarang. Dengan demikian, stilistika sastra menyangkut enam materi kajian, yakni: (1) sistem tanda; (2) diksi; (3) bahasa kias; (4) imaji; (5) bunyi; dan (6) makna.

Pada tulisan ini dianalisis enam syair lagu populer Minangkabau yang bernuansa kuliner, yakni: (1) *Bika Mariana*; (2) *Karupuak Sanjai*; (3) *Dokok-Dokok*; (4) *Palai Bada*; (5) *Sala Lauak*; dan (6) *Gulai Paku*. Keenam lagu tersebut dianalisis dengan teori struktural dinamik bersamaan dengan stilistika yang pada akhirnya didapatkan makna setiap lagu dalam manfaatnya sebagai promosi wisata kuliner Sumatera Barat.

Struktur

Pada awalnya, lagu-lagu rakyat Minangkabau disebut dendang yang didominasi oleh pemakaian pantun. Oleh sebab itu, struktur lagu rakyat Minangkabau memiliki kesamaan dengan struktur pantun pada umumnya, yakni terdiri atas empat baris se bait, bersuku kata 8—12, terbagi dua atas sampiran dan isi, serta cenderung memiliki persajakan. Yang menjadi ciri khas lagu rakyat Minangkabau adalah adanya pengurangan atau pemendekan kata (*taking syllables*) yang berfungsi menjaga keseimbangan irama, misalnya kata *urang* (orang) menjadi '*rang* ('rang), *ondeg* (aduh) menjadi '*ndeh*, dan kata *alah* (telah) menjadi '*lah*.

Pengurangan atau pemendekan kata pada syair lagu kuliner Minangkabau tergambar pada lagu *Sala Lauak* yang dikutip berikut ini, yaitu pada kata *urang* dipendekkan menjadi '*rang*.

Sasak bana pasa 'rang Tarusan... yo lah lai...

(ramai sekali pasar 'rang (orang) Tarusan... ya lah lai...)

Selain *taking syllables*, pada dendang juga terdapat *filler syllables* (penyisipan bunyi) berupa kata yang tidak mengutamakan makna, tetapi lebih mengutamakan fungsi, yakni sebagai penyempurna irama. Penyisipan bunyi pada teks dalam istilah sastra lisan Minangkabau disebut *darai kato* (derai kata) yang terdiri atas *darai kato pangka* untuk sisipan bunyi yang terletak di pangkal kalimat, *darai kato salo* untuk sisipan bunyi yang terletak di sela (tengah) kalimat, dan *darai kato ujuang* untuk sisipan bunyi yang terletak di ujung kalimat.

Kutipan di atas sekaligus juga menunjukkan penggunaan kata '*kok yo lah lai* sebagai *darai kato ujuang* (derai kata ujung) yang dimanfaatkan sebagai penyempurna irama.

Sasak bana pasa 'rang Tarusan... yo lah lai...

(ramai sekali pasar 'rang Tarusan... ya lah lai...)

Tanpa adanya kata-kata yang digarisbawahi pada kedua kutipan di atas, sesungguhnya maknanya sudah lengkap atau sempurna, tetapi untuk menjadi nyanyian, kalimat itu membutuhkan *taking syllables* dan *filler syllables* agar indah dinyanyikan dan didengarkan.

Diksi

Gaya pemilihan kata pada dasarnya digunakan pengarang untuk memberikan efek tertentu serta untuk penyampaian gagasan secara tidak langsung sehingga memiliki kekhasan tersendiri. Pada lagu *Karupuak Sanjai* misalnya pada larik *Pakiriman Uda denai/Dari pakan*

tangah balai dapat diartikan bahwa kerupuk terbuat dari singkong goreng yang berasal dari Kampung Sanjai (Bukittinggi) itu dapat menjadi pengikat kasih antara dua orang yang saling mencintai. Dari keramaian pekan, seorang laki-laki mengirim keripik sanjai untuk kekasihnya sebagai pertanda bahwa ia selalu mengingat sang perempuan.

<i>Sanjai karupuak Sanjai</i>	Sanjai kerupuk Sanjai
<i>Pakiriman uda denai</i>	Kiriman uda (abang) hamba
<i>Dari pakan tangah balai</i>	Dari pekan tengah balai
<i>Yo badaruak... darai-badarai</i>	Ya garing... derai-berderai

(Lagu *Karupuak Sanjai*)

Bahasa Kias

Penggunaan bahasa kias dalam lagu *Katupek Gulai Paku* yang dikutip berikut ini adalah untuk mengungkapkan hal yang bermakna konotatif. Larik *nan tau jo adaik Minang* (yang mengerti dengan adat Minang) maksudnya adalah orang yang mematuhi tata cara hidup bermasyarakat di Minangkabau sebagai suatu konvensi yang disimpan dalam ungkapan lisan sebagai kearifan lokal setempat.

Gulai paku indak abih makan sahari
Cubo angek-an ...yo sero... manjadi randang
Cari minantu nan pandai mencari pitih
Nan tau ...yo tau... jo adaik Minang

Terjemahan:

Gulai pakis tidak habis dimakan sehari
 Coba hangatkan ...enak... menjadi rendang
 Cari menantu yang pintar mencari duit
 Yang mengerti...ya mengerti... dengan adat Minang
 (Lagu *Katupek Gulai Paku*)

Larik lagu *Katupek Gulai Paku* juga mengandung kiasan bahwa syarat ideal calon menantu (laki-laki) di Minangkabau adalah pintar mencari uang dan mewarisi kearifan lokal. Jadi, calon menantu tidak hanya harus memiliki kemampuan finansial saja, melainkan juga memiliki moral yang baik.

Imaji

Gambaran angan suatu objek yang berkaitan dengan hal-hal yang merangsang pancaindera, citraan, atau imaji '*imagery*' yang terbagi menjadi: pendengaran '*auditory*', penglihatan '*visual*', perabaan '*thermal*', penciuman, dan pencecapan juga terdapat dalam syair lagu kuliner Minangkabau seperti dikutip berikut ini.

<i>Bareh puluik jo santan bagulo anau</i>	Pulut dan santan bergula enau
<i>Bagalimang sabana lamak rasonyo</i>	Dicampur sangat enak rasanya
<i>Bia kini badan 'den jauah di rantau</i>	Biar sekarang badanku di rantau
<i>Si dokok-dokok oi kanduang takana juo</i>	Si dokok-dokok terkenang jua
<i>Hei...dokok-dokok, dokok-dokok...</i>	Hei..dokok-dokok,dokok-dokok

(Lagu *Dokok-Dokok*)

Dokok-Dokok menurut KBBI (2008:272) adalah kue berbungkus daun pisang yang terbuat dari campuran tepung pulut, santan, dan gula enau yang dimasak dengan mengukusnya. Kue legit ini menjadi ingatan bagi perantau, meskipun mereka berada jauh di negeri orang. Larik *Bia kini badan 'den jauah di rantau/ Si dokok-dokok oi kanduang takana juo* mengandung imaji penglihatan dan pencecapan. Larik ini membawa kepada ingatan terhadap wujud kue ini dan kepada pencecapan atas kelezatannya.

Rima dan Ritma

Rima atau pengulangan bunyi biasanya digunakan untuk membentuk musikalitas atau orkestrasi. Dengan pengulangan bunyi, larik-larik menjadi merdu dinyanyikan. Untuk mengulang bunyi itu, pencipta lagu juga mempertimbangkan lambang bunyi. Dengan cara ini, pemilihan bunyi-bunyi mendukung perasaan dan suasana lagu.

Dalam lagu *Palai Bada* yang dikutip berikut ini terdapat rima pada bait pertama sampai bait keempat dengan bertolak pada pengulangan vokal /a/ yang memberikan kesan riang (efoni).

<i>Jikok jadi Tuan ka pasa</i>	Jika jadi Tuan ke pasar
<i>Tolong balikan si gulo saka</i>	Tolong belikan gula aren
<i>Jikok Tuan salero patah</i>	Jika Tuan patah selera
<i>Cubo makan si palai bada</i>	Coba makan palai bada

<i>Yo... palai bada</i>	Ya... palai bada
<i>Lamak rasonyo... makan baduo</i>	Enak rasanya... makan berdua

(Lagu *Palai Bada*)

Selain itu, pada lagu *Palai Bada* juga terdapat ritma yang berhubungan dengan pertentangan bunyi; tinggi/rendah, panjang/pendek, keras/lemah, yang mengalun dengan teratur dan berulang-ulang sehingga membentuk keindahan. *Jikok jadi Tuan ka pasa/ Tolong balikan si gulo saka* adalah larik bernada sedang, diikuti oleh larik bernada rendah *Jikok Tuan salero patah/Cubo makan si palai bada*, lalu dilanjutkan oleh larik bernada tinggi yang merupakan imbauan atau iklan dalam tradisi manjajakan kue di Minangkabau, yakni pada larik *Yo... palai bada/ Lamak rasonyo...*, dan diakhiri oleh nada rendah kembali dengan larik *makan baduo*.

Makna

Ketika ditinjau lebih lanjut, setiap kata, larik, bait, dan tanda yang terdapat dalam syair lagu kuliner Minangkabau memiliki kandungan maksud yang dapat dimaknai, misalnya pada larik yang dikutip berikut ini.

<i>Cubolah bika si Mariana</i>	Cobalah	bika	si	Mariana
<i>Kok rasonyo 'yo sabana kamek</i>	Rasanya	benar-benar		lezat
<i>Cakak abih silek takana</i>	Perkelahian usai, silat teringat			
<i>Usah manyasa kok ndak mandapek</i>	Jangan menyesal bila tak kebagian			

(Lagu *Bika si Mariana*)

Cakak abih silek takana (perkelahian usai, silat teringat) adalah ungkapan Minangkabau yang menggambarkan penyesalan seseorang yang tidak menggunakan kesempatan dengan baik. Ia baru menyadari kemampuannya bersilat ketika perkelahian sudah usai. Pada syair lagu ini ungkapan tersebut digunakan untuk mengingatkan supaya jangan menyesal nanti, segeralah mencicipi bika si Mariana sebelum kue lezat itu habis. Penggunaan lambang silat biasanya mengacu kepada strategi pemertahanan diri dari serangan musuh, namun pada syair lagu ini secara asosiatif dihubungkan dengan kompetisi mendapatkan suatu kue yang banyak diminati orang.

<i>Kok jampang... Tuan ka Gaduang</i>	Bila... Tuan ke Gaduang
<i>Di Bukittinggi... amai jo biyai</i>	Di Bukittinggi... ibu dan nenek
<i>Kok jampang... pulang ka kampuang</i>	Bila... pulang ke kampung
<i>Balilah bali... karupuak sanjai</i>	Belilah beli... kerupuk sanjai

(Lagu *Karupuak Sanjai*)

Bait pertama lagu *Karupuak Sanjai* yang dikutip di atas berisi ajakan agar membeli kerupuk Sanjai bila pulang ke kampung (bisa saja) untuk dijadikan oleh-oleh di tanah perantauan.

Lain lagi halnya dengan lagu *Dokok-Dokok* yang dikutip di bawah ini. Lagu ini menceritakan kue bernama dokok-dokok, kue koci, dan *lamang baluo* (sejenis lemper) yang merupakan kudapan kesukaan orang Minangkabau. Larik lagu itu menyatakan bahwa setelah mencoba satu akan minta tambah menjadi dua karena lezatnya kue-kue tersebut.

<i>Hei ... dokok-dokok</i>	Hei... dokok-dokok
<i>Kue koci, baluo lamang baluo</i>	Kue koci, baluo, lamang baluo
<i>Hei ... cubo ciek</i>	Hei... mencoba satu
<i>Cubo ciek, 'yo duo, sanak nak duo</i>	Coba satu, saudara, ingin dua

(Lagu *Dokok-Dokok*)

Larik *Jikok Tuan indak picayo/Bali sabungkuih baik pulang* pada lagu *Palai Bada* di bawah ini menyatakan bahwa *Palai Bada* adalah lauk yang lezat. Kelezatan pepes ikan kecil semacam teri tersebut dapat dibuktikan dengan membelinya sebungkus lalu membawanya pulang untuk dimakan.

<i>Urang Rao pai ka danau</i>	Orang Rao pergi ke danau
<i>Ambiak rumputik si bilang-bilang</i>	Ambil rumput si bilang-bilang
<i>Jikok Tuan indak picayo</i>	Jika Tuan tidak percaya
<i>Bali sabungkuih baik pulang</i>	Beli sebungkus bawa pulang

(Lagu *Palai Bada*)

Sebait larik lagu *Sala Lauak* yang dikutip berikut ini mengisahkan ulah Sidi (gelar kebangsawanan untuk laki-laki di Pariaman) yang menambah makannya sepiring lagi karena lezatnya *sala lauak* yang menjadi lauk nasinya. Hal itu diungkapkan dalam larik *Kok lah tacubo sala lauak ... yo lah lai/Makan batambuah 'lah Sidi ... sapiriang lai*.

Urang Cimparuah pai ka Sintuak ... yo lah lai
Naiak kureta ...yo lah lai... di Kuraitaji
Kok lah tacubo sala lauak ... yo lah lai
Makan batambuah 'lah Sidi ... sapiriang lai
 (Lagu *Sala Lauak*)

Terjemahan:

Orang Cimparuah pergi ke Sintuak
 Naik kereta di Kuraitaji
 Jika telah mencicipi sala lauak
 Makan bertambah Sidi sepiring lagi

Sala Lauak adalah nama sejenis kudapan berbentuk bola-bola kecil seperti onde-onde yang terbuat dari tepung beras dicampur ikan kering (*lauak tukai*) dan digoreng. *Sala Lauak* biasa dimakan sebagai kudapan atau dapat pula dijadikan lauk ketika makan nasi. *Sala Lauak* merupakan makanan yang tercipta atas kreativitas masyarakat pinggir pantai yang hidup dari hasil laut yang melimpah seperti masyarakat Pariaman. Cimparuah, Sintuak, dan Kuraitaji yang terdapat dalam sampiran larik lagu berbentuk pantun tersebut adalah nama-nama tempat di Pariaman.

Yo lamak...yo lamak...si gulai paku
Yo bacampua...bacampua...si buah palo
'lah tampak calon minantu
Sayang saketek...saketek... indak bakarajo
 (Lagu *Katupek Gulai Paku*)

Terjemahan:

Ya enak..ya enak..si gulai pakis
 Ya bercampur...si buah pala
 Sudah ada calon menantu

Sayang sedikit...sedikit... tidak bekerja

Lagu *Salak Lauak* pada kutipan di atas mengisahkan tentang ketupat yang dimakan dengan sayur gulai pakis atau yang disebut *Katupek Gulai Paku*. Gulai pakis adalah gulai dengan bahan utama sayuran pakis yang dimasak dengan santan, cabe rawit, dan bumbu-bumbu khas masakan Padang lainnya seperti bawang merah, bawang putih, kunyit, jahe, laos, serai, daun kunyit, dan pala. Yang menjadi rasa khas dari gulai pakis adalah buah pala basah yang mendominasi masakan berkuah tersebut.

Hal unik dari larik lagu *Katupek Gulai Paku* yang berbentuk pantun di atas adalah gulai pakis yang diceritakan tidak menjadi isi seperti lazimnya pantun, tetapi menjadi sampiran, yakni: *Yo lamak...yo lamak...si gulai paku/Yo bacampua...bacampua...si buah palo//‘lah tampak calon minantu/Sayang saketek...saketek... indak bakarajo//*. Sampiran yang menceritakan kelezatan gulai pakis dijadikan pengantar untuk sampai kepada isi yang mengisahkan curahan hati seseorang yang sudah memiliki pilihan calon menantu, namun sang calon tersebut belum memiliki pekerjaan. Hal tersebut menunjukkan kekayaan estetika yang dimiliki pantun, yakni bersifat luwes untuk menyampaikan sesuatu, baik berupa sampiran maupun berupa isi yang keduanya memiliki kandungan makna masing-masing. Dengan kalimat lain dapat dikatakan bahwa sampiran bukan sekedar perangkat bunyi untuk memperoleh rima, sampiran dan isi sama-sama penting karena mengandung makna yang sama-sama penting pula.

4. Penutup

Lagu-lagu kuliner yang menjadi lagu pop daerah Minangkabau telah mengalami rentang waktu yang panjang dari era 70-an hingga tahun 2013 ini. Lagu-lagu tersebut sangat dikenali pada masanya dan menjadi kenangan pada masa sekarang. Perannya sebagai karya sastra pemberi rasa nikmat dan manfaat telah dijalani oleh lagu-lagu tersebut. Pada masa lalu, piringan hitam dan pita kaset berisi lagu-lagu kuliner tersebut sangat diminati karena telah membuat orang-orang terhibur. Hal lain yang tidak disadari secara langsung adalah manfaat lagu-lagu tersebut terhadap penyumbang pengembangan pariwisata di Sumatera Barat, khususnya di bidang pariwisata kuliner. Berkat lagu-lagu tersebut *Bika, Karupuk Sanjai, Dokok-Dokok, Palai Bada, Sala Lauak, dan Katupek Gulai Paku* menjadi daya tarik pariwisata bagi daerah-daerah tertentu.

Bila orang berwisata ke kota Padangpanjang misalnya, orang akan menelusuri jalan raya Padangpanjang-Bukittinggi untuk dapat menikmati kue bika. Salah satu usahawan bika di antara dapur-dapur bika yang berjejer di sepanjang jalan yang memiliki suatu danau kecil itu memanfaatkan nama Bika si Mariana untuk menamai tempat usahanya. Dapur-dapur bika yang mengepul asap dari tungku pembakaran dengan bahan bakar sabut kelapa merupakan pemandangan khas di tempat itu, apalagi bila wisatawan menebarkan pandangan ke arah Gunung Merapi dan Singgalang yang terletak persis di hadapan jejeran dapur-dapur tersebut, pemandangan indah kedua gunung berbalut mitos itu semakin memesona.

Pada masa lalu, Kota Bukittinggi menjadi produsen *karupuk sanjai* satu-satunya sehingga Sanjai yang semula hanya nama suatu kampung kecil, berkembang menjadi ikon kota yang indah itu. Kerupuk (keripik) Sanjai adalah irisan sangat tipis goreng singkong garing tanpa tambahan perasa sehingga keaslian singkong sangat terasa di lidah. Kerupuk Sanjai berbentuk pipih berukuran kira-kira 15 Cm dan berbentuk stik berukuran 5 Cm, baik yang dilumuri cabe atau tidak. Kerupuk Sanjai dijual di pekan-pekan di kampung, di pasar-pasar di pusat Kota Bukittinggi, dan di rumah-rumah produksi yang merupakan industri rumah tangga dengan pengelolaan yang sangat sederhana.

Pada masa kini, popularitas *karupuk sanjai* Bukittinggi seperti “digilas” oleh kreasi dan inovasi yang dilakukan seorang perempuan usahawan keturunan Cina di Kota Padang yang memberi nama merek dagangnya *Keripik Balado* Christine Hakim. Kim sang usahawan

mengolah *karupuk sanjai* menjadi keripik *balado* (dilumuri cabe) dengan menambahkan rasa manis sehingga makanan tersebut berterima di lidah suku bangsa lain. Kim berhasil mengubah makanan tersebut menjadi bergengsi dalam kemasan modernitas sekaligus mempopulerkan nama baru, *keripik balado* sehingga bila orang ke Padang, maka *Keripik Balado* Christine Hakim adalah tentengan wajib ketika meninggalkan kota tersebut.

Dokok-dokok, lamang baluo, kacang tojin, dan kue koci adalah di antara beberapa kudapan yang biasanya dijajakan di terminal, stasiun kereta api, atau di tempat-tempat keramaian lainnya. Terutama di Pariaman dan sekitarnya, menjajakan kue merupakan bagian dari kehidupan masyarakat tradisional yang tetap berlanjut hingga sekarang, namun menjajakan lagu dengan melagukannya sudah sangat jarang ditemui saat ini. Saat ini, kue-kue semacam itu pun berada di toko-toko oleh-oleh yang dibuat oleh tenaga terampil dengan fasilitas memasak dan mengemas secara modern.

Palai Bada, Sala Lauak, dan Katupek Gulai Paku saat ini adalah kuliner Pariaman yang senantiasa dicari oleh wisatawan ke daerah itu. Meskipun menjadi ikon kuliner Pariaman, namun makanan tersebut mudah ditemukan di kota-kota lain di dalam bahkan di luar Provinsi Sumatera Barat dengan ciri khas tetap mengembel-embeli makanan tersebut dengan daerah asalnya. Ketiga jenis makanan tersebut di Jakarta misalnya dapat ditemukan di pasar Benhil atau Pasar Senen.

Demikianlah, lagu-lagu pop daerah Minangkabau telah turut berperan sebagai penyumbang pengembangan kepariwisata Indonesia. Industri pariwisata berbasis lagu-lagu pop Minangkabau turut berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa di antara bangsa-bangsa lain di dunia karena kuliner yang disebarluaskan melalui lagu dan disediakan di tempat-tempat tertentu dapat menjadi ikon bagi daerah tersebut. Pada akhirnya, ikon tersebut menjadi daya tarik yang ampuh untuk mendatangkan wisatawan ke Indonesia. .

Daftar Pustaka

- Aminuddin. 1995. *Stilistika, Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Endraswara, Suwardi. 2004. *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Edisi Keempat. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa-Gramedia Pustaka Utama.
- Pradopo, Rachmat Djoko dkk. 2001. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.
- Waluyo, Herman. J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Welek, Reene dan Austin Warren. 2000. *Teori Kesusasteraan*. Diterjemahkan Melani Budianta. Jakarta: Gramedia
- [http://PadangKini.com/24/03/2011/Sejarah Industri Lagu Minang//](http://PadangKini.com/24/03/2011/Sejarah%20Industri%20Lagu%20Minang//)
- [http://niadilova.blogdetik.com/2009/03/15/Sejarah Pop Minang Periode Awal//](http://niadilova.blogdetik.com/2009/03/15/Sejarah%20Pop%20Minang%20Periode%20Awal//)
- [http://Tempo.interaktif.padang/24/04/2012/Geliat Rekaman Pop Minang//](http://Tempo.interaktif.padang/24/04/2012/Geliat%20Rekaman%20Pop%20Minang//)

Data:

Kutipan Syair Lagu Kuliner Minangkabau

BIKA SI MARIANA

Pencipta : Nuskan Syarif

Penyanyi : Nuskan Syarif dan Lily Syarif

<i>Mudiak kureta dari Padang</i>	Datang kereta dari Padang
<i>Baranti tantang Kotobaru</i>	Berhenti di Kotobaru
<i>Jikok dagang kok lai ka pulang</i>	Jika perantau ingin pulang
<i>Bika panggang bali dauhu</i>	Bika panggang beli dahulu
<i>Cubolah bika si Mariana</i>	Cobalah bika si Mariana
<i>Kok rasonyo 'yo sabana kamek</i>	Rasanya benar-benar lezat
<i>Cakak abih silek takana</i>	Perkelahian usai, silat teringat
<i>Usah manyasa kok ndak mandapek</i>	Jangan menyesal tak kebagian
<i>Jikok dicubo ... batambuah juo ...</i>	Jika dicicip...semakin Menambah
<i>Lamak rasonyo dimakan baduo</i>	Enak rasanya dimakan berdua
<i>Bika ei bika ...</i>	Bika ei bika...
<i>Balilah bika ...</i>	Belilah bika...
<i>Lamak bikanyo si Mariana</i>	Enak bikanya si Mariana
<i>Indak dibali takana-kana</i>	jika tidak dibeli, selalu teringat

KARUPUAK SANJAI

KERUPUK SANJAI

Pencipta : Ujang Virgo

Penyanyi : Elly Kasim dan Juni Amir

<i>Kok jampang... Tuan ka Gaduang</i>	Bila... Tuan ke Gaduang
<i>Di Bukittinggi... amai jo biyai</i>	Di Bukittinggi... ibu dan nenek
<i>Kok jampang... pulang ka kampung</i>	Bila... pulang ke kampung
<i>Balilah bali... karupuak sanjai</i>	Belilah beli... kerupuk sanjai
<i>Ikok manjua si jando mudo</i>	Jika yang menjual si janda muda
<i>Dari jauh 'nyo 'lah manyapo</i>	Dari jauh ia telah menyapa
<i>Sambia galak jo kijok mato</i>	Sambil senyum dan kedip mata
<i>Ondeh Mak... ondeh Mande...</i>	Aduh Mak... aduh Ibu...
<i>Sanjai karupuak Sanjai</i>	Sanjai kerupuk Sanjai
<i>Pakiriman uda denai</i>	Kiriman uda (abang) hamba
<i>Dari pekan tengah balai</i>	Dari pekan tengah balai
<i>Yo badaruak... darai-badarai</i>	Ya garing... derai-berderai

DOKOK-DOKOK

Pencipta : Nuskan Syarief
Penyanyi : Ernie Djohan

*Hei ... dokok-dokok
Kue koci, baluo lamang baluo
Hei ... cubo cieik
Cubo cieik, 'yo duo, sanak nak duo*

*Hei ... dokok-dokok
Kacang tojin 'jo gulo kacang bagulo
Bali sabungkuih
Yo sabungkuih, baduo kanyang baduo*

*Bareh puluik jo santan bagulo anau
Bagalimang sabana lamak rasonyo
Bia kini badan 'den jauh di rantau
Si dokok-dokok oi kanduang takana juo
Hei...dokok-dokok, dokok-dokok...*

DOKOK-DOKOK

*Hei... dokok-dokok
Kue koci, baluo, lamang baluo
Hei... mencoba satu
Coba satu, saudara, ingin dua*

*Hei ... dokok-dokok
Kacang tojin dan kacang bergula
Beli sebungkus
Ya sebungkus kenyang berdua*

*Pulut dan santan bergula enau
Dicampur sangat enak rasanya
Biar sekarang badanku di rantau
Si dokok-dokok terkenang jua
Hei..dokok-dokok,dokok-dokok*

PALAI BADA

Pencipta : M. Gaus
Penyanyi : Elly Kasim

*Jikok jadi Tuan ka pasa
Tolong balikan si gulo saka
Jikok Tuan salero patah
Cubo makan si palai bada*

*Yo... palai bada
Lamak rasonyo... makan baduo*

*Urang Rao pai ka danau
Ambiak rumput si bilang-bilang
Jikok Tuan indak picayo
Bali sabungkuih baik pulang*

*Yo... palai bada
Lamak rasonyo... makan baduo*

PEPES TERI

*Jika jadi Tuan ke pasar
Tolong belikan si gula aren
Jika Tuan patah selera
Coba makan si palai bada*

*Ya... palai bada
Enak rasanya... makan berdua*

*Orang Rao pergi ke danau
Ambil rumput si bilang-bilang
Jika Tuan tidak percaya
Beli sebungkus bawa pulang*

*Ya... palai bada
Enak rasanya... makan berdua*

SALA LAUAK

Pencipta : Zulkhaidir
Penyanyi : Elly Kasim

*Sasak bana pasa 'rang Tarusan
... yo lah lai
Karuang jo sumpik ...yo lah lai...
di tengah balai
Lamaklah bana sala 'rang Piaman
... yo lah lai*

BOLA-BOLA IKAN

*Ramai sekali pasar Tarusan
Karung dan sumpit di
tengah balai
Enak sekali sala orang Pariaman*

<i>Badaun kunik ...yo lah lai... balauak tukai</i>	Berdaun kunyit ber-ikan tukai (kering)
<i>Sala... lauak... Sala... lauak...</i>	Sala... ikan Sala... ikan
<i>Urang Cimparuah pai ka Sintuak ... yo lah lai Naik kureta ...yo lah lai... di Kuraitaji Kok lah tacubo sala lauak ... yo lah lai Makan batambuah 'lah Sidi ... sapiring lai</i>	Orang Cimparuah pergi ke Sintuak Naik kereta di Kuraitaji Jika telah mencicipi sala lauak Makan bertambah Sidi sepiring lagi
<i>Sala... lauak Sala... lauak</i>	Sala... ikan Sala... ikan
<i>Jikok tasasak jan lah baoto ... yo lah lai Jikok baoto ...yo lah lai... jalannyo buruak Jikok taragak yo nak basuo ... yo lah lai Makanlah sala ...yo lah lai... si lauak busuak</i>	Jika terburu-buru jangan naik mobil Jika bermobil jalannya buruk Jika rindu ingin bertemu Makanlah sala si ikan busuk

GULAI PAKU

GULAI PAKU

Pencipta : Ujang Virgo
Penyanyi : Elly Kasim

<i>Yo lamak...yo lamak...si gulai paku Yo bacampua...bacampua...si buah palo 'lah tampak calon minantu Sayang saketek...saketek... indak bakarajo</i>	Ya enak..ya enak..si gulai pakis Ya bercampur...si buah pala Sudah ada calon menantu Sayang sedikit...sedikit... tidak bekerja
<i>Jikok makan... yo makan... jo gulai paku Taraso padeh... yo padeh... balado padi Dek anak lai katuju Sayang sakatek... saketek... indak bapiti</i>	Jika makan ...ya makan... gulai pakis Terasa pedas ... pakai rawit Anak menyukainya Sayang sedikit ...sedikit... tidak berduit
<i>Gulai paku indak abih makan sahari</i>	Gulai pakis tidak habis dimakan sehari

*Cubo angek-an ...yo sero...
manjadi randang
Cari minantu nan pandai
mancari pitih
Nan tau ...yo tau...
jo adaik Minang*

*Kok takicok si gulai paku
Rancah jo udang nan lamak bana
Sayang anak... sayang minantu
Sayang ka cucu labiah bana*

Coba hangatkan ...enak...
menjadi rendang
Cari menantu yang pintar
mencari duit
Yang mengerti...ya mengerti
dengan adat Minang

Jika mencicipi si gulai paku
Dicampur udang enak sekali
Sayang anak... sayang menantu
Sayang pada cucu berlebihan

KEANEKARAGAMAN BAHASA DAN INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA: ADAKAH PELUANG BAGI PENGUATAN BAHASA INDONESIA DI DUNIA INTERNASIONAL?

Katharina Endriati Sukamto
Unika Atma Jaya, Jakarta

Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya dengan ragam bahasa dan budayanya. Menyadari hal itu, pemerintah telah membuat kebijakan untuk mengembangkan industri kreatif agar masyarakat dapat memanfaatkan bakat, kreativitas dan keterampilannya untuk menciptakan lapangan pekerjaan bagi dirinya maupun masyarakat sekitarnya. Keanekaragaman bahasa, yang sering kali ditengarai sebagai penghambat perkembangan ekonomi sebuah negara, seyogyanya tidak terjadi di Indonesia. Dengan eksistensi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan yang menyatukan berbagai perbedaan yang ada, keanekaragaman bahasa seharusnya dapat memberi akses yang lebih bervariasi dalam menghasilkan produk-produk kreatif. Menyongsong era pasar bebas di kawasan ASEAN yang akan diberlakukan di 2015, muncul pertanyaan: adakah peluang bagi penguatan bahasa Indonesia di dunia internasional? Dalam hal ini, konsekuensi pemilihan bahasa akan sangat tergantung pada siapa yang berkuasa di bidang ekonomi. Upaya penguatan bahasa Indonesia di dunia internasional, lewat pengenalan industri kreatif yang berbasis pada keanekaragaman bahasa dan budaya ke dunia internasional, diharapkan dapat dilakukan melalui kolaborasi dan koordinasi terpadu antara berbagai pihak terkait.

Kata kunci: *keanekaragaman bahasa, industri kreatif, pasar bebas, bahasa dan kekuasaan*

PENDAHULUAN

Dalam kurun satu dasawarsa terakhir, minat untuk mengkaji hubungan antara keanekaragaman bahasa dan perkembangan ekonomi mulai meningkat. Sejumlah pakar mengatakan bahwa keanekaragaman bahasa mempunyai dampak yang buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan ekonomi (Montalvo & Reynal-Querol 2005, De Grauwe 2006, Bouwens 2010). Dengan kata lain, pertumbuhan dan perkembangan ekonomi dunia dapat mengancam eksistensi keanekaragaman bahasa dan mendorong digunakannya bahasa global, dalam hal ini bahasa Inggris.

Dalam konteks Indonesia, sejauh ini belum ada penelitian mengenai keanekaragaman bahasa dan dampaknya terhadap perkembangan ekonomi. Seperti kita ketahui, Indonesia adalah negara yang penduduknya multi-etnik dan multi-bahasa. Belum dapat dibuktikan apakah ada hubungan antara kecenderungan menurunnya keanekaragaman bahasa dengan perkembangan ekonomi di Indonesia.

Apabila perkembangan ekonomi dikaitkan dengan perkembangan industri kreatif, sejumlah fakta menunjukkan bahwa perkembangan industri kreatif di berbagai daerah di Indonesia boleh dikatakan cukup menggembirakan. Lewat Instruksi Presiden No. 6/2009, pemerintah membuat kebijakan untuk memanfaatkan keanekaragaman budaya di Indonesia dengan mengembangkan industri kreatif. Dengan memanfaatkan kreativitas, bakat dan keterampilan, setiap insan Indonesia berpotensi untuk menciptakan lapangan pekerjaan melalui inovasi dan hasil karyanya. Produk-produk industri kreatif mampu menampilkan khazanah kekayaan budaya Nusantara; masing-masing mencerminkan kekhasan budaya setempat.

Menyongsong era pasar bebas di kawasan ASEAN yang akan diberlakukan serentak di tahun 2015, muncul pertanyaan besar: bahasa apa yang akan menjadi kuat di dunia internasional? Adakah peluang bagi bahasa Indonesia untuk menjadi kuat di era pasar bebas ini lewat industri kreatif yang dipasarkannya? Makalah ini akan mengulas situasi keanekaragaman bahasa dan upaya pengembangan industri kreatif di Indonesia, serta gambaran akan peluang untuk membawa bahasa Indonesia ke dunia internasional lewat industri kreatif.

KEANEKARAGAMAN BAHASA DAN BAHASA PERSATUAN DI INDONESIA

Indonesia adalah negara kepulauan yang sangat kaya akan ragam bahasa dan budayanya. Negeri ini terdiri dari 17.504 pulau; 1.068 suku bangsa, and 746 bahasa lokal. Penduduk dengan aneka ragam bahasa dan budaya itu dipersatukan dengan satu bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia yang juga dikenal dengan bahasa persatuan. Di satu sisi, bangsa Indonesia patut bersyukur karena bangsa ini memiliki satu bahasa yang mempersatukan berbagai macam elemen masyarakat yang tersebar di banyak pulau. Semboyan negara kita, *Bhinneka Tunggal Ika* atau berbeda-beda tetapi satu, seharusnya menjadi kebanggaan di negeri ini.

Situasi ini membuat penduduk Indonesia yang tinggal di daerah (baca: bukan di ibukota) setidaknya menguasai dua bahasa, bahasa lokal dan bahasa Indonesia. Di wilayah Timur Indonesia, tidak sedikit masyarakat yang mahir berbahasa daerah lebih dari satu. Di

Ternate Selatan misalnya¹, ada satu daerah yang penduduknya hidup dengan lima bahasa lokal. Bila ditambah dengan bahasa Indonesia, penduduk di wilayah ini menguasai enam bahasa. Sungguh suatu fenomena yang luar biasa.

Namun demikian, laporan dari berbagai sumber menunjukkan bahwa keanekaragaman bahasa di Indonesia ini cenderung menurun dari waktu ke waktu. Dari 746 bahasa lokal yang masih hidup, 169 terancam punah, khususnya bahasa-bahasa di kepulauan sebelah Timur, termasuk bahasa-bahasa di Maluku dan Papua. Punahnya bahasa-bahasa lokal dapat berakibat juga pada punahnya aneka ragam budaya setempat. Secara tidak langsung, hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan bahasa Indonesia, mengingat bahasa Indonesia mengadopsi kosakata yang berasal dari berbagai budaya dan bahasa yang ada di tanah air.

Menurut Darwis (2011), ada dua penyebab utama yang membuat pemertahanan bahasa-bahasa lokal menjadi sulit. Pertama, menguatnya posisi dan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara membuat bahasa daerah mengalami penurunan prestise. Kedua, seiring dengan kompleksnya hubungan sosial dan arus globalisasi, masyarakat cenderung membentuk sikap pragmatis dengan memilih untuk menguasai bahasa yang memungkinkannya untuk menjadi bagian dari masyarakat nasional maupun global.

Berbagai penelitian terkait menurunnya penggunaan bahasa daerah telah dilakukan. Kaswanti Purwo (2012), misalnya, mengatakan bahwa menurunnya penggunaan bahasa Sunda di desa Kumpay, Bandung Utara, antara lain disebabkan oleh pengenalan bahasa Indonesia pada anak-anak etnis Sunda yang mengikuti program PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Anak-anak ini lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia ketimbang bahasa Sunda bila mereka berkomunikasi dengan orang tua, sanak saudara, guru maupun teman-temannya.

Peneliti lain dari Australia, Musgrave (2011), mengamati bahwa proses peralihan bahasa di Indonesia akan terus berlangsung karena pengetahuan akan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional telah menyebar ke seluruh penduduk, sehingga bagi sebagian orang, bahasa Indonesia menjadi bahasa pertama mereka. Agar bahasa daerah dapat terus hidup, salah satu upayanya adalah dengan bagaimana menjadikannya berprestise (Darwis 2011). Namun demikian, diperlukan adanya upaya “pembudayaan diri dalam nilai-nilai budaya yang menjadikan generasi penerus tetap memiliki identitas karakter” (Darwis 2011:12) sebagai anggota masyarakat budaya tertentu.

¹ Komunikasi personal dengan Dr. Gufran Ali Ibrahim.

BAHASA INGGRIS SEBAGAI BAHASA GLOBAL

Seperti kita ketahui bersama, ekspansi bahasa Inggris sebagai bahasa global semakin meningkat dalam beberapa dasawarsa terakhir ini. Hal ini dapat dimengerti karena dalam era globalisasi ini ada kebutuhan yang makin menguat untuk memiliki *common language* (bahasa komunikasi yang sama) yang berfungsi sebagai *lingua franca* untuk semua negara di dunia.

Pada dasarnya dominasi bahasa Inggris dipengaruhi oleh kebutuhan akan sebuah bahasa global yang dapat digunakan baik secara tertulis maupun lisan untuk membicarakan masalah-masalah politik dan ekonomi dunia. Saat ini kita dapat menyaksikan bahwa bahasa Inggris dipergunakan secara luas di media dan film. Bahasa Inggris juga digunakan oleh para politisi di TV, dan digunakan juga di tempat-tempat umum untuk menunjukkan lokasi atau tanda (*signs*). Selain itu, tantangan untuk memasarkan “world class education” pada mahasiswa yang bahasa ibunya bukan bahasa Inggris makin menaikkan pamor bahasa Inggris sebagai bahasa akademik atau pendidikan. Di Indonesia, misalnya, sejumlah sekolah dan universitas berlomba-lomba menawarkan pendidikan bertaraf internasional dengan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar untuk menunjukkan bahwa mereka telah *go global*. Sejumlah perguruan tinggi mengklaim bahwa mereka telah menjadi *world class university* karena program-program yang ditawarkan bertaraf internasional dan menggunakan bahasa Inggris. Kita juga mengetahui bahwa dalam beberapa tahun terakhir ini DIKTI telah mendorong para dosen untuk mempublikasikan hasil penelitian mereka di jurnal internasional, dan ini berarti bahwa mereka harus menulis dan mempresentasikan makalah mereka dalam bahasa Inggris. Hal ini berimplikasi pada tersingkirnya bahasa Indonesia di negeri sendiri.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Yoshino (2010) bahwa telah terjadi arus perpindahan tujuan pendidikan ke negara-negara yang berbahasa Inggris. Mengamati hal tersebut, ia mencontohkan Malaysia yang berhasil menciptakan inovasi untuk “meng-Inggris-kan” pendidikan di Malaysia. Sejak akhir tahun 1980-an, Malaysia berhasil menarik minat pelajar-pelajar Asia untuk menempuh studi lanjut mereka di Malaysia karena negara ini bekerjasama dengan berbagai perguruan tinggi dunia lewat *twinning programs*.

Terkait munculnya bahasa Inggris sebagai bahasa nomor satu di dunia, Crystal (2000, 2003) mengungkapkan kekhawatirannya bahwa akan terjadi kepunahan bahasa-bahasa minoritas di dunia. Dalam bukunya *English as a Global Language* ia menekankan bahwa sekurang-kurangnya 50% dari 6.000 bahasa yang saat ini masih hidup akan terancam punah dalam abad yang akan datang. Crystal menyebut kejadian ini sebagai “tragedi intelektual dan

sosial” (2003: 20). Disebut tragedi karena ada begitu banyak tradisi lisan seperti cerita rakyat, saga, lagu, upacara ritual, pepatah, dan banyak tradisi lainnya yang akan ikut punah bersamaan dengan punahnya bahasa.

Senada dengan Crystal (2000, 2003), Krauss (1992) dan Mufwene (2002) juga mengungkapkan kekhawatirannya bahwa situasi global yang terjadi di dunia akan berakibat pada punahnya banyak bahasa di dunia.

EKONOMI KREATIF DI INDONESIA

Melalui Instruksi Presiden No 6/2009 tentang pengembangan ekonomi kreatif, Presiden RI Soesilo Bambang Yudhoyono mengamanatkan bahwa dalam rangka mendukung kebijakan ekonomi kreatif tahun 2009-2015, pengembangan ekonomi kreatif yang harus diutamakan adalah:

1. Periklanan
2. Arsitektur
3. Pasar seni dan barang antik
4. Kerajinan
5. Desain
6. Mode
7. Video, film dan fotografi
8. Permainan interaktif
9. Musik
10. Seni pertunjukan
11. Penerbitan dan percetakan
12. Layanan komputer dan piranti lunak
13. Televisi dan radio
14. Riset dan pengembangan

Dalam diktum pertama Inpres tersebut, Presiden RI “mendukung kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif tahun 2009-2015, yakni pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia [...]” Ini berarti bahwa diharapkan muncul wirausahawan-wirausahawan yang cakap dan mampu bersaing baik di dalam negeri maupun mancanegara untuk memasarkan inovasi dan hasil produksinya di pasar perdagangan.

Dalam konteks pemasaran ke-14 jenis industri kreatif di atas baik di dalam negeri maupun di luar negeri, tentunya diperlukan kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa

yang dipahami oleh pasar. Di dalam negeri, ihwal komunikasi tidak menjadi masalah karena meskipun para pelaku pasar mempunyai latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda-beda, mereka dapat menggunakan bahasa yang dipahami oleh berbagai pihak, yaitu bahasa Indonesia. Multilingualisme dan multikulturalisme justru dapat meningkatkan ekonomi rakyat karena beragam kreativitas yang muncul dapat menghasilkan aneka produk yang unik dan menunjukkan kekhasan masyarakat tertentu. Namun untuk pemasaran di luar negeri, komunikasi dapat menjadi kendala apabila dilakukan dalam bahasa yang tidak dimengerti oleh pasar. Untuk kawasan ASEAN, bahasa Indonesia harus mampu bersaing dengan bahasa-bahasa lainnya di Asia. Dalam hal ini, apabila peran Indonesia tidak cukup dominan, maka dengan sendirinya penggunaan bahasa Indonesia tidak akan menjadi pilihan. Sebaliknya, jika Indonesia lewat pemasaran industri kreatifnya berjaya di era perdagangan bebas, masyarakat internasional akan melirik bahasanya dan akan mulai mempelajarinya supaya dapat berkomunikasi dengan penduduk lokal.

Untuk dapat mengenalkan atau mempromosikan sebuah produk khas Indonesia di pasar bebas tentunya diperlukan kreativitas yang tinggi. Dengan makin berkembangnya teknologi, harus ada kerjasama dan tekad yang kuat antara berbagai pihak untuk pencapaian sebuah tujuan yang sama, khususnya antara para pemerintah, pebisnis, dan akademisi. Upaya pemerintah, yang dalam hal ini diwakili oleh Badan Bahasa, untuk membawa bahasa Indonesia ke dunia internasional, akan menjadi sia-sia jika tidak ada kesadaran bersama di berbagai lini.

KEANEKARAGAMAN BAHASA, EKONOMI KREATIF, DAN PELUANG PENGUATAN BAHASA INDONESIA DI DUNIA INTERNASIONAL

Beberapa ahli menyebutkan bahwa penyebab utama penurunan jumlah keanekaragaman bahasa adalah pertumbuhan dan perkembangan ekonomi dari sebuah negara. Sejauh ini di Indonesia belum ada penelitian yang dilakukan untuk membuktikan hal ini, tetapi beberapa penelitian di negara-negara lain, seperti misalnya India, ada indikasi bahwa ekonomi sebuah negara multilingual cenderung tidak berkembang karena adanya kendala untuk berkomunikasi dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh semua penutur bahasa.

Seperti yang dikatakan oleh Desmet dkk (2012: 337):

“... economic growth requires that groups have the ability to coordinate, interact and organize in networks of production, knowledge and trade. This ability is affected by linguistic divisions. In India, for instance, the degree of

integration between regions is likely hindered by linguistic barriers — even linguistic barriers separate relatively similar linguistic groups such as Hindi and Gujarati speakers. Coordination, integration and more generally the ability to form knowledge, production and trading networks is hampered as soon as linguistic differentiation prevents interactions between groups, and this can occur between groups that are relatively similar linguistically.”

Senada dengan Desmet et al (2012), De Grauwe (2006: 2) juga berpendapat bahwa para pelaku bisnis akan berupaya untuk membangun bisnisnya baik di dalam negeri maupun luar negeri dengan menggunakan *common language*, dan hal ini akan semakin menekan penggunaan bahasa-bahasa lokal. De Grauwe pun setuju bahwa perkembangan ekonomi sebuah negara akan berakibat pada penurunan penggunaan bahasa-bahasa lokal.

“Economic development is based on specialization and trade. Individuals who specialize and trade must develop common means of communication. This in turn leads to the use of a common language. Thus as countries move on the ladder of economic development and increase the network of trade both within and outside the country, a common language will impose itself and will be used by an increasing number of individuals. This then puts pressure on the local languages, and in the long run will push many of these into extinction. Thus in the long run economic development will lead to a decline in the number of languages and in language diversity.”

Disadari atau tidak, nampaknya pendapat para ahli ini dapat berakibat pada bertambahnya pesimisme kita dalam upaya untuk melakukan pemertahanan bahasa-bahasa lokal dan juga penguatan bahasa Indonesia di dunia internasional.

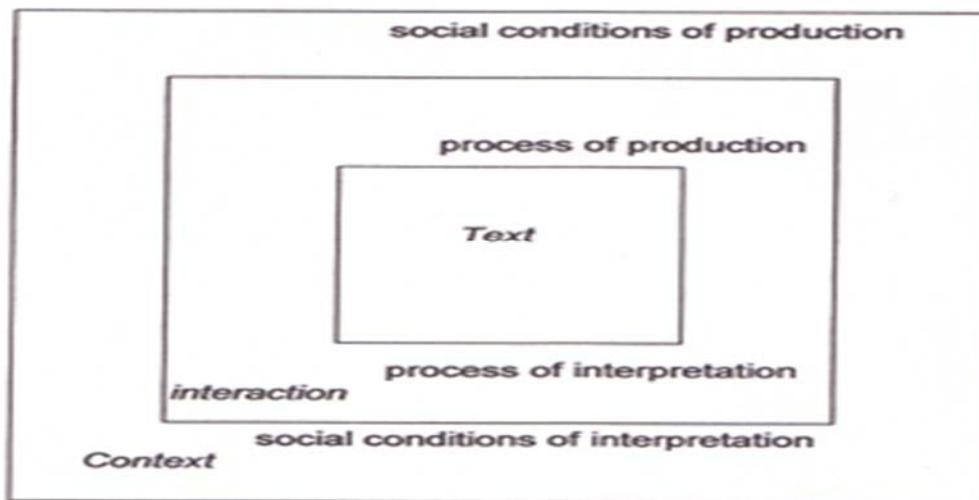
Di tengah kuatnya keinginan Badan Bahasa untuk memperkuat posisi bahasa Indonesia di dunia internasional, ada kejadian menarik di tanah air kita di tahun 2013 ini. Indonesia menjadi tuan rumah untuk dua kegiatan internasional yang amat penting, yaitu Asia Pacific Economic Cooperation (APEC) dan Konferensi Tingkat Menteri World Trade Organization (KTM WTO). APEC telah terlaksana di Bali pada tanggal 5-7 Oktober 2013 yang lalu, sedangkan KTM WTO juga akan diadakan di Bali pada 3-6 Desember 2013.

Kedua kegiatan internasional ini bertujuan untuk mempromosikan perdagangan bebas kepada dunia. Dalam perdagangan bebas, peran negara akan diperkecil sedangkan peran swasta akan dimaksimalkan. Ini berarti bahwa mekanisme pasar akan berjalan sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan-perusahaan raksasa. Kepentingan masyarakat umum seperti hak atas pendidikan, kesehatan, pekerjaan dan kehidupan yang layak menjadi terabaikan.

Semua peraturan dan sistem perekonomian akan dibuat sedemikian rupa demi kepentingan perdagangan bebas.

Mengingat dalam perdagangan bebas diperlukan alat komunikasi, dalam hal ini bahasa, yang praktis dan dapat dipahami oleh berbagai pihak terkait, mungkinkah pemertahanan bahasa-bahasa daerah di Indonesia dan penguatan bahasa Indonesia di ranah internasional dapat berhasil?

Terkait hal di atas, nampaknya teori yang dikemukakan oleh Fairclough (1996) mengenai bahasa dan kekuasaan dapat memberikan pemahaman seandainya bahasa Indonesia tidak berpeluang untuk berkembang di dunia internasional. Dalam bukunya *Language dan Power*, Fairclough (1996: 24) menyampaikan gagasannya bahwa proses interaksi sosial dalam masyarakat mencakup *process of production* dan *process of interpretation*. Bahasa merupakan praktik sosial, sehingga proses produksi dan proses interpretasinya akan sangat ditentukan oleh masyarakat pengguna bahasa tersebut. Ia menggambarkan kondisi-kondisi sosial itu dalam gambar di bawah ini:



Fairclough's model of discourse as text, interaction and context (Fairclough 1996:25)

Gambar di atas menunjukkan bahwa kondisi-kondisi sosial yang ada akan sangat menentukan *text*, dalam hal ini produk bahasa yang digunakan. Apabila teori Fairclough ini dikaitkan dengan peluang penguatan bahasa Indonesia di ranah internasional, dapat diasumsikan bahwa peluang akan ada jika kondisi-kondisi sosial masyarakat menopang hal tersebut. Masyarakat yang beraneka-ragam bahasanya cenderung akan melirik bahasa yang mempunyai nilai kekuasaan yang lebih tinggi, baik kekuasaan ekonomi maupun politik. Mengutip pernyataan Skutnabb-Kangas (2002: 8), sebuah bahasa akan terancam

eksistensinya apabila penuturnya berjumlah sedikit dan tidak mempunyai status politik yang kuat.

KESIMPULAN

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa situasi keanekaragaman bahasa di Indonesia memang dalam titik rawan mengingat seluruh lapisan masyarakat cenderung menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Keanekaragaman bahasa di Indonesia selayaknya dipertahankan karena kekayaan bahasa dan budaya ini dapat menjadi asset yang besar bagi pengembangan industri kreatif.

Menyongsong era pasar bebas di kawasan ASEAN yang akan segera diberlakukan, muncul pertanyaan besar bahasa apa yang akan lebih dominan digunakan? Mampukah bahasa Indonesia bersaing dengan bahasa-bahasa ASEAN lainnya? Dalam hal ini, hubungan antara bahasa dan kekuasaan diprediksikan akan menentukan arah apakah bahasa Indonesia mampu bersaing dengan bahasa-bahasa lainnya. Oleh karena itu, mulai sekarang diperlukan koordinasi dan kolaborasi terpadu antara pihak-pihak terkait, yaitu pemerintah, para pelaku bisnis, dan akademisi. Badan Bahasa tidak dapat bekerja sendiri, melainkan harus bekerjasama dan menyatukan visi dan misi untuk makin mengenalkan bahasa Indonesia di ranah internasional. Pemilihan penggunaan bahasa tidak dapat dilepaskan dari pengaruh kekuatan sosial di mana kita hidup.

SUMBER RUJUKAN

- Bouwens, T.J. 2010. *Ethnic Diversity and Economic Growth*. Master's thesis, Erasmus University Rotterdam.
- Crystal, David. 2000. *Language Death*. Cambridge: CUP.
- Crystal, David. 2003. *English as a Global Language*. Cambridge: CUP.
- Darwis, H. Muhammad. 2011. "Nasib Bahasa Daerah di Era Globalisasi: Peluang dan Tantangan." Disampaikan pada Workshop Pelestarian Bahasa Daerah Bugis Makassar, Balitbang Agama Makassar, Hotel Pariwisata Parepare, 15 Oktober 2011.
- De Grauwe, 2006. "Language Diversity and Economic Development."
http://www.econ.kuleuven.be/ew/academic/intecon/Degrauwe/PDG-papers/Work_in_progress_Presentations/EcDev&Languages.pdf. (Downloaded 12 November 2011).
- Fairclough, Norman. 1996. *Language and Power*. London: Longman.
- Kaswanti Purwo, Bambang. 2012. "Program PAUD: Ancaman bagi Pemertahanan Bahasa Ibu?", Seminar Bahasa Ibu dan Keberaksaraan memperingati Hari Internasional Bahasa Ibu, 21 Februari 2012, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.

- Krauss, M. 1992. "The World's Languages in Crisis." In *Language* 68:1, pp.4-10.
- Montalvo, J.G. & M. Reynal-Querol. 2005. "Ethnic Diversity and Economic Development." In *Journal of Development Economics* 76, pp. 293-323.
- Mufwene, Salikoko. 2002. "Colonisation, Globalisation, and the Future of Languages in the Twenty-First Century." In *International Journal on Multicultural Societies*, Vol. 4, No. 2, 2002: pp. 162-193.
- Musgrave, Simon. "Language Shift and Language Maintenance in Indonesia," http://users.monash.edu.au/~smusgrav/publications/LMLS_Indonesia_Musgrave.pdf. Retrieved 17 July 2013.
- Skutnabb-Kangas, Tove. 2002. *Why Should Linguistic Diversity Be Maintained and Supported in Europe?* Language Policy Education, Council of Europe, Strasbourg.
- Yoshino, Kosaku. 2010. "The Englishization of Higher Education in Asia and Migratory Flows of International Students." <http://www.policyinnovations.org/ideas/commentary/data/000169>. Retrieved 12 November 2011.

**INDUSTRI KREATIF BERBASIS LOKALITAS:
Dialektika Sastra Tengger, Using, dan Representasi Identitas**

**Novi Anoegrajekti
Fakultas Sastra Universitas Jember
Sudartomo Macaryus
FKIP Sarjanawiyata Tamansiswa**

Sastra Tengger dan Using memiliki kekhasan tersendiri, bersifat kerakyatan dan memiliki kebebasan dalam berekspresi dan penyebarannya dominan secara lisan. Perkembangannya menempuh dua jalur, pertama: secara lisan murni seperti yang terlihat dalam komunikasi langsung; dan kedua melalui media setengah lisan, yaitu sastra yang penyebarannya menggunakan alat bantu musik seperti, kesenian gandrung, jinggoan, angklung caruk, dan mantra Tengger. Sastra Tengger dan Using sebagai tanda budaya berperan sebagai representasi identitas.

Sastra lokal dalam seni pertunjukan tersebut sebenarnya bisa menjadi penopang pengembangan industri kreatif. Perlu diciptakan perangkat yang mampu membuat kebijakan yang mendukung terciptanya pola pikir, sistem, dan praktik industri kreatif berbasis lokalitas dan tetap mengedepankan karakteristik nilai-nilai kultural yang ada. Pemerintah mencanangkan tahun 2009 sebagai Tahun Industri Kreatif yang menempatkan seni pertunjukan, termasuk tradisi lisan yang ada di dalam pertunjukan menjadi salah satu prioritas yang akan dikembangkan agar bisa meningkatkan kesejahteraan masyarakat pendukungnya. Tujuan tersebut representatif, karena masyarakat Indonesia memiliki beragam seni pertunjukan dan sastra lokal yang apabila dikelola dengan baik bisa menjadi penopang munculnya ekonomi kreatif.

Tulisan ini menekankan bagaimana mengembangkan model industri kreatif berbasis sastra lokal. Dengan metode etnografis dan analisis yang menggunakan pendekatan multidisiplin, model tersebut diharapkan mampu mengembangkan industri kreatif di wilayah lokal. Kajian ini bertolak dari semakin menguatnya identitas lokal dalam setiap kebudayaan. Munculnya pluralitas budaya, heterogenitas, dan etnisitas membuat pemerintah daerah menciptakan identitas daerahnya.

Pendahuluan

Kajian klasik membedakan cabang studi sastra mencakup tiga bidang, yaitu teori sastra, kritik sastra, dan sejarah sastra. Teori dan kritik sastra berjalan sejalan dengan arah gerak menempatkan sastra sebagai cabang ilmu yang bersifat lintas disiplin. Hal tersebut memunculkan konsep studi fenomenologi, eksistensialisme, dekonstruksi, posmodernisme, *new-historicism*, feminisme, sastra urban, sastra migran, etnosastra, etnopoetika, etnodrama, etnofiksi, dan hibriditas. Aneka konsep tersebut sebagian cenderung muncul sebagai kilasan-kilasan kajian dan serpihan-serpihan yang terbuka untuk terus diperkaya dan dikembangkan.

Saat ini, sejalan dengan peradaban masyarakat yang semakin berkembang dan maju, studi sastra juga dikaitkan dengan industri kreatif. Pengembangan industri kreatif berbasis sastra lokal memiliki nilai strategis. Isi yang cenderung berkaitan dengan lingkungan alam, sosial, dan budaya lokal menjadi upaya penyimpanan, pengembangan, dan sosialisasi kepada masyarakat.

Industri kreatif berbasis sastra lokal merupakan salah satu upaya dan cara meningkatkan kualitas hidup masyarakat seni lokal beserta jaringan kerjanya. Kajian ini menggunakan metode etnografis dan analisis yang menggunakan pendekatan multidisiplin, model tersebut diharapkan bisa sesuai dengan tuntutan dan permasalahan dalam pengembangan industri kreatif di wilayah lokal. Meskipun dirancang untuk bisa diterapkan dalam mengembangkan industri kreatif di Tengger dan Banyuwangi, tidak menutup kemungkinan model yang dihasilkan dari kajian ini bisa dikembangkan di daerah-daerah lain yang juga memiliki potensi seni pertunjukan.

Representasi Identitas dalam Sastra

a. Sastra Tengger

Suku Tengger yang hidup di tengah Suku Jawa mengembangkan variasi budaya yang khas. Kekhasan ini bisa dilihat dari bahasanya. Bahasa Jawa dialek tengger, tidak mengenal klasifikasi tingkat tutur bahasa. Bahasa tersebut dihayati sebagai bahasa yang digunakan oleh orang-orang Majapahit. Kitab-kitab mantra menggunakan tulisan Jawa Kawi. Suku Tengger dihormati oleh masyarakat karena mereka hidup rukun, sederhana, jujur, dan cinta damai. Mereka juga pekerja keras, ramah, dan pantang melakukan kejahatan dan kriminalitas karena antara lain mereka percaya pada karma. Sebagian besar masyarakat Tengger beragama Hindu Mahayana. Agama lainnya adalah Islam, Protestan, Kristen, Katolik.

Suku Tengger memiliki beragam ritual, yaitu Kasada, Unan-unan, Karo, Kapat, Kapitu, Kawolu, Kasanga, dan Entas-entas.¹ Dalam hal sistem kekerabatan Suku Tengger menganut garis keturunan bilateral, yaitu garis keturunan pihak ayah dan ibu dengan kelompok kerabat terkecil keluarga inti yang terdiri atas suami, istri, dan anak-anak. Suku Tengger tinggal di kelompok-kelompok perkampungan. Setiap kelompok perkampungan dipimpin oleh Tetua. Seluruh perkampungan dipimpin seorang Kepala Adat. Suku Tengger percaya dan hormat kepada dukun di wilayah mereka. Oleh karena itu, informasi akan lebih cepat sampai kepada masyarakat jika disampaikan melalui melalui dukun atau melalui kepala adat mereka. Dukun berpengaruh besar dalam kehidupan mereka.

Dalam bidang seni, mereka memiliki tarian khas, yaitu *Sodoran* yang lazim dipentaskan pada upacara Karo dan Kasada. Seni tari lainnya adalah *Tayub* dengan penari laki-laki dan satu atau lebih perempuan. Di komunitas Tengger Malang dan Lumajang terdapat seni *Ojung* yang lazim dipentaskan pada saat perayaan Karo.

Dalam pandangan Ninian Smart (1998) religi memiliki tujuh dimensi, yaitu: (1) doktrin, (2) mitologi, (3) etika, (4) ritus, (5) pengalaman, (6) institusi, dan (7) materi. Berdasarkan pandangan tersebut, karakteristik religiusitas masyarakat Suku Tengger berpotensi untuk dikembangkan sebagai modal untuk kemajuan mereka demi terwujudnya kesejahteraan dan kemandirian masyarakat Suku Tengger.

Pertemuan dengan ketua Dukun Pandita Masyarakat Adat Tengger terungkap bahwa induk kisah perjalanan masyarakat Suku Tengger bersumber seperti terungkap dalam kisah Roro Anteng² dan Joko Seger³. Mereka mengidentifikasi diri sebagai keturunan Roro Anteng dan Joko Seger dan memandang kedua tokoh tersebut sebagai pemimpin mereka. Oleh karena itu, sebagian upacara ritual bersumber dari kisah mengenai kedua tokoh tersebut bersama keturunannya. Aneka mitos yang ada pada masyarakat Suku Tengger memiliki kemungkinan dikembangkan dan diformulasikan secara verbal lisan dalam bentuk sandiwara atau lagu dan secara verbal tulis dalam bentuk puisi dan novel. Kemungkinan lainnya

¹ Aneka ragam ritual tersebut bersumber pada kisah induk Roro Anteng dan Joko Seger beserta perjalanan hidup keturunannya. Kasada merupakan hari raya korban yang dipesankan oleh Raden Kusuma, putra bungsu Roro Anteng dan Joko Seger. Raden Kusuma hilang dari pandangan mata bersama hilangnya kilatan api dan lalu menyampaikan pesan dari kawah Gunung Bromo, agar orang Tengger pada bulan Kasada atau bulan ke-12 menurut kalender Tengger melabuh sebagian hasil bumi dan ternak ke kawah Bromo. Karo, memperingati utusan Kanjeng Nabi bernama Setya dan utusan Ajisaka bernama Setuhu yang tewas berperang memperebutkan keris Ajisaka yang tertinggal di Mekah.

² Puteri Raja Majapahit, Brawijaya.

³ Putera seorang brahmana.

diformulasikan secara nonverbal dalam bentuk sendratari, lukisan, dan ornamen.⁴

Mitologi yang masih hidup di masyarakat Suku Tengger bahwa meraka adalah keturunan langsung dan pengikut Pemimpin mereka Roro Anteng dan Joko Seger berpotensi sebagai pengikat terjalinnya kohesivitas secara horisontal dan vertikal berupa kepatuhan terhadap pemimpin agama mereka. Hal tersebut memungkinkan terwujudnya hidup rukun, damai, dan saling mengasihi. Sedangkan tantangan yang dihadapi Roro Anteng ketika harus mengatasi pinangan dari raksasa memungkinkan masyarakat memiliki etos kerja keras dalam mengatasi aneka tantangan. Mitologi yang lain juga berpotensi untuk dikembangkan menjadi bahan pengembangan industri kreatif seperti buku cerita, novel, cerpen, lagu, drama, sandiwara, *game*, dan aneka bentuk cendera mata (seperti t-shirt, topi, ikat kepala, dan pernak-pernik yang lainnya).

Kisah Roro Anteng dan Joko Seger telah menjadi legenda yang terkenal dalam bentuk kisah terjadinya Gunung Bathok. Kisah kehidupan pasangan Roro Anteng dan Joko Seger yang memiliki 25 anak membuah ritual Kasada, setelah putranya yang bungsu, Raden Kusuma hilang dimakan api dan kemudian menyampaikan pesan kepada saudara-saudaranya dalam bentuk suara yang muncul dari kawah Bromo. Kisah lain yang cukup terkenal adalah Ajisaka yang melahirkan ritual Karo.

Pada saat Kanjeng Nabi dan Ajisaka sedang berbincang-bincang, tiba-tiba muncul dua orang laki-laki. Yang satu datang dari barat, bernama Setya, yang kemudian menjadi abdi Nabi Mohammad, sedangkan yang lain datang dari timur, bernama Setuhu, yang kemudian menjadi abdi Ajisaka.

Kanjeng Nabi bersabda kepada Ajisaka, "Aji, sekarang kau harus pergi ke negeri Medangkamulan, di bagian tenggara. Ambilah buku primbon dan almanak untuk menetapkan hari keberuntungan. Pergilah ke Medangkamulan. Raja kerajaan Medangkamulan makan daging manusia, bernama Dewatacengkar."

Ajisaka segera berangkat. Karena sangat tergesa-gesa ia lupa membawa kerisnya. Di tengah perjalanan ia baru teringat dan lalu berkata kepada Setuhu, "Ambilah keris saya. Jangan sampai ketis tersebut berada di tangan orang lain."

Sementara itu di Mekah, Kanjeng Nabi menemukan keris Ajisaka yang tertinggal. Beliau lalu berkata kepada Setya, "Bawalah keris ini dan berikan kepada Ajisaka. Keris ini jangan sampai jatuh ke tangan orang lain."

Setya pun lalu berangkat. Di tengah perjalanan ia bertemu Setuhu. Setuhu berkata kepada Setya, "Saya datang untuk mengambil ketis tuan saya."

Setya pun menjawab, "Tidak seorang pun diperkenankan mengambil keris ini kecuali Ajisaka."

Kedua abdi itu bertengkar memperebutkan keris Ajisaka. Keduanya sama-sama tewas. Setya terkapar dengan kepala menghadam ke utara (*rubuh ngalor*), dan kepala Setuhu menghadap ke selatan (*rubuh ngidul*). Itulah sebabnya apabila orang

⁴ Untuk menghindari penyimpangan dan kesalahan, aneka kreasi dan subkreasi yang bersumber dari kisah utama perlu dikonfirmasi ke Kepala Dukun Pandita Suku Tengger.

Islam meninggal dimakamkan dengan kepala menghadap ke utara dan jika orang Tengger yang meninggal kepalanya dihadapkan ke selatan (Sutarto, 2008:59).

Lanjutan kisah tersebut adalah pertemuan Kanjeng Nabi dengan Ajisaka di tempat meninggalnya kedua abdi. Dalam pertemuan tersebut dan dalam suasana sedih Kanjeng Nabi dan Ajisaka sepakat untuk menghormati kedua abdi yang tersebut. Kanjeng Nabi menciptakan tiga puluh abjad Arab dan Ajisaka menciptakan dua puluh abjad Jawa.

Karya sastra lainnya berupa tradisi lisan dalam bentuk mantra. Mantra yang hidup di kalangan masyarakat Tengger lebih merupakan doa untuk memohon keselamatan, menyampaikan pujian, dan menghantar persembahan. Aneka mantra dalam tradisi masyarakat Tengger berkaitan dengan keperluan masyarakatnya. Misalnya untuk ruwatan atau pembangunan tempat suci, hari raya Kasada yang terdiri atas sembilan mantra (memantrai ongkek, mengambil kunci di Bajangan, setelah memercikkan air dari prasen, memanggil Dewa agar menerima sesaji, mempersilakan para Dewa menikmati sesaji, mengantarkan pulang para Dewa, pengabsahan sanggar ageng atau dandoson resik, pembuka setelah melakukan sembah, dan menyampaikan sesaji kepada Dewata dan roh leluhur), pendirian rumah, kayopan agung (pada upacara entas-entas, perkawinan, dan unan-nan), kayopan alit (pada upacara kecil, reresik), mungghah sendhen (setelah ibu melahirkan), kekerik (saat bayi mengalami cuplak puser), mandhalagiri atau mandara Giri (pembuatan air suci), mayu desa (saat pergantian kepala desa), dan mantra-mantra lain. Aneka mantra tersebut berkaitan dengan kehidupan manusia mulai dari prakelahiran sampai pascakematian, relasi manusia dengan alam, relasi manusia dengan Roh Leluhur, dan relasi manusia dengan Sang Hyang Widhi Wasa. Berikut contoh mantra *mungghah sendhen* (setelah ibu melahirkan).

Asu ireng padha meneng
Asu putih padha nyingkrih
Asu abang padha ilang
Asu kuning padha lemiring
(sarade kekelud bale/ amben sing arep digawe sendhenan)

Berikut mantra *njupuk bayi* (dibacakan saat mengangkat bayi setelah dilahirkan).

Ora njupuk si jabang bayi
njupuk thekelan
apa maneh gawane sukma karo nyawa
apa maneh sandhang karp langan,
apa maneh wesi sak tumpuk

Berikut mantra *kekerik* yang dibacakan saat bayi mengalami *cuplak puser* (lepas tali pusatnya).

Bapa Kasa Ibu Pertiwi
aja sira gerah uyang slupa,
tak kerik picis kuning alang-alang sridana,
pengiring gedhang ayu, suruh ayu,
ayu-ayu tiyang sak lebeta griya mriki
Tak upah-upahi tumpeh pras
tutup panggang ayam agung
pengiring gedhang ayu, suruh ayu,
ari-ari sepanjang getih sepayung,
sing ledhok-sing lemer,
aja rumangsa kejemberan,
aja rumangsa kesukeran,
tak kerik picis kuning alang-alang sridana,
badan suci raga suci, pasek-pageh jabang bayi

Pengulangan kata dan bunyi dominan pada contoh mantra tersebut. Selain itu makna secara gramatikal merupakan isi pesan yang dikedepankan dalam mantra tersebut.

b. Sastra Using

Komunitas Using mempunyai pengalaman sejarah yang berkaitan dengan kekuatan politik kerajaan Majapahit, Demak, Mataram, dan Buleleng. Kadipaten Blambangan menjadi objek penaklukan untuk perluasan wilayah, mobilisasi (kekuatan) massa, ekonomi, dan kultural yang diperlukan oleh kerajaan-kerajaan besar tersebut. Pengalaman sejarah yang mengakar tersebut diartikulasi dalam kehidupan sehari-hari secara kolektif antarsesama mereka dan dalam berinteraksi dengan masyarakat lain. Komunitas Using, saat ini terus-menerus secara terbuka berinteraksi intensif dengan komunitas etnik lain di Banyuwangi yang semakin kompleks kehidupan sosial politik, ekonomi, dan budayanya.

Dalam posisi sebagai ajang perebutan tersebut dalam *cultural studies* diformulasikan sebagai pergumulan antarkekuatan yang secara teoretik menyebabkan munculnya relasi kuasa (*power relation*). Suatu konsep teoretik yang di satu sisi meniscayakan negosiasi kultural yakni berbagai upaya saling memandang, menyikapi, menyiasati, meresistensi, atau menegaskan identitas terutama bagi kelompok Using, dan disisi lain memastikan proses konstruksi, pencitraan, reproduksi, dan aksi-aksi lain yang bergerak simultan atau bergantian, saling melengkapi dan menguatkan (Anoegrajekti, 2011). Dalam relasi Using-Jawa-Bali, Using sebagai pihak yang lemah perlu melakukan negosiasi kultural agar relasi menjadi seimbang dan tidak menimbulkan ketegangan.

Intensitas negosiasi mengantarkan komunitas Using memandang urgensinya sebuah identitas diri seperti yang diartikulasikan dalam bahasa, sastra, kesenian, dan ritual. Para peneliti Using sepakat bahwa meski bahasa, sastra, kesenian, dan ritual tersebut lebih merupakan perpaduan antara Jawa-Bali namun dapat dikategorikan sangat spesifik, merepresentasikan wawasan dan sikap Using yang egaliter. Sikap egaliter tersebut antara lain tampak pada seni Damarwulan atau Janger (berdiri tahun 1918) yang menggunakan Musik Bali, Gending Banyuwangen, dialog menggunakan bahasa Jawa, tari dan kostum Bali (Hasil wawancara dengan Bapak Haji Tejo yang sudah menjadi pemain Janger pada tahun 1953).⁵ Saat ini pertunjukan Damarwulan telah mengalami modifikasi terutama urutan adegan yang lebih didominasi lagu-lagu dan tari, seperti pertunjukan yang dibawakan oleh kelompok Janger Dharma Kencana dari Glondong, Watukebo, Rogojampi, Banyuwangi pada tanggal 13 Agustus 2013 di dusun Pakis.⁶

Representasi identitas pada sastra Banyuwangi tampak dalam aneka bentuk karya sastra mulai dari mitos yang menggejala dalam sistem religi masyarakat Banyuwangi dalam bentuk aneka upacara ritual. Gejala lain tampak pada aneka karya sastra novel, puisi, dan drama yang juga dipentaskan dalam bentuk seni pertunjukan seperti syair dalam seni pertunjukan Damarwulan, Barong, Kuntulan, Gandrung, Rodat Syiir, Kendang Kempul, dan Campursari.

Puisi karya penyair Using sebagian dipublikasi melalui media massa, seperti karya Aji Darmaji yang dipublikasi melalui *Surabaya Post*.

Isun Lare Using

Oleh: Aji Darmaji

Garis-garis abang ring dadanisun
Ambi sunare hang duwe pucuke suket
semebar sing ana hang ngelangkahi

Ring lemah Blambangan iki
Sunaliraken gethisun

⁵ Hal tersebut diperkuat oleh Sugiyo, pemain dan sutradara Dhamar Ulan Madyo Utomo yang mengatakan bahwa Dhamar Ulan menggunakan musik, kostum, dan tari Bali; dialog bahasa Jawa, sedangk

⁶ Adegan awal sesudah jejer gandrung an bahasa Using digunakan untuk lagu-lagu dan lawak. Sebagian group Damarwulan yang cukup populer adalah Damarwulan Madya Utama, Tumenggung Budaya, Dipa Candra Budaya, Setyo Kridho Budoyo, dan Dharma Kencana. g dilanjutkan tari daerah dilanjutkan lagu-lagu yang menyajikan tiga belas lagu. Lagu masih ditambah lagi pada setiap adegan pertemuan di pendapa kadipaten yang menampilkan minimal sejumlah putri yang ada bahkan kadang dua kali jumlah putri. Hal tersebut menurut Sugiyo, responden yang juga pemain dan sutradara Janger, menyebabkan cerita menjadi kabur karena lebih terfokus pada tari dan lagu.

Suntublekaken nyawanisun
Sunbungaraken tatanan juru angin
Sun kelir awang-uwung hang kening

Isun lare hang duwe sekabehe ndaru
lan banyu-banyu telaga biru
mili sing ana kang ngganggu

....

'Saya orang using

Garis garis merah yang ada di dada saya
Dengan tali yang dimiliki pucuknya rumput
bertaburan dan tidak ada yang melangkahi

Di tanah Blambangan ini
Saya alirkan darah saya
Saya berikan nyawa saya
Saya dengarkan tempat segala penjuru angin
Saya warnai awan-awan di kening

Saya adalah orang yang tak memiliki apa apa
dengan air-air telaga biru
mengalir di manapun dan tak ada yang mengganggu'

Banyuwangi, 1992
Surabaya Post, Minggu, Juni 1992

Garis-garis merah menunjukkan warna khas Blambangan yang diambil dari pakaian Menakjinggo (Wawancara dengan Bapak Haji Tejo, 16 Agustus 2013). Lirik puisi tersebut menunjukkan kecintaan dan bakti kepada tanah Blambangan, dengan mengalirkan darah dan memberikan nyawa. Sebagai orang Blambangan yang tak punya apa-apa ia menyamakan dirinya dengan air telaga yang mengalir tanah Blambangan tanpa ada yang terganggu. Puisi juga merupakan lirik lagu Banyuwangen, seperti lagu ciptaan Catur Arum berjudul "Jaran Goyang" berikut.

Jaran Goyang

Ketemu, mung sepisan
Sing ono ati paran-paran,
Bengine gok isun kepikiran,
Sing biso turu, gelibegan..

Sing ngiro, sun sing ngiro
Gok dadi bingung sing karuan,

Rasane, isun koyo wong edan
Yo lali ambi nong panggonan..

reff :
Opo iki, tah kang aran kedadean
Isun yoro keneng jaran goyang,
Ati kangen, yo katon-katonen
Kudu-kudu ketemu baen..

Syair lagu di atas mengisahkan seorang perempuan yang terkena mantra “Jaran Goyang”. “Jaran Goyang” merupakan salah satu mantra pengasih. Oleh karena itu senantiasa dirudung rasa rindu dan seperti melihat orang yang menggunakan mantra tersebut. Mantra “Jaran Goyang” juga merupakan salah satu bentuk puisi klasik yang memiliki daya sugesti dan menyebabkan orang yang kena pengaruh mengalami rasa rindu dan ingin bertemu orang yang menggunakan mantra tersebut. Salah satu versi mantra “Jaran Goyang” berbunyi sebagai berikut.

Bismillahir rahmanir rahim
Niat isun matek aji Jaran Goyang
Sun goyang ring tengah latar
Sun sabetake gunung gugur
Sun sabetake lemah bangka
Sun sabetake segara asatsun sabetake ombak sirep
Sun sabetake atine jebeng bayine...
Kadhung edan sing edan
Kadhung gendheng sing gendheng
Kadhung bunyeng sing bunyeng
Aja mari-mari
Kadhung sing isun hang nambani
Sih-asih kersane Gusti Allah
La ilaha illallah
Muhammadur rasulullah

‘Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang
Niat saya menggunakan kesaktian Jaran Goyang
Saya goyang di tengah halaman
Saya cambukkan gunung hancur
Saya cambukkan tanah tandus
Saya cambukkan laut kering
Saya cambukkan ombak tenang
Saya sambukkan hati jabang bayinya ...
Kalau gila tidak gila
Kalau sinting tidak sinting
Kalau teler tidak teler
Jangan sembuh-sembuh
Kalau bukan saya yang menyembuhkan
Sih-kasih kehendak Gusti Allah

Tiada Tuhan selain Allah
Muhammad utusan Allah'

Mantra “Jaran Goyang” tersebut masih hidup di kalangan masyarakat Using Banyuwangi. Mantra yang masuk dalam tradisi lisan termasuk karya sastra klasik. Kisah-kisah klasik berupa legenda dan cerita rakyat, seperti dilakukan Hutomo dan Yonohudiyono (1996) yang menulis buku *Cerita Rakyat dari Banyuwangi* yang diterbitkan oleh Grasindo.⁷

Industri Kreatif dan Lokalitas

Saat ini *industri kreatif* merupakan salah satu tema atau konsep yang paling banyak diperbincangkan di kalangan akademisi maupun pembuat kebijakan. Ketika peningkatan industri dan ekonomi berbasis sumberdaya alam semakin mendapat tantangan karena keterbatasan bahan, industri kreatif berbasis pengetahuan dan talenta kreatif menjadi pilihan paling masuk akal untuk menggerakkan ekonomi. Ketika *industri budaya* bermodal raksasa dianggap kurang bisa pemeratakan keuntungan finansial bagi masyarakat, industri kreatif dipandang sebagai bentuk aktivitas yang bisa mendorong pemerataan ekonomi bagi setiap individu atau komunitas yang memiliki kreativitas.

Dalam *The Creative Economy* (2001), John Howkins menemukan ekonomi kreatif setelah pada tahun 1996 karya hak cipta Amerika Serikat mempunyai nilai penjualan ekspor sebesar 60,18 miliar dolar (sekitar 600 triliun rupiah) yang jauh melampaui ekspor sektor lainnya seperti otomotif, pertanian, dan pesawat. Dia mengusulkan 15 kategori industri yang termasuk dalam ekonomi kreatif, yaitu: periklanan, arsitektur, seni rupa, kerajinan atau kriya, desain, desain fesyen, film, musik, seni pertunjukan, penerbitan, riset dan pengembangan, piranti lunak, mainan dan permainan, TV dan radio, dan permainan video. Semua itu berfokus pada kreasi dan eksplorasi karya kepemilikan intelektual.

Kunci sukses industri kreatif antara lain pada kepiawaian membaca peluang, kecepatan menghadirkan produk, kecermatan memperhitungkan risiko dan rencana cadangan, kemampuan berkolaborasi dengan pihak lain, dan siasat dalam menghadapi persaingan. Tidak heran bahwa industry kreatif mempunyai ciri-ciri antara lain siklus hidup produknya yang semakin pendek dan tidak dapat diprediksi dengan akurat, variasi produk yang semakin banyak, bersifat musiman atau menurut peristiwa tertentu, produk yang mudah dibajak atau ditiru, dan tingkat persaingan yang ketat

⁷ *Cerita Rakyat dari Banyuwangi* berisi sepuluh cerita rakyat Using, yaitu: Asal-Usul Banyuwangi; Lembu Setata dan Lembu Sakti; Agung Sulung dan Sulung Agung; Legenda Sedah Merah; Dongeng JokoWulur; Dongeng Mas Ayu Melok; Kerajaan Macan Putih; Legenda Ki Ubret; Dewi Sekardadu; dan Kebo Marcuet.

Indonesia dengan kekayaan kultural dan SDM kreatif serta perkembangan teknologi informasi-komunikasi saat ini mestinya bisa memunculkan usaha-usaha yang lebih strategis dalam memberdayakan industri kreatif. Penelitian ini merupakan bentuk kontribusi akademis bagi pengembangan dan pemberdayaan industri kreatif berbasis kekayaan kultural—seni pertunjukan Banyuwangen—tanpa harus menghilangkan sepenuhnya makna-makna filosofis. Tentu saja, model yang hendak ditemukan dari dua tahun penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan kepada para penentu kebijakan bagaimana harus mengembangkan industri kreatif yang bisa mendorong lahirnya ekonomi kreatif sampai di wilayah lokal.

Di Jawa Timur, tren pengembangan industri kreatif tersebut disikapi dengan aneka upaya peningkatan profesionalisme seniman dan pekerja seni lainnya. Hal tersebut tampak pada pelaksanaan Program Peningkatan Profesional Seniman Jawa Timur, yaitu seniman Ludruk, Pakelitan, Teater, Musik, Sastra, Batik, Musik Progresif, Pekerja Seni, dan Manajemen Panggung yang diselenggarakan sepanjang tahun 2011.

Di Inggris, Singapura, dan Australia, industri kreatif memberi kontribusi signifikan dalam perekonomian nasional. Inggris, membuat kebijakan strategis yang merangsang tumbuh-kembangnya industri kreatif dengan membentuk gugus tugas lintas-bidang, pendidikan kreatif, perpajakan, dan suntikan dana untuk individu dan kelompok yang berpotensi mengembangkan industri kreatif. Demikian juga Singapura dan Australia membuat kebijakan industri kreatif yang terbukti mampu berkontribusi kepada perekonomian nasional. Australia, bahkan pada masa pemerintahan Paul Keating, mencanangkan *Australia as Creative Nation* yang diperkuat dengan kejelasan kebijakan budaya, peningkatan industri, penelitian dan pengembangan, serta pemetaan industri kreatif yang bernilai strategis dan ekonomis (Cunningham, 2003).

Di Indonesia, industri kreatif berpotensi menopang peningkatan ekonomi regional maupun nasional. Pemerintah berani menargetkan kontribusi industri kreatif terhadap ekonomi nasional pada tahun 2015 mencapai 8 persen. Harapan tersebut disampaikan Wapres Budiono yang mengatakan, “Maka, kami berharap semua lini akan memperkuat komitmen mereka untuk mempromosikan industri kreatif. Pemerintah akan selalu mencoba untuk menciptakan iklim bisnis yang kondusif, namun lebih penting lagi, para pelaku industri harus melanjutkan pengembangan kreativitas mereka sehingga produk mereka bisa berkompetisi”. Hal tersebut diperkuat oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono yang menjelaskan bahwa selain meningkatkan kesejahteraan, pertumbuhan ekonomi yang lahir dari aktivitas-aktivitas ekonomi kreatif akan menjadi sarana yang menarik untuk memperkaya nilai-nilai kultural bangsa.

Dalam hal sumber daya manusia, Indonesia memiliki kreator-kreator yang industri media (film, televisi, surat kabar, maupun periklanan), sastra, pertunjukan, dan kriya. Meskipun pemerintah pusat sudah membuat kebijakan terkait industri kreatif, aplikasinya di daerah belum seperti yang diharapkan. Pemerintah daerah belum bisa menciptakan kebijakan yang jelas dan terarah terkait pengembangan dan pemberdayaan industri kreatif, meskipun sumber daya manusia kreatif dan bahan mentah tersedia dalam jumlah yang melimpah. Penentu kebijakan dan para kreator belum bersinergi secara optimal.

Khusus di Banyuwangi sejak tahun 80-an sudah berkembang industri budaya, tetapi yang lebih menonjol adalah industri rekaman musik Banyuwangen dan kondisi itu berlanjut hingga saat ini. Kalaupun ada usaha para produser untuk merekam dan mengedarkan seni pertunjukan berbasis tari dan drama, seperti *gandrung* dan *janger*, formula yang dipakai tetap mengikuti formula musik yang serba ringkas. Akibatnya, kekayaan seni pertunjukan Banyuwangen beserta makna-makna kultural di dalamnya menjadi kurang menonjol. Selain itu, secara finansial para pelaku seni pertunjukan juga kurang mendapatkan keuntungan maksimal, karena produser memperoleh prosentase yang lebih banyak. Selain itu, para pelaku seni tradisi cenderung menjadi pihak yang lemah ketika berhadapan dengan pemodal. Mereka melakukan rekaman seperti tanggapan. Oleh karena itu, ketika jumlah rekaman mengalami *booming* mereka tidak mendapatkan kompensasi secara proporsional dalam bentuk royalti.

Simpulan

Uraian pada bab terdahulu menunjukkan bahwa sastra Tengger merepresentasikan masyarakat Tengger yang religius. Potensi pengembangan sastra Tengger bertumpu pada kisah induk kehidupan Roro Anteng dan Joko Seger yang diakui sebagai pemimpin dan menurunkan masyarakat Tengger. Agar pengembangan dan inovasi berterima di kalangan masyarakat Tengger segala upaya perlu dikonfirmasi atau dikonsultasikan kepada pemuka adat Tengger atau Dukun Pandita Tengger.

Sastra Using merepresentasikan sejarah Using yang sejak awal menjadi ajang perebutan kerajaan besar Jawa dan Bali. Negosiasi budaya membuahkan aneka bentuk seni yang mengakomodasi budaya Using-Jawa-Bali. Identitas Using yang mengakar dan egaliter menjadi keberanian menunjukkan identitas Using dalam bentuk legenda, seni tradisi, dan ritual. Negosiasi harus terus dilakukan untuk mereprestasikan identitas Using semakin kokoh dan memiliki kedudukan sama dengan komunitas budaya lain yang semakin banyak dan beragam. Peluang pengembangan industri kreatif perlu ditopang oleh regulasi dan campur tangan negara (pemerintah) agar

komunitas pemilik budaya mendapatkan manfaat optimal dan mampu meningkatkan kesejahteraan dan kemandiriannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acker, Joan. "Inequality Regimes: Gender, Class, and Race in Organizations", dalam Jurnal *Gender and Society*, Vol. 20, No. 4, 2006.
- Anoegrajekti, Novi. 2010. *Identitas Gender: Kontestasi Perempuan Seni Tradisi*. Jember: Kompyawisda Jatim.
- "Creative Industries in Indonesia Expected to Get New Boost", diunduh dari: <http://english.kompas.com/read/2010/06/24/07150153/Creative.Industries.in.Indonesia.Expected.to.Get.New.Boost>, 11 April 2011.
- "Pemerintah Kembangkan Proyek Percontohan; UKMK Industri Kreatif Atasi Dampak Krisis", diunduh dari: http://www.indonesia.go.id/id/index.php?option=com_content&task=view&id=9004&Itemid=708, 4 pebruari 2011.
- Anoegrajekti, Agus Sariono, & Sunarti M. 2002. "Pengembangan Gandrung Banyuwangi dalam Rangka Penguatan Aset Budaya dan Industri Wisata". *Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing DP2M-DIKTI Tahun I*. Jember: Lembaga Penelitian Universitas Jember.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktik* (terj. Nurhadi). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Anoegrajekti, Agus Sariono, & Sunarti M. 2004. "Pengembangan Gandrung Banyuwangi dalam Rangka Penguatan Aset Budaya dan Industri Wisata". *Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing DP2M-DIKTI Tahun II*. Jember: Lembaga Penelitian Universitas Jember.
- Anoegrajekti, Novi. "Nyanyian Gandrung: Membaca Lokalitas dalam Keindonesiaan. *Makalah disajikan dalam Seminar Internasional HISKI*, Jakarta, 7-10 Agustus 2006.
- Anoegrajekti, Novi. 2002. *Making Sense of Cultural Studies: Central Problems and Critical Debates*. London: Sage Publications.
- Anoegrajekti, Novi; Agus Sariono; & Sunarti M. 2009. "Kesetaraan Jender dalam Perempuan Seni Tradisi". *Laporan Penelitian Strategi Nasional DP2M-DIKTI*. Jember: Lembaga Penelitian Universitas Jember.
- Boeriswati, Endry & Novi Anoegrajekti. 2009. "Pengentasan Kemiskinan melalui Peningkatan Keinovasian Perempuan dalam Industri Kreatif Berbasis Lokalitas". *Laporan Penelitian Strategi Nasional*. Jakarta:

- Lembaga Penelitian Universitas Negeri Jakarta. Carlson, Marvin. 1996. *Performance: A Critical Introduction*. London: Routledge. Diamond, Elin (ed). 1996. *Performance and Cultural Politics*. London: Routledge.
- Cunningham, Stuart. 2003. "The Evolving Creative Industries: from Original Assumptions to Contemporary Interpretations. Transkrip Seminar di QUT Brisbane, 9 Mei. Versi on-line diunduh dari: http://eprints.qut.edu.au/4391/1/4391_1.pdf, 2 Juni 2009.
- Department of Culture, Media, and Sport, Government of United Kingdom, "Creative Industries Fact File", diunduh dari: http://www.culture.gov.uk/PDF/ci_fact_file.pdf, 2 Juni 2009.
- Economic Division Ministry of Trade and Industry, "Economic Contributions of Singapore's Creative Industries", diunduh dari: http://app.mica.gov.sg/Data/0/PDF/6_MTI%20Creative%20Industries.pdf, 2 Juni 2009.
- Flew, Terry. 2002. "Beyond *ad hoc*ery: Defining Creative Industries". Paper dipresentasikan dalam *The Second International Conference on Cultural Policy Research: Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy*, Te Papa, Wellington, New Zealand, 23-26 Januari 2002. Versi on-line diunduh dari: http://www.library.auckland.ac.nz/subjects/bus/execprog/docs/creative_industries.pdf, 2 Juni 2009.
- Galloway, Susan & Stewart Dunlop. 2006. "Deconstructing the Concept of Creative Industries". Dalam Christiane Eisenberg, Rita Gerlach & Christian Handke (eds). *Cultural Industries: The British Experience in International Perspective*. Online. Humboldt University Berlin, Edoc-Server. Bisa diunduh di: <http://edoc.hu-berlin.de>.
- Gray, Ann. 2003. *Research Practice for Cultural Studies: Ethnographic Methods and Lived Cultures*. London: Sage Publications. Hall, Gary & Clare Birchall (eds). 2006. *New Cultural Studies: Adventures in Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hall, Stuart. 1997a. "The problem of ideology, Marxism without guarantees", dalam David Morley and Kuan-Hsing Chen (ed). *Stuart Hall, Critical Dialogue in Cultural Studies*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. 1997b. "Gramsci's relevance for the study of race and ethnicity", dalam David Morley & Kuan-Hsing Chen. *Stuart Hall, Critical Dialogue in Cultural Studies*. London: Routledge.

- Hall, Stuart. 1997c. "The Work of Representation", dalam Stuart Hall. *Representation, Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publication in association with The Open University.
- Hall, Stuart. 2000. "The Local and The Global", dalam Anthony D. King. *Culture, Globalization, and The World-System: Contemporary Conditions for the Representation of Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hartley, John. 2008. "From the Consciousness Industry to Creative Industries: Consumer-created content, social network markets, and the growth of knowledge", dalam Jennifer Holt & Alisa Perren (eds) *Media Industries: History, Theory and Methods*. Oxford: Blackwell.
- Johnson, Richard, Deborah Chambers, Parvati Raghuram, & Estella Tincknell. 2004. *The Practice of Cultural Studies*. London: Sage Publications.
- Miles, Ian & Lawrence Green. 2008. *Hidden innovation in the creative industries*. United Kingdom: Nesta.
- Pickering, Michael (et.al). 2008. *Research Methods for Cultural Studies*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Potts, Jason & Stuart Cunningham. 2007. "Patterned Fluidities: (Re)Imagining the Relationship between Gender and Sexuality", dalam Jurnal *Sociology*, Vol. 4, No. 3, 2007.
- Risman, Barbara J. "Gender as Social Structure, Theory Wrestling with Activism", dalam Jurnal *Gender and Society*, Vol. 18, No. 4, Agustus 2004.
- Santoro, Marco. "Culture As (And After) Production", dalam Jurnal *Cultural Sociology*, Volume 2(1): 7–31, 2008.
- Potts, Jason & Stuart Cunningham. 2008. "Four models of the creative industries", dalam *International Journal of Cultural Policy*. (Submitted)
- Primorac, Jaka. 2005. *The Position of Cultural Workers in Creative Industries: Southeastern Perspectives*. Zagreb: European Cultural Foundation.
- Richardson, Diane. "Locating Sexualities: From Here to Normality", dalam Jurnal *Sexualities*, Vol 7 (4), 2004.
- Saputra, Heru, S.P. 2007. *Memuja Mantra*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.
- Sariono, Agus, Andang Subahianto, Heru, SP. Saputra, & Ikwan Setiawan. 2009. "Rancak Tradisi dalam Gerak Industri: Pemberdayaan Kesenian Tradisi-Lokal dalam Perspektif Industri Kreatif (Belajar dari Banyuwangi)". *Laporan Penelitian Strategis Nasional Batch I DP2M-DIKTI*. Jember: Lembaga Penelitian Universitas Jember.

- Saukko, Paula. 2003. *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. London: Sage Publications.
- Setiawan, Ikwan. "Contesting the Global: Global Culture, Hybridity, and Strategic Contestation of Local-Traditional Cultures", dalam *Bulak, Jurnal Sosial dan Budaya*, Vol. 4, Mei, 2009.
- Setiawan, Ikwan. "Playing in-between space: Global culture, hibridity, and strategic contestation of local cultures". *Makalah dalam Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Menjembatani Budaya Lokal dan Global*, Universitas Brawijaya, Desember, 2008.
- Setiawan, Ikwan. "Transformasi Masa Lalu dalam Nyanyian Masa Kini: Hibridasi dan Negosiasi Lokalitas dalam Musik Populer Using" dalam *Jurnal Kultur*, Vol. 1, No. 2, September, 2007.
- Smart, Roderick Ninian. 1969. *The Religious Experience of Mankind*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Smart, Roderick Ninian. 1998. *Dimensions of the Sacred: An Anatomy of the World's Beliefs*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Spradley, James P. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sutarto, Ayu. 2008. *Kamus Budaya dan Religi Tengger*. Jember: Lembaga Penelitian Universitas Jember.
- Tomic-Koludrovic, Inga & Mirko Petric. 2005. "Creative Industries in Transition: Toward a Creative Economy", dalam Nada Svob-Dokic (ed). *The Emerging of Creative Industries in Southeastern Europe*. Zagreb: Institute for International Relations.
- Turner, Graeme. 2003. *British Cultural Studies: Introduction (Third Edition)*. London: Routledge.
- Walby, Sylvia. "Theorising Patriarchy", dalam *Jurnal Sociology*, Mei, Vol. 23 No. 2, 1989.

Biodata
(1)

Nama : Dr. Novi Anoegrajekti, M.Hum.
Tempat dan tgl. lahir : Malang, 10 November 1966
Jenis Kelamin : Perempuan
Pangkat/Gol./Jabatan/NIP: Pembina/IVA/LektorKepala/
196611101992012001
Alamat Rumah : Jln. Semeru B-1 Jember
telp. (0331) 335671
Jln. Pindahan 9 A Depok
Telp. (021) 77212446
HP. 081584654042
Alamat email : novi.anoegrajekti@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

1989 Sarjana Sastra, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra,
Universitas Jember
1994 Magister Humaniora, Program Studi Sastra Indonesia dan
Jawa, Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada
2006 Doktor Ilmu Susastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas
Indonesia

Riwayat Pekerjaan

1992 - sekarang Dosen Fakultas Sastra Universitas Jember
2002- 2007 Pemimpin Redaksi Jurnal *Srinthil*, Media
Perempuan
Multikultural, Depok
2002-sekarang Dosen Luar Biasa Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Jakarta
2009-sekarang Dosen Luar Biasa Program Pascasarjana, Program
Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas
Negeri Jakarta
2013-sekarang Kepala Pusat Penelitian Budaya Etnik dan
Komunitas, Lembaga Penelitian Universitas
Jember

(2)

Nama : Sudartomo Macaryus
Tempat/tanggal lahir : Borobudur, 2 Januari 1959

Alamat : Jalan Yeriko, Sengkan, Condongcatur, Depok,
Sleman, DIY
55283
Telepon : (0274) 882951
HP : 081802601499
e-mail : msudartomo@ymail.com

Pendidikan:

0. Saat ini sedang mengikuti program S3 Linguistik di Universitas Sebelas Maret Surakarta.
1. Pascasarjana UGM, Prodi Sastra Indonesia, minat utama Linguistik: tahun 1997
2. FPBS IKIP Sanata Dharma Yogyakarta: tahun 1985
3. SPSA Tarakanita, Yogyakarta: tahun 1978
4. SMP Sanjaya Borobudur: tahun 1974
5. SD Kanisius Blongkeng: tahun 1972

Pekerjaan:

1. 1984-1987 : Guru SMP Tarakanita, Magelang, Jawa Tengah
2. 1987-sekarang : Dosen Prodi PBSI, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, dengan jabatan akademik lektor kepala.
3. 2006-Sekarang : Dosen luar biasa di Rumah Biara Xaverian Yogyakarta
4. 2008-Sekarang : Dosen luar biasa di Universitas Atma Jaya Yogyakarta
5. 2011-Sekarang : Dosen luar biasa di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Jabatan:

1. 1989-1983 : Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia JPBS, FKIP, UST
2. 2004-2006 : Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, FKIP, UST
3. 2006-2008 : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengembangan, UST
4. 2004-sekarang : Ketua Redaksi majalah ilmiah *Semiotika*
5. 2004-Sekarang : Ketua Redaksi majalah ilmiah *Wacana Akademika*

Lain-lain:

- 2000-sekarang : Pengasuh Sanggar Seni *Gita Langen Budaya* Sengkan, divisi sastra dan drama

Pemertahanan Dulmuluk dalam Kaitannya dengan Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Budaya Lokal

Abstrak

Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan industri kreatif berbasis budaya lokal dengan mengetengahkan seni pertunjukan tradisional Dulmuluk sebagai objek kajian. Permasalahannya, Dulmuluk semakin dilupakan oleh masyarakatnya. Penyebabnya ialah kurangnya pemertahanan seni pertunjukan tersebut. Sebagai bagian dari budaya lokal, Dulmuluk merupakan salah satu identitas budaya. Dulmuluk sebagai bagian peradaban lokal dapat diposisikan dalam memerankan dirinya secara nasional maupun global. Dulmuluk merupakan bagian dari khazanah budaya yang bukan hanya perlu dilestarikan melainkan juga perlu dikembangkan dalam bentuk industri kreatif berbasis budaya lokal.

Kata-kata kunci: Dulmuluk, budaya lokal, industri kreatif

1. Pendahuluan

Seni daerah di Indonesia pada hakikatnya merupakan khazanah kekayaan bangsa. Upaya pemertahanan seni daerah merupakan wewenang sekaligus kewajiban setiap elemen masyarakat, khususnya masyarakat yang memiliki seni daerah tersebut. Tentunya setiap masyarakat menginginkan seni daerah tetap bertahan bahkan berkembang. Pemertahanan seni daerah terkait dengan digunakan dan dilestarikan atau tidaknya seni tersebut oleh masyarakatnya. Oleh sebab itu, pelestarian seni daerah merupakan suatu hal yang harus dilakukan setiap orang atau kelompok orang dengan cara menggunakan atau mengembangkan seni tersebut dalam kehidupan.

Salah satu seni yang berbasis budaya lokal ialah seni pertunjukan Dulmuluk (selanjutnya disebut Dulmuluk) di Palembang. Dulmuluk di Palembang seperti halnya seni pertunjukan yang berkembang di Jawa seperti ketoprak, ludruk, dan lenong betawi merupakan teater tradisional. Hal-hal yang umumnya melekat pada teater tradisional ialah menceritakan cerita tradisional, penggarapannya secara tradisional, pelakon sudah tua-tua karena tidak ada regenerasi juga sangat kental melekat pada eksistensi Dulmuluk di Palembang. (Lelawati, 2009).

Bagaimanapun Dulmuluk memiliki fungsi kebermanfaatannya (*useful*). Alwi (1995) menyatakan bahwa banyak nilai kehidupan yang dapat digali dari Dulmuluk. Dulmuluk memiliki nilai edukatif yang pada akhirnya dapat membentuk karakter bangsa yang menjadi isu penting. Nilai-nilai itu dapat ditarik dari pesan yang

diselipkan. Seperti lantunan syair yang terdapat dalam Dulmuluk berikut ini: Pada masa inilah zaman/Suka di mata bercampur teman/Harta di dunia jangan disayangkan/Akhirnya esok akan ditinggalkan/. Bahkan di masa penjajahan Jepang, Dulmuluk mendapat tempat yang demikian penting sebagai alat propaganda Jepang kala itu.

Dulmuluk, sebagai salah satu seni daerah di Palembang, merupakan "jiwa" masyarakat Palembang. Mengingat Dulmuluk sebagai salah satu identitas Palembang, perlu upaya pemertahanan terhadap keberadaan Dulmuluk. Dapat dikatakan bahwa selama ini Dulmuluk merupakan seni daerah yang tidak mengarah kepada industri kreatif. Ada berbagai alasan mengapa Dulmuluk tidak mengarah kepada industri yang kreatif dan oleh karenanya ditinggal oleh masyarakatnya. Inilah yang perlu dikaji dan tentu saja diperlukan solusi terbaik berupa pemertahanan dengan bentuk-bentuk pengembangannya.

2. Dulmuluk: Perkembangan dan Karakteristiknya

Dulmuluk yang hidup di Palembang berkembang dari tradisi pembacaan kisah petualangan Abdul Muluk oleh Wan Bakar, seorang pedagang keturunan Arab. Lama kelamaan pembacaan kisah tentang Abdul Muluk tersebut disertai peragaan oleh beberapa orang ditambah iringan musik (Igama, 2009:1).

Jika mengikuti Dulmuluk dari awal hingga sampai ke bentuk sekarang, terdapat enam tahap perkembangannya (Saleh dan Dalyono dikutip Oktovianny, 2006). Tahap pertama ialah pembacaan syair yang disebut sebagai teater mula atau teater tutur. Sebagai teater tutur, penyampaiannya dibawakan oleh seorang pembaca di hadapan pendengar atau penontonnya.

Tahap kedua ialah syair dibacakan sesuai isi dialog. Syair dibacakan oleh beberapa orang sesuai dengan pemerannya. Para pembaca syair duduk berdampingan dan di depannya duduk para pendengar dan penontonnya.

Tahap ketiga, dialog tidak lagi dibaca melainkan diucapkan secara menghafal disertai gerak-gerak tubuh dan memakai kostum yang sederhana. Pemain berdiri berputar-putar membuat lingkaran kecil. Para pemain yang tidak berperan duduk di lantai.

Tahap keempat, Dulmuluk mulai dimainkan di tanah lapang. Para pemain sudah memakai kostum yang lengkap. Sudah ada properti seperti kuda-kudaan. Pementasan

sudah diiringi musik seperti biola, gendang, gong, dan jidur. Lagu pengiringnya antara lain Mas Mirah, Abak Tiung, Burung Putih, dan Pinang Banjar. Sudah ada tempat berhias dan ruang tunggu pemain yang belum mendapat giliran yang disebut jubung. Dulmuluk umumnya dimainkan malam hari.

Tahap selanjutnya Dulmuluk mengalami perubahan seiring pendudukan Jepang. Dulmuluk dijadikan alat propaganda agar masyarakat mengumpulkan hasil tani dan kerja paksa. Pada masa ini, Dulmuluk sudah diadakan di atas pentas dan memakai *layer* sebagai latar belakang. Dewasa ini Dulmuluk menggunakan peralatan modern. Dulmuluk sudah masuk acara radio dan televisi.

Dulmuluk mengalami kejayaannya pada era 1960-an dan 1970-an. Ketika itu terdapat puluhan kelompok teater Dulmuluk. Dulmuluk menjadi tontonan 'wajib' untuk mengisi berbagai acara seperti perkawinan, khitanan, syukuran saat pertama mencukur rambut bayi atau untuk menyambut kelahiran seorang bayi (Saleh dan Dalyono, 1996:32).

Dalam kaitannya dengan Dulmuluk, kekhasannya ialah ia berasal dari sastra tulis yakni syair Abdul Muluk. Syair ini pertama kali dimuat di dalam majalah *Tijdschrift van Nederlandsch Indie* tahun 1847. Syair Abdul Muluk ditulis oleh Raja Ali. Jumlah syair keseluruhannya ialah 1818 bait. Syair-syair Abdulmuluk ini mengalami transformasi seperti sekarang.

Berikut contoh syair-syairnya (Sham, 1993).

- Bait 1: Bismillah itu permulaan kata.
Dengan nama Tuhan alam semesta.
Akan tersebut Sultan mahkota.
Di negeri Berbari baginda bertahta.
- Bait 2: Kata orang yang empunya peri.
Akan baginda Sultan Berbari.
Gagah berani bijak bestari.
Khabarnya masyhur ke segenap negeri.
- Bait 3: Abdulhamid Syah konon namanya.
Terlalu besar kekuasaannya.
Berapa negeri takluk padanya.
Sekalian itu di bawah perintahnya.

Bait 79: Abdulmuluk putra baginda.
Besarnya sudah bangsawan muda.
Catik majelis usulnya syanda.
Tiga belas tahun umurnya ada.

Dari contoh empat syair di atas, dapat diketahui bahwa isi syair tersebut menceritakan Sultan Berbari, Abdulhamid Syah, dengan putranya Abdulmuluk (Dulmuluk). Syair 1 merupakan pembuka, syair-syair berikutnya melanjutkan kisah tersebut.

Perkembangan Dulmuluk dari naskah syair Abdul Muluk lalu dituturkan dan menjadi seni pertunjukan menunjukkan sesuatu yang unik. Kamaluddin (2008, lihat Shintaayupm, 2013) menyatakan jika ketoprak dan ludruk merupakan rumah dan lakonnya ialah pengisi rumah. Berbeda dengan itu, Dulmuluk merupakan isi sedangkan pertunjukannya panggungnya ialah rumah. Oleh sebab itulah, Dulmuluk pasti berkisah tentang Abdul Muluk dan tidak dapat diisi kisah yang lain.

Karakteristik Dulmuluk lainnya ialah adanya unsur syair di setiap pementasannya. Hal ini merupakan pakem Dulmuluk yang tidak boleh dihilangkan. Menurut seniman Dulmuluk, jika Dulmuluk dipentaskan tanpa mengucapkan syair, pementasan itu bukanlah dikategorikan Dulmuluk (Hasil *Focus Group Discussion/FGD* tahun 2012).

Selain itu, biasanya pada awal dan akhir Dulmuluk diisi dengan *beremas*. *Beremas* ialah salam penghormatan kepada penonton. *Beremas* dapat muncul dengan cara perkenalan langsung yang selanjutnya diiringi dengan lagu dan memberi salam berupa gerakan hormat kepada penonton.

3. Dulmuluk Terancam Punah dan Faktor-Faktor Penyebabnya

Dulmuluk terancam "punah". Dewasa ini berbagai alternatif hiburan semakin banyak misalnya televisi dan film layar lebar. Orang yang punya hajat jarang menanggapi Dulmuluk sebagai tontonan. Mereka lebih memilih pertunjukan organ tunggal sebagai hiburan untuk memeriahkan acara. Dulmuluk seni teater tradisional yang lahir sejak awal abad 20 itu hampir tidak terdengar keberadaannya (Lelawati, 2009).

Penelitian yang dilakukan Nurhayati, Subadiyono, dan Didi Suhendi (2012) kepada 155 orang mahasiswa menunjukkan bahwa hanya 15 % (23 orang) yang pernah

menonton Dulmuluk. Mereka menonton Dulmuluk kebanyakan lewat televisi. Dari ke-23 orang itu, sebagian besar menonton Dulmuluk tidak sampai selesai. Alasannya ialah Dulmuluk yang mereka tonton sangat monoton dari aspek cerita yang ditampilkan. Yang menonton secara “live” menyatakan bahwa tata busana yang digunakan, tata rias, tata pentas, tata lampu, dan tata suara tidak dikelola secara profesional. Mereka berpendapat bahwa pertunjukan Dulmuluk terkesan “kampungan” dan sangat tradisional. Pada sisi lain, mereka merasa sangat perlu mempertahankan Dulmuluk sebagai salah satu aset daerah melalui upaya revitalisasi dalam berbagai hal.

Nurhayati, Subadiyono, dan Didi Suhendi (2012) pernah menayangkan video Dulmuluk tradisional kepada 55 orang mahasiswa. Hasilnya ialah mahasiswa menggolongkan Dulmuluk sebagai pertunjukan yang kurang “elegant.” Hal itu disebabkan kurangnya sentuhan manajemen baik manajemen artistik maupun nonartistik. Dari *FGD* yang pernah dilakukan penulis, ada peserta *FGD* yang menyatakan bahwa Dulmuluk semakin menjadi “asing” di tengah penontonnya.

Survei yang dilakukan peneliti tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lelawati (2009). Dari hasil penelitian Lelawati diketahui bahwa berbagai aspek menyebabkan Dulmuluk ditinggalkan orang. Hasil penelitiannya menunjukkan akar permasalahan mengapa Dulmuluk dilupakan orang. Orang melupakan Dulmuluk bukan hanya disebabkan oleh semakin derasnya budaya pop dan kecanggihan teknologi melainkan juga disebabkan oleh ketiadaan manajemen organisasi dan ketiadaan manajemen pementasan. Manajemen organisasi yang dimaksud ialah perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian atau pengawasan. Grup-grup yang diteliti (5 grup yang masih ada di Palembang padahal dulunya tercatat 28 grup) tidak melakukan perencanaan kegiatan secara tertulis, merinci kegiatan, membagi tugas, dan menyusun mekanisme pekerjaan. Selain itu, grup yang ada kurang melakukan pengarahan, kurang melakukan pengembangan pemain (pemain sudah tua-tua), dan kurang melakukan peningkatan motivasi bagi pemain-pemain yang termasuk dalam grup tersebut. Terakhir, pada aspek pengendalian atau pengawasan kurang dilakukan yakni peninjauan terhadap hasil yang telah dilaksanakan dan tindakan koreksi kepada pemain-pemain Dulmuluk itu sendiri.

Seperti dikemukakan di atas, kondisi ideal yang diharapkan adalah kelestarian Dulmuluk sebagai identitas daerah Palembang tetapi ternyata semakin pudar dan tak

bertenaga. Dulmuluk merupakan salah satu bentuk kesenian yang terpinggirkan dalam masyarakat kota yang cenderung hedonis. Keberadaannya seperti pepatah yang mengatakan “Hidup segan mati tak mau.” Jika hal ini dibiarkan berlanjut, bukan mustahil Dulmuluk hanya akan menjadi sebuah sejarah seni budaya rakyat Palembang yang pernah hidup lalu tenggelam dilupakan masyarakatnya sendiri.

Banyak faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya Dulmuluk. Penulis mengidentifikasi beberapa hal yang menyebabkan kurang berkembangnya Dulmuluk berikut.

Pertama, seniman Dulmuluk kebanyakan dari golongan masyarakat ekonomi lemah. Mereka bekerja sebagai buruh perusahaan swasta, pekerja pabrik, pedagang kecil, petani, dan wiraswasta. Mereka bekerja sebagai seniman Dulmuluk belum secara profesional.

Kedua, keterampilan berseni Dulmuluk hanya diperoleh dari keseharian, bahkan dari keturunan. Kepandaian mereka sebagai pemain Dulmuluk didapat dari orang tua, paman, atau teman lingkungannya.

Ketiga, pembelajaran Dulmuluk lebih bersifat tradisional, tidak ada naskah atau teks drama sehingga memerankan suatu bagian Dulmuluk berdasarkan mengamati dan melihat langsung orang lain yang memerankannya. Pelajaran bermain Dulmuluk disampaikan secara langsung sebagai pemeran pembantu (awal mulanya) dan dialog diajarkan secara lisan tanpa teks/naskah cerita. Setelah keterampilannya meningkat diberi peran yang lebih besar sampai menjadi pemeran utama. Dalam konsep Dulmuluk ini, pemain yang baik ialah pemain yang dapat memerankan tokoh apa saja secara hapal dan spontan.

Menghadapi kurang berkembangnya Dulmuluk ini, pada hakikatnya telah dilakukan upaya dari pemerintah daerah dengan berbagai sarasehan dan penyebaran. Akan tetapi, upaya yang dilakukan tersebut belum membuahkan hasil. Penyebab utamanya ialah tidak adanya regenerasi dan pengembangan dalam Dulmuluk. Jika kondisi ini tetap berlanjut, Dulmuluk hanya akan tinggal sejarah seni budaya.

4. Menjadikan Dulmuluk sebagai Bagian dari Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan sebuah isu penting saat ini. Namun ada pentingnya jika dibicarakan konsep industri kreatif terlebih dahulu. Berdasarkan maknanya,

industri kreatif merupakan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi industri. Industri kreatif disebut juga sebagai industri budaya. Setidak-tidaknya dari pengertian tersebut ada tiga komponen yang berkaitan yakni adanya penciptaan, adanya penggunaan pengetahuan, dan adanya imbasan ekonomi. Dari pemahaman terhadap industri kreatif, yang tidak kalah pentingnya ialah adanya dampak positif secara finansial akibat upaya eksploitasi kreativitas.

Hal itu sejalan dengan Simatupang (2008) yang menyatakan industri kreatif merupakan pilar utama dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif yang memberikan dampak positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada gilirannya industri kreatif dapat menumbuhkan kesejahteraan masyarakat.

Tak kurang dari Presiden Korea Selatan mengatakan industri kreatif dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi. Industri kreatif menurut Beliau tidak pernah kehabisan sumber daya dan tidak dibatasi ruang dan batas negara. Beliau mencontohkan video *gangnam style* yang diputar di *Youtube* yang mendapat sambutan luar bisa secara global.

Indonesia mengelompokkan industri kreatif ke dalam 14 sektor yakni (1) arsitektur, (2) desain, (3) fesyen, (4) film, video, dan fotografi, (5) kerajinan, (6) layanan komputer dan piranti lunak, (7) musik, (8) pasar barang seni, (9) penerbitan dan percetakan, (10) periklanan, (11) permainan interaktif, (12) riset dan pengembangan, (13) seni pertunjukan, dan (14) televisi dan radio.

Selanjutnya, industri kreatif dibagi menjadi enam kelompok besar yakni: (1) kelompok industri publikasi dan presentasi melalui media, (2) kelompok industri dengan kandungan budaya yang disampaikan melalui media elektronik, (3) kelompok industri dengan kandungan budaya yang ditampilkan ke publik, (4) kelompok industri yang padat kandungan seni dan budaya, (5) kelompok industri desain, dan (6) kelompok industri kreatif dengan muatan teknologi.

Dulmuluk dapatkah diposisikan sebagai sebuah format industri kreatif? Jika melihat dari bentangan sejarah Dulmuluk, tentu saja ia merupakan sebuah industri kreatif. Paling tidak Dulmuluk mewarnai dinamika kreativitas senimannya melalui metamorfosis dari sastra tulis ke sastra tutur dan akhirnya ke seni pertunjukan. Akan tetapi, bila dikaitkan dengan efek ekonomis bagi segenap senimannya, Dulmuluk

belum mencapai posisi tersebut. Dulmuluk belum dapat berkontribusi terhadap peningkatan ekonomi senimannya.

Penyebabnya ialah belum adanya upaya yang cukup signifikan untuk memaksimalkan Dulmuluk sebagai bagian dari industri kreatif para senimannya. Padahal industri kreatif dengan mengembangkan sastra berbasis budaya lokal ini memiliki pengaruh dalam rangka meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat, yang pada akhirnya bukan hanya mempertahankan budaya, melainkan juga menambah perenonomian masyarakatnya. Misalnya, film *Laskar Pelangi* yang diangkat dari karya sastra berupa novel, dengan secara tidak langsung telah mempromosikan daerah Bangka Belitung, khususnya meningkatkan minat dan motivasi kunjungan wisata ke Pulau Belitung. Memang belum terdengar penelitian terhadap dampak ekonomis dari pengaruh film *Laskar Pelangi* terhadap penghasilan masyarakat Belitung. Akan tetapi, penulis yakin adanya peningkatan kunjungan ke pulau tersebut salah satunya akibat adanya film itu.

5. Pengembangan Dulmuluk dalam Industri Kreatif

Jika melihat keberadaan Dulmuluk diperlukan konsep revitalisasi. Revitalisasi diperlukan dalam rangka pemertahanan dan sekaligus pengembangan Dulmuluk. Memang biasanya akan terjadi pro kontra terhadap upaya revitalisasi. Pada satu sisi, akan terjadi friksi pada kelompok yang merasa Dulmuluk tetap eksis dan merasa tidak perlu dilakukan upaya revitalisasi. Alasannya ialah upaya revitalisasi dikhawatirkan akan mengganggu keamanan “pakem” yang sudah ada.

Revitalisasi merupakan upaya pelestarian Dulmuluk agar tidak “mati suri.” Namun jika proses kreatif mengambil tempat di sinilah letak benturan antara pihak tradisional dan modern. Upaya revitalisasi dalam gamitan industri kreatif mengarah kepada upaya pengembangan. Pengembangan ialah kegiatan memodifikasi sesuatu – dalam hal ini Dulmuluk- untuk pemakaian dan biasanya berwajah “baru”.

Penulis setuju terhadap strategi pemertahanan dan pengembangan yang dikemukakan Igama (2009) yakni: (1) dilakukan peningkatan pemahaman tentang manajemen organisasi dan teknik-teknik teater yang baik bagi para seniman; (2) dilakukan pelatihan manajemen organisasi dan teknik pementasan kepada komunitas seniman; (3) dilakukan pengembangan kesenian tradisional yang berkelanjutan dengan

mempertimbangkan tingkat kesejahteraan, peningkatan kualitas kesenian, peningkatan jumlah aktivitas dan jumlah anggota komunitas; dan (4) dilakukan strategi peningkatan apresiasi masyarakat baik melalui jalur publikasi pemerintah, politik identitas maupun jalur pendidikan formal dan nonformal.

Dalam rangka membawa Dulmuluk sebagai industri kreatif dapat dipertimbangkan berbagai upaya sebagai berikut. (1) adanya upaya menampilkan Dulmuluk di televisi dan radio secara rutin; (2) adanya pertunjukan Dulmuluk secara rutin dan "live"; (3) adanya regenerasi kepada siswa lewat pembelajaran di kelas misalnya dengan guru menugasi siswa menonton langsung Dulmuluk, baik di masyarakat, maupun di festival atau eksibisi; (4) adanya lomba Dulmuluk dengan berbagai variannya; (5) adanya pendokumentasian dalam bentuk audio, audiovisual, dan buku; (6) pembuatan film kartun Dulmuluk 2 D atau 3 D; (7) pengadaan penelitian tentang Dulmuluk dengan tujuan meningkatkan kualitas dengan metode penelitian pengembangan.

Penulis melalui penelitian Strategi Nasional (penelitian multitaahun 2012-2013) melibatkan mahasiswa FKIP Unsri (lewat Mata Kuliah Sanggar Sastra) untuk membuat naskah dan mementaskan Dulmuluk. Unsur-unsur teater modern dimasukkan seperti adanya sutradara, naskah, adanya perhitungan tata lampu, tata suara, tata busana, tata rias, musik, pengaturan panggung, dan pertimbangan aspek manajerial organisasi. Setelah berakhirnya pementasan selalu dilakukan evaluasi. Selain itu, telah disusun buku berkaitan dengan revitalisasi Dulmuluk, buku naskah Dulmuluk (18 bagian) dan sedang dibuat cerita komik tentang Dulmuluk untuk siswa sekolah dasar.

6. Penutup

Dulmuluk perlu dimasukkan sebagai bagian dari budaya lokal yang dilindungi, dilestarikan, dikembangkan, dan dibina secara kontinyu oleh pemerintah, khususnya pemerintah daerah, sebagai pemilik kebijakan pengembangan kebudayaan lokal. Selanjutnya, baik sebagai khazanah budaya daerah dan nusantara maupun sebagai aset pariwisata perlu mencakup batasan dan ketentuan mengenai: (1) kedudukan dan fungsi kebudayaan lokal maupun sebagai identitas etnik, (2) kedudukan dan fungsi kebudayaan daerah sebagai unsur kebudayaan nasional sesuai dengan penjelasan pasal 32 UUD 1945, serta konsep, politik, dan strategi pengembangan dan pelestariannya,

dan (3) kedudukan dan fungsi kebudayaan daerah sebagai khazanah keragaman budaya nasional.

Konsep pengembangan Dulmuluk perlu dilengkapi dengan rencana dan kebijakan strategis dengan sasaran yang jelas, realistis, dan benar-benar dapat dicapai. Agar kebijakan pelestarian dan pengembangan kebudayaan daerah dapat tersosialisasikan secara nasional perlu ditunjang lembaga khusus yang menangani masalah kebudayaan di setiap daerah yang memiliki tanggung jawab tinggi. Selain itu, kebudayaan sebagai aset pariwisata perlu dikembangkan secara kreatif dengan tidak menghilangkan nilai-nilai luhurnya dan tidak terlindas oleh perkembangan zaman.

Jika industri kreatif telah menyentuh semua ragam seni budaya di Indonesia sangat mungkin seni budaya memasuki masa kejayaannya yang gemilang. Dengan demikian, industri kreatif hadir bersamaan waktu dengan semakin menipisnya batas-batas fisik akibat dari perkembangan teknologi. Akhirnya, diharapkan perekonomian masyarakat terutama seniman yang berkecimpung dalam seni budaya akan meningkat.

Daftar Pustaka

- Alwi, Zahra. 1995. Nilai-Nilai Kultural Edukatif dalam Abdoel Muluk. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana IKIP Malang.
- Blogdetik.com. Industri Kreatif. 18 Desember 2010 diakses pada tanggal 10 Oktober 2013.
- Igama, Rapanie. 2009. Dulmuluk yang Berusaha Hidup. Diakses dari www.beritamusi.com pada tanggal 26 November 2009.
- Lelawati, Nursiah. 2009. Manajemen Organisasi dan Pementasan Teater Tradisional Dulmuluk di Palembang. Tesis Pascasarjana Universitas Sriwijaya.
- Nurhayati, Subadiyono, and Didi Suhendi. Developing a Model for Revitalizing the Performance of *Dulmuluk*, a Traditional Play. Makalah hasil penelitian Stranas Tahun 2012 yang disajikan pada The Ninth International Conference on Environmental, Cultural, Economic and Social Sustainability di Hiroshima Jepang Tanggal 23-25 Januari 2013.
- Nurhayati, Subadiyono, dan Didi Suhendi. 2013. Revitalisasi Seni Pertunjukan Dulmuluk. Buku dalam proses penerbitan.
- Oktovianny, Linny. 2006. Teater Tradisional *Dul Muluk*: Transformasi Syair *Abdul Muluk*. Makalah disajikan di Konferensi HISKI di Jakarta pada tahun 2006.

- Saleh, Abdullah dan R. Dalyono. *Kesenian Tradisional Palembang: Teater Dulmuluk*. Palembang: Balai Bahasa.
- Sham, Abu Hasan Mohamad. 1993. *Puisi-Puisi Raja Ali Haji*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Shintaayupm. 2013. Upaya Revitalisasi Kesenian Teater “Dulmuluk” Asli Palembang. Diunduh dari shintaayupm.wordpress.com pada tanggal 9 Oktober 2013
- Simatupang, Togar M. 2008. *Industri Kreatif, Riset, dan Pengembangan*. Bandung: ITB.
- Suara Pembaruan. Industri Kreatif Bisa Jadi Pendorong Ekonomi. Minggu 06 Oktober 2013. Diunggah dari www.beritasatu.com pada tanggal 10 Oktober 2013.

SASTRA ADILUHUNG DAN INDUSTRI KREATIF: KE MANAKAH MUARA KARYA KITA?

Puji Santosa
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

1. Pengantar

Pada dasarnya sastra adalah produk kreatif. Tanpa adanya sentuhan kreativitas manusia, sastra tidak mungkin hadir di tengah-tengah khalayak pembaca. Akan tetapi, kreativitas yang menyertai kehadiran sastra, satu karya dengan karya lainnya berbeda. Ada karya sastra yang muatan kreativitasnya penuh sesak, luber, bahkan terasa abadi sepanjang masa hingga menembus zaman dan menjadi sumber kreativitas atau inspirasi bagi sastrawan generasi berikutnya dalam penulisan karya-karya yang terlahir kemudian, atau dapat juga menjadi sumber industri kreatif bagi pekerja-pekerja industri kreatif lainnya. Tidak juga menutup fakta bahwa ada karya sastra yang nilai kreativitasnya cukup, sedang-sedang, biasa-biasa saja, bahkan kurang kreatif sehingga dianggap sebagai karya sampah, karya sastra yang layak dibuang atau dilupakan.

Berdasarkan klasifikasi kreativitas sastra di atas tentu banyak pakar sastra yang berusaha memilahkan sastra menjadi beberapa ragam, misalnya Jakob Sumardjo (1982:18—19) memilahkan novel pop/.hiburan dan novel berbobot sastra—yang kemudian oleh Nurgiyantoro (2010:16—22) disebut sebagai novel populer (pop) dan novel serius. Selain itu, Budi Darma (2004:4—7) memilahkan sastra menjadi sastra serius (interpretif atau sastra untuk ditafsirkan) dan sastra pop (*escape* atau sastra pelarian, yaitu sastra untuk melarikan diri dari kebosanan, rutinitas sehari-hari, atau dari masalah yang sukar diselesaikan). Ragam sastra serius oleh Budi Darma (2004:19—21) dibedakan menjadi *belle letters* (sastra klasik yang bermutu tinggi, berkualitas sastra bahkan mampu bertahan melampaui zaman) dan *literature* (sastra yang biasa-biasa saja mutunya). Kedua ragam sastra tersebut, masih menurut Budi Darma (2004:21—22) masuk dalam *kanon* sastra. Dalam bahasa Arab *kanun* berarti *hukum* atau *aturan*. Jadi, **sastra kanon** adalah sastra yang dapat diibaratkan sebagai sesuatu yang sudah dijadikan aturan atau undang-undang. Budi Darma mencontohkan sastra Indonesia yang masuk klasifikasi sastra kanon antara lain *Salah Asuhan* (Abdul Muis), *Layar Terkembang* (Sutan Takdir Alisyahbana), *Kerikil Tajam dan yang Terempas dan yang Putus* (Chairil Anwar), dan *Deru Campur Debu* (Chairil Anwar).

Mengacu pada pemahaman pemilahan ragam sastra di atas, dalam pembahasan makalah ini penulis menggunakan istilah: (1) *sastra adiluhung*, untuk kategori sastra serius yang bersifat klasik, bermutu tinggi, dan bertahan melampaui zaman, mampu memunculkan kreativitas baru, misalnya *Ramayana*, *Mahabharata*, *Bagawat Gita*, *Wedhatama*, *Wilangreh*, *Centhini*, dan *Kalatidha*; (2) *sastra kanon*, untuk jenis sastra serius yang berbobot sastra, seperti *Siti Nurbaya* (Marah Rusli), *Layar Terkembang* (Sutan Takdir Alisyahbana), *Atheis* (Achdiat Kartamihardja), dan beberapa puisi karya Amir Hamzah, Chairil Anwar, Taufiq Ismail, Sapardi Djoko Damono, dan Abdul Hadi W.M.; dan (3) *sastra pop*, untuk jenis sastra hiburan yang semata-mata sekadar menghibur pembaca, termasuk ragam *teenlit* dan *chicklit*. Penulis mencoba membahas ketiga ragam sastra tersebut dalam kaitannya dengan potensi pengembangan industri kreatif yang berbasis sastra. Dalam hubungannya dengan industri kreatif tersebut, peluang potensi manakah dari ketiga ragam sastra itu yang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi industri kreatif yang menunjang meningkatkan perekonomian kita.

2. Industri Kreatif

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain *industri budaya* (terutama di Eropa) atau juga *ekonomi kreatif*. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (http://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif).

Menurut Howkins, ekonomi kreatif terdiri dari (1) periklanan, (2) arsitektur, (3) seni, (4) kerajinan, (5) desain, (6) fashion, (7) film, (8) musik, (9) seni pertunjukan, (10) penerbitan, (11) penelitian dan pengembangan (R&D), (12) perangkat lunak, (13) mainan dan permainan, (14) televisi dan radio, dan (15) permainan video.

Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa "kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama" dan bahwa "industri abad kedua puluh satu akan bergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi. Berbagai pihak memberikan definisi yang berbeda-beda mengenai kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam industri kreatif. Bahkan penamaannya sendiri pun menjadi isu yang diperdebatkan dengan adanya perbedaan yang

signifikan sekaligus tumpang tindih antara istilah *industri kreatif*, *industri budaya*, dan *ekonomi kreatif*.

Subsektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia adalah:

1. **Periklanan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), yang meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan, misalnya: riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau samples, serta penyewaan kolom untuk iklan
2. **Arsitektur:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (*Town planning, urban design, landscape architecture*) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior).
3. **Pasar Barang Seni:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa, dan lukisan.
4. **Kerajinan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).
5. **Desain:** kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

6. **Fashion:** kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion.
7. **Video, Film, dan Fotografi:** kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan pameran film.
8. **Permainan Interaktif:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.
9. **Musik:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan musik, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara.
10. **Seni Pertunjukan:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tari tradisional, tari kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.
11. **Penerbitan dan Percetakan:** kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.
12. **Layanan Komputer dan Perangkat Lunak:** kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan perangkat lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur perangkat lunak, desain prasarana perangkat lunak dan perangkat keras, serta desain portal termasuk perawatannya.
13. **Televisi dan Radio:** kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.

14. **Riset dan Pengembangan:** kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar; termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni; serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.
15. **Kuliner:** kegiatan kreatif ini termasuk baru, kedepan direncanakan untuk dimasukkan ke dalam sektor industri kreatif dengan melakukan sebuah studi terhadap pemetaan produk makanan olahan khas Indonesia yang dapat ditingkatkan daya saingnya di pasar ritel dan pasar internasional. Studi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi selengkap mungkin mengenai produk-produk makanan olahan khas Indonesia, untuk disebarluaskan melalui media yang tepat, di dalam dan di luar negeri, sehingga memperoleh peningkatan daya saing di pasar ritel modern dan pasar internasional. Pentingnya kegiatan ini dilatarbelakangi bahwa Indonesia memiliki warisan budaya produk makanan khas, yang pada dasarnya merupakan sumber keunggulan komparatif bagi Indonesia. Hanya saja, kurangnya perhatian dan pengelolaan yang menarik, membuat keunggulan komparatif tersebut tidak tergalai menjadi lebih bernilai ekonomis. Kegiatan ekonomi kreatif sebagai prakarsa dengan pola pemikir cost kecil tetapi memiliki pangsa pasar yang luas serta diminati masyarakat luas diantaranya usaha kuliner, asesoris, cetak sablon, bordir dan usaha rakyat kecil seperti penjual bala-bala, bakso, combro, gethuk, batagor, bajigur, dan ketoprak.

3. Industri Kreatif Sastra Adiluhung

Kisah *Ramayana* dan *Mahabharata* oleh sebagian besar masyarakat di dunia dianggap sebagai karya sastra adiluhung yang penuh sesak muatan kreativitasnya. Hal ini terbukti bahwa kisah *Ramayana* dan *Mahabharata* yang berasal dari negeri India tersebut memiliki banyak versi, gubahan, atau saduran dengan kreasi baru, seperti di Jawa ada *Kakawin Ramayana* (berbahasa Jawa Kuno), *Serat Rama* (gubahan Yasadipura I dalam bahasa Jawa Baru), *Serat Kanda*, *Adiparwa*, *Wirataparwa*, *Bismaparwa*, *Kakawin Bharata Yudha*, *Kakawin Gatotkacasraya*, dan *Kakawin Arnjuna Wiwaha*. Sementara itu di tanah Melayu ada *Hikayat Sri Rama*, *Hikayat Maharaja Rawana*, *Hikayat Pandawa Lima*, *Hikayat Pandawa Jaya*, *Hikayat Pandawa Lebur*, *Hikayat Darmawangsa*, dan *Hikayat Angkawijaya* (Fang, 1991:49—114).

Dengan kisah-kisah dalam *Mahabharata* dan *Ramayana* itu juga mengalir menjadi industri kreatif dalam bentuk seni lainnya, misalnya seni pentas wayang (kulit, orang, boneka, beber/kain), seni pahat relief candi (Prambanan), seni penatah wayang kulit, seni ukir wayang golek (boneka), seni lukis wayang beber, seni tata rias dan tata panggung wayang orang, sendratari, serta industri rekaman dalam bentuk kaset dan cakram padat. Bahkan ada juga tokoh-tokoh dalam kedua sastra adiluhung *Ramayana* dan *Mahabarata* tersebut dipetik dan dikreasi dalam bentuk gantungan kunci, ornamen kaos atau baju, dan batik corak wayang (pengalaman ketika menjelajahi objek wisata Borobudur, Prambanan, dan Malioboro-Yogyakarta). Dari satu jenis industri kreatif wayang saja dapat dikreasi menjadi industri kreatif wayang beber, wayang gedog, wayang golek, wayang keling, wayang klitik, wayang krucil, wayang kulit, wayang sadat, wayang orang, wayang purwa, wayang topeng, dan wayang wahyu. Yang menjadi dasar perbedaan jenis wayang tersebut dapat berupa kreativitas atas gambar, boneka, dan manusia, serta dapat pula sumber ceritanya, seperti *Ramayana*, *Mahabharata*, *Pustaka Raja Purwa*, *Babad Tanah Jawi*, *Babad Demak*, *Babad Majapahit*, *Babad Blambangan*, *Cerita Panji*, *Cerita Menak*, *Cerita Silat Cina*, dan *Kitab Wahyu (Alkitab)*.

Banyak cara dilakukan oleh para orang tua, pakar kebudayaan, dalang, dan para generasi muda di Jawa (bahkan ada orang di luar Jawa dan di luar Indonesia) yang peduli terhadap pelestarian wayang untuk memperkenalkan lebih lanjut kepada masyarakat dunia dan generasi muda kini. Media yang digunakan dalang tidak hanya pementasan wayang di panggung saja, tetapi juga melalui industri kreatif rekaman kaset, CD, DVD, radio, televisi, bahkan internet. Sementara itu, para pakar kebudayaan, generasi tua, dan generasi muda memperkenalkan wayang dengan salah satu caranya menuliskan di media massa, baik media massa cetak (surat kabar, majalah, dan buku) maupun media massa elektronik (internet). Berbagai artikel, makalah, cerita pendek, puisi, naskah drama, cerita bersambung dalam surat kabar, novel, bahkan karya ilmiah seperti skripsi, tesis, monograf atau hasil penelitian lengkap, dan disertasi pun ditulis orang berkenaan dengan usaha pelestarian wayang tersebut.

Para pakar yang menulis tentang wayang itu, antara lain: Benedict R.O'G. Anderson, Hardjowirogo, Sri Mulyono, Hazim Amir, I. Kuntara Wiryamartana, Burhan Nurgiyantoro, Dharmawan Budi Suseno, dan Sapardi Djoko Damono. Sementara itu, para sastrawan yang menulis tentang wayang, antara lain: Umar Kayam, Linus Suryadi A.G., Y.B. Mangunwijaya, Yudhistira Ardi Nugraha, Putu Wijaya, Sindhunata, Nano Riantiarno, Yanusa Nugraha, dan Seno Gumira Ajidarma. Mereka pada hakikatnya sangat peduli

terhadap usaha pelestarian, inventarisasi, pendokumentasian, pembinaan, dan pengembangan budaya tradisional wayang sebagai tumpuan industri kreatif. Oleh karena itu, pantaslah kita memberi penghargaan kepada mereka yang sangat peduli terhadap dinamika tumbuh dan berkembangnya budaya nasional bangsa Indonesia.

Penulisan dunia wayang dalam sastra Indonesia sebenarnya sudah dimulai pada tahun 1950-an, yaitu ketika N.H. Dini menulis cerita pendek “Jatayu” yang mengambil nama tokoh pewayangan dari kisah *Ramayana*, yakni seekor burung yang bernama Jatayu. Dalam kisah pewayangan itu tokoh Jatayu adalah raja burung yang merupakan sahabat raja Dasarata dari kerajaan Ayodya. Suatu hari di tengah hutan Dandaka, Jatayu yang tengah istirahat di sarangnya mendengar jeritan Sinta yang sungguh menyayat hati. Jatayu segera terbang ke arah jeritan suara Sinta itu. Ternyata Sinta tengah diculik oleh Rahwana dan hendak diterbangkan ke Alengka. Tentu saja Jatayu segera berusaha menghalangi Rahwana yang membawa kabur Sinta ke Alengka. Nasib sial melanda Jatayu dan akhirnya terkalahkan oleh Rahwana. Jatayu yang kalah ditinggal terbang oleh Rahwana yang membawa Sinta ke Alengka. Ketika Jatayu dalam keadaan sekarat, datanglah Rama dan Laksmana memberi tahu bahwa Sinta diculik raja Alengka bernama Rahwana. Namun, kreasi N.H. Dini yang mengacu pada kisah wayang itu tidak diikuti oleh penulis lainnya pada waktu dasawarsa 1950-an tersebut.

Memasuki tahun 1960-an, Goenawan Mohamad menulis puisi yang bertolak dari kisah Mahabharata, yaitu “Pariksit” (1963) yang tengah menunggu saat kematiannya oleh kutukan Naga Taksaka. Raja negeri Astina itu akhirnya mati dipatuk Naga Taksaka karena karmanya. Masih dalam dekade 1960-an, enam tahun kemudian, 1969, Danarto menulis cerita pendek “Nostalgia” yang didasarkan pada kisah Mahabharata pula. Cerpen tersebut dimuat dalam *Horison* Nomor 12 Tahun ke IV, Desember 1969, halaman 357—362. “Nostalgia” berkisah tentang kepahlawanan tokoh Abimanyu yang menjadi panglima perang Baratayuda di Padang Kurusetra dan gugur di medan perang. Malam menjelang memimpin perang di Padang Kurusetra itu, Abimanyu mendapatkan wejangan dari seekor katak tentang pengetahuan semesta dan hakikat penciptaan asal-mula makhluk.

Pada tahun 1970-an dan 1980-an mulai berkembang penulisan sastra Indonesia yang mengacu pada kisah wayang. Sajak-sajak Subagio Sastrowardjo, seperti sajak “Parasu Rama”, “Garuda”, “Kayon”, “Wayang”, “Bima”, “Matinya Pandawa yang Saleh”, “Kayal Arjuna”, “Dalang”, “Asmaradana”, dan “Batara Kala”, berbicara tentang falsafah hidup dengan referensi tokoh-tokoh wayang. Selaian itu, Sapardi Djoko Damono pun menulis banyak puisi yang mengacu pada dunia wayang, seperti “Di Banjar Tunjuk, Tabanan”,

“Benih”, “Pesan”, “Telinga”, dan “Sita Sihir”. Linus Surayadi A.G. pun menulis sajak “Bonowati dan Limbuk”, “Duryudana dan Dorna”, “Pengakuan Kunti Talibrata”, dan prosa liris *Pengakuan Pariyem* dengan referensi wayang sebagai kreativitas seninya.

Beberapa sastrawan yang juga menulis dengan referensi wayang sebagai cantelan mitologisnya adalah Umar Kayam dengan noveletnya *Sri Sumarah* dan *Para Priyayi*. Kehadiran Y.B. Mangunwijaya dengan novelnya *Burung-Burung Manyar* dan *Durga Umayi* menambah semarak penulisan sastra Indonesia dengan referensi dunia wayang yang seolah-olah terjadi renaissans pada kebudayaan Jawa. Sinyalemen ini semakin diperkuat dengan kehadiran Arswendo Atmowiloto dengan *Canting*, Sindhunata dengan *Anak Bajang Menggiring Angin*, Agusta T. Wibisono dengan *Balada Cinta Abimanyu dan Lady Sundari* dan *Balada Narasoma*, Danarto dengan *Asmaraloka*, Bakdi Soemanto dengan cerpen “Karna dan Gatotkaca”, Nano Riantiarno dengan teater komanya juga banyak menyadur cerita wayang, seperti dalam lakon “Konglomerat Burisrawa”, “Semar Gugat”, dan “Republik Petruk”, Yanusa Nugroho dengan novelnya *Boma* (2005), serta Seno Gumira Adjidarma dengan *Kitab Omong Kosong* (2004, cetak ulang 2006). Kesemarakan penulisan sastra Indonesia yang mengacu pada dunia wayang itu menambah suatu keyakinan bahwa kesenian tradisional Jawa, yaitu wayang, tetap menjadi akar budaya bangsa Indonesia yang tidak terlupakan dan menjadi aset budaya bangsa Indonesia.

Kepedulian mereka mengkreasi wayang dalam sastra Indonesia tentunya mendapat perhatian serius dari para kritisi dan peneliti sastra Indonesia. Hal ini terbukti sudah beberapa artikel, esai, makalah, dan buku yang berbiacara tentang “dunia wayang dalam sastra” pun sudah ada yang meneliti dan menuliskannya. Mereka itu antara lain sebagai berikut.

1. Sapardi Djoko Damono (1993) menulis “Dunia Pewayangan dalam Novel” sebagai salah satu bab disertasinya yang bertajuk *Novel Jawa Tahun 1950-an: Telaah Fungsi, Isi, dan Struktur*.
2. Burhan Nurgiyantoro (1998) menulis buku *Transformasi Unsur Wayang dalam Fiksi Indonesia* yang diterbitkan di Yogyakarta oleh Gadjah Mada University Press.
3. Burhan Nurgiyantoro (2003) menulis artikel “Wayang dalam Fiksi Indonesia” dimuat majalah *Humaniora* Volume XV, Nomor 1 tahun 2003, halaman 1—14.
4. Tjahjono Widarmanto (2007) menulis esai yang berjudul “Wayang dan Sastra Indonesia Mutakhir” dimuat dalam *Suara Karya Online*, Sabtu, 29 September 2007.
5. Arie MP Tamba (2008) menulis esai yang berjudul “Wayang dalam Sastra: Tertawa Versus Ketegangan” dimuat dalam *Jurnal Nasional*, Kamis, 6 Maret 2008.

6. Maman S. Mahayana (2009) menulis esai yang berjudul “Estetika Wayang Cerpen Ahmadun Yosi Herfanda” dimuat dalam <http://mahayana-mahadewa.com/>, 31 Januari 2009.

Beberapa orang yang telah menulis artikel, esai, makalah, bagian buku (salah satu bab dalam buku), dan satu buku utuh tentang “dunia wayang dalam sastra” tentu kita beri penghargaan yang setinggi-tingginya. Hal itu menunjukkan bahwa mereka telah menaruh kepedulian yang amat besar terhadap kebudayaan Indonesia yang berakar dari budaya tradisional wayang. Penulisan mereka itu ada yang mengarah pada masalah transformasi, telaah isi, fungsi, dan struktur, serta ada pula yang sekadar meninjau secara sepintas lalu. Tentu masih ada celah-celah yang dapat dibicarakan lebih lanjut dalam makalah ini. Penulis yakin masih ada hal yang luput dari perhatian dan pemahaman mereka dalam pembahasan yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif.

Pengalaman penulis ketika (2011—2012) diajak kerja sama oleh Yayasan Selaras Cipta Purusatama Jakarta membuat industri kreatif pementasan sendratari wayang orang dengan lakon “Bima Suci” (20 Februari 2011), “Sastra Jendra Hayuningrat” (18 Desember 2011), dan “Mustikaning Dewi Kunthi” (16 Desember 2012) yang dipentaskan di Teater Kautaman, Gedung Pewayangan TMII, memerlukan kerja kolektif yang berproses penuh kreativitas. Sebagaimana lazimnya sebuah kerja seni yang memerlukan dana buat pelaksanaan pementasannya, maka pembuatan proposal kegiatan untuk mendapatkan dana dari sponsor yang berkenan mendukung pelaksanaan pementasan tersebut merupakan kerja awal industri kreatif ini. Ketika menentukan naskah lakon pun memerlukan diskusi kreatif antara penulis naskah, penyandang dana, produser, dan sutradara pementasan. Naskah lakon tidak seketika jadi, tetapi terus berproses seiring dengan perjalanan menentukan pemain, latihan pemain menghafal teks, ide baru pemain untuk menambah atau menghilangkan teks atas adegan tertentu, penyesuaian dengan iringan gamelan, tata panggung, tata rias dan busana, tata lampu, serta juru kamera pun ikut berproses kreatif menentukan sebuah naskah lakon tersebut. Untuk membantu penonton yang tidak dapat berbahasa Jawa, naskah lakon versi terakhir pun diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang pada saat pementasan disajikan dalam bentuk power poin. Bagi masyarakat umum yang tidak dapat hadir dalam pertunjukan tersebut dapat mengikinya melalui siaran langsung Radio Safari Jawa TMII atau menunggu hasil rekaman video. Dalam pelaksanaan pementasan tersebut, ternyata banyak juga pemain yang tidak hafal teks dan menggantikannya dengan improvisasi. Ketika melakukan editing di Studio TVRI Jakarta untuk mencakram padatkan (dalam bentuk DVD) hasil bidikan kamera video atas

pementasan tiga lakon wayang tersebut, tentu memerlukan kerja kreatif ahli digital, ahli animasi, penerjemah, dan penyelarasa bahasa. Setelah proses editing elektronik itu dilalui, tentu tinggal menggandakan, mengemas dalam bentuk DVD yang baik dan menarik, serta memasarkannya. Hasilnya dapat dinikmati melalui tayangan DVD bagi siapa pun yang memutar cakram padat tersebut.

4. Industri Kreatif Sastra Kanon

Seiring dengan perkembang zaman, beberapa sastra kanon zaman Balai Pustaka diolah menjadi industri kreatif. Novel *Sitti Nurbaya* karya Marah Rusli, misalnya, telah dijadikan sinetron sebanyak dua kali. Pertama, pada tahun 1991 ditayangkan oleh TVRI dengan disutradarai oleh Dedi Setiadi dan dibintangi Novia Kolopakings sebagai Sitti Nurbaya, Gusti Randa sebagai Samsul Bachri, dan HIM Damsyik sebagai Datuk Meringgih. Kedua, pada Desember 2004, novel Sitti Nurbaya diproduksi secara seri oleh MD Entertainment dan ditayangkan di Trans TV, dengan disutradarai oleh Encep Masduki dan dibintangi Nia Ramadhani sebagai Sitti Nurbaya, Ser Yozha Reza sebagai Samsul Bachri, dan Anwar Fuady sebagai Datuk Meringgih. Dalam sinetron Sitti Nurbaya yang kedua ini mencoba kreatif dengan memperkenalkan tokoh baru sebagai pesaing Sitti Nurbaya untuk memperebutkan cinta Samsul Bachri. Pada tahun 2009, Sitti Nurbaya menjadi salah satu dari delapan karya sastra Indonesia klasik yang dipilih oleh penyair Taufiq Ismail untuk dicetak ulang dalam edisi khusus *Indonesian Cultural Heritage Series*. Dalam buku itu Sitti Nurbaya diberi sampul berdesain kain Minang. Artis Happy Salma dipilih sebagai ikon selebritis novel *Siti Nurbaya* ini.

Sastra kanon zaman Balai Pustaka lainnya yang dijadikan industri kreatif film adalah *Salah Asuhan* karya Abdul Muis. *Salah Asuhan* adalah sebuah film Indonesia yang dirilis tahun 1972 yang disutradarai oleh Asrul Sani serta dibintangi oleh Ruth Pelupessy dan Dicky Zulkarnaen. Film ini diangkat dari novel berjudul sama, *Salah Asuhan*, tetapi dalam film ini oleh sutradara Asrul Sani latar belakang waktu cerita diubah menjadi era tahun 1970-an. Film tersebut berkisah tokoh Hanafi (Dicky Zulkarnaen), yang gagal studinya di Eropa, pulang ke kampungnya di Sumatera Barat. Mulailah pertentangan antara kebiasaan Hanafi di Eropa dengan adat setempat. Hanafi menaruh hati kepada Corrie du Bussee (Ruth Pelupessy), wanita peranakan Perancis. Hubungan ini ditentang oleh orang tua masing-masing. Hanafi sudah dijodohkan dengan Rapih (Rima Melati), sedang ayah Corrie tidak ingin anaknya kawin dengan orang Melayu. Selanjutnya, kawinlah Hanafi dengan Rapih, meski sudah diduga tidak akan lancar. Hanafi menyusul Corrie yang pergi

ke Jakarta. Pasangan terakhir ini kemudian kawin. Ternyata rumah tangga Hanafi-Corrie juga tidak seperti yang diharapkan, hingga bercerai. Corrie kemudian meninggal, dan Hanafi pulang kampung lagi dengan perasaan kalah dan menyerah.

Novel *Sengsara Membawa Nikmat* karya Tulis Sutan Sati pada tahun 1991 pernah dibuat industri kreatif dalam bentuk sinetron oleh TVRI. “Sengsara Membawa Nikmat” merupakan sebuah sinetron yang ditayangkan di TVRI pada tahun 1991. Pemain utama di sinetron ini ialah Desy Ratnasari, Septian Dwi Cahyo, Sandy Nayoan dan masih banyak lagi. Jumlah episode dalam sinetron *Sengsara Membawa Nikmat* ini mencapai lebih dari 20-an episode. Sinetron ini diproduksi oleh TVRI.

“Atheis” (atau juga berjudul “Kafir”) adalah film drama tragedi romantis tahun 1974 yang disutradarai oleh Sjuman Djaya dan dibintangi oleh Deddy Sutomo dan Christine Hakim. Film ini dibuat berdasarkan novel sastra kanon tahun 1949 berjudul *Atheis* karya Achdiat K. Mihadja, Sastrawan Angkatan 45 berasal dari Garut, Jawa Barat, dan meninggal 2008 di Cambera, Australia. Pada tahun 1970-an tersebut film ini diproduksi dengan anggaran sebesar Rp80.000.000,00 dan juga dibintangi oleh Emmy Salim, Kusno Sudjarwadi, dan Farouk Afero. Film *Atheis* dimaksudkan untuk menjadi sebuah tantangan kepada komunitas agamais di Indonesia waktu dirilis. Film *Atheis* menjadi kontroversial pada saat rilis, sempat ditolak oleh Badan Sensor Film Indonesia. Walaupun dinilai gagal mendapatkan banyak penonton pada rilis, film ini kemudian menjadi salah satu film Sjuman Djaya yang paling dikenal.

Film diawali dengan cerita meledaknya bom atom di Hiroshima dengan derita yang menyertainya. Hasan (Deddy Sutomo) adalah seorang santri keturunan, masa kanak-kanaknya sangat tradisional, pendidikannya setengah-setengah, dan bekerja sebagai pegawai Perusahaan Air Minum (PAM) di Bandung pada tahun 1940-an. Waktu masa kanak-kanak, Hasan jatuh cinta pada Rukmini (Christine Hakim), tetapi waktu dewasa terpesona dan akhirnya menikah dengan Kartini (Emmy Salim), perempuan bebas dan berpaham modern. Kartini bergaul erat dengan Rusli (Kusno Sudjarwadi), partisan politik yang bergerak di bawah tanah dan juga sahabat masa kecil Hasan. Tokoh-tokoh ini, ditambah lagi dengan Anwar (Farouk Afero) yang seorang nihilis, menjelaskan tema dan alur cerita yang diwarnai konflik tentang pertentangan pikiran kolot-modern dan perdebatan tentang Tuhan. Hasan, seorang yang peragu dan terombang-ambing, suatu saat mengetahui kenyataan paling pahit dalam hidupnya: istrinya, Kartini, menginap satu losmen dengan si nihilis Anwar. Dia harus mengambil keputusan: hadir atau tersingkir. Ia pun berangkat membunuh Anwar. Cerita mencapai akhir yang diwarnai kematian. Rusli meninggal

ditembak Kempetai dan Hasan pun tertembak tentara Jepang setelah dendamnya terbalas, dan bersamanya berakhir pula pengejaran cakrawala yang dilukiskan saat Hasan kecil.

Contoh industri kreatif sastra kanon yang berhasil menembus pasaran dan tentu sangat populer adalah *Si Doel Anak Betawi* karya Aman Datuk Madjoindo. “Si Doel Anak Betawi” adalah film drama keluarga Indonesia yang diproduksi pada tahun 1973 dan disutradarai oleh Sjuman Djaja. Film ini dibintangi antara lain oleh Rano Karno, Tutie Kirana dan Benyamin S. Cerita film ini didasarkan atas novel karangan Aman Datuk Madjoindo yang berjudul sama. Kisah dalam film ini adalah Si Doel (Rano Karno) dibesarkan oleh ibunya (Tuti Kirana) dan ayahnya (Benyamin S.) mengikuti budaya Betawi asli. Karena sebuah kecelakaan, ayah Si Doel meninggal hingga ia hidup berdua dengan ibunya. Si Doel membantu ibunya berjualan untuk meneruskan hidup. Pada suatu saat datang sebuah bantuan dari Asmad (Sjuman Djaja), pamannya yang kemudian diterima sebagai ayahnya. Asmad memberi kesempatan kepada Si Doel untuk bersekolah, juga sekaligus untuk menolak anggapan jelek anak Betawi karena banyak yang tidak bersekolah.

Pada tahun 1990-an sastra kanon karya Aman Datuk Modjoindo tersebut dikembangkan menjadi industri kreatif sinetron “Si Doel Anak Sekolah” atau biasa disingkat SDAS. Sinetron televisi SDAS disutradarai oleh Rano Karno yang berperan juga sebagai si Doel. Serial sinetron ini pertama kali ditayangkan di RCTI pada awal 1994 sampai 2002. Lalu, ditayangkan lagi oleh Indosiar dari 2002 sampai berakhir pada Jumat, 30 Juni 2006. Kemudian, mulai April 2013 sinetron SDAS ditayangkan lagi di RCTI. Sinetron SDAS terdiri atas 162 Episode dan 7 Season, Cerita SDAS adalah versi modern dari novel *Si Doel Anak Betawi* karya Aman Datuk Majoindo dan film berjudul sama yang disutradarai Sjumandjaja di tahun 1972. Dalam versi film, Rano Karno juga berperan sebagai si Doel dan Benyamin S. memainkan Sabeni yang diproduksi oleh Karnos Film. Sejauh ini, Si Doel Anak Sekolah berhasil menjadi sinetron Indonesia terlama yang ditayangkan di televisi, dengan 7 season dan 162 episode. SDAS ketika pertama ditayangkan melejit menjadi salah satu acara paling terkenal dan mengalahkan popularitas produksi-produksi asing yang saat itu mendominasi televisi Indonesia.

Selain mengangkat sastra kanon jenis novel, industri kreatif sastra kanon juga mendasarkan pada teks puisi atau sajak. Industri kreatif jenis ini lebih dikenal dengan istilah “musikalisasi puisi”, “puisi dinyanyikan, nyanyian puisi” (Taufiq Ismail, 2008:989) atau “musik puisi” (http://id.wikipedia.org/wiki/Musik_puisi). Musik puisi adalah genre seni dalam seni pertunjukan yang merupakan hasil kolaborasi antara penyajian puisi dan musik. Genre industri kreatif musik puisi ini telah lama eksis di dunia sastra dan seni di

Indonesia, dan dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu (1) musikalisasi puisi: puisi yang disajikan secara musikal, (2) lagu puisi: puisi yang dilagukan, dan (3) pembacaan puisi dengan iringan musik. Tokoh-tokoh musik puisi Indonesia, antara lain (1) Emha Ainun Nadjib dengan Kyai Kanjeng, menyajikan puisi-puisi karya Emha Ainun Nadjib atau lainnya; (2) Freddie Arsi dengan Sanggar Matahari, menyajikan puisi-puisi karya penyair Indonesia dan mancanegara, dan (3) Ebiet G. Ade, menyajikan puisi-puisi karyanya sendiri, puisi karya Emily Dickinson, dan puisi penyair-penyair Indonesia lainnya. Komunitas Musik Puisi Indonesia (KOMPI) adalah organisasi yang beranggotakan para penyaji musik puisi di Indonesia. Organisasi musik puisi ini berdiri tahun 2006 bertujuan untuk menjalin kerjasama antara para penyaji musik puisi dari berbagai daerah di Indonesia.

Taufiq Ismail telah bekerja sama dengan himpunan musik Bimbo (Sam, Acil, Jaka, dan Iin) sejak tahun 1972. Sampai sekarang (2013), sudah lebih ratusan lirik lagu yang berasal dari puisi Taufiq Ismail digubah menjadi syair lagu atau puisi yang dinyanyikan, antara lain dinyanyikan oleh Sam Bimbo, Acil Bimbo, Jaka Bimbo, Iin Bimbo, God Bless/Ahmad Albar, Ian Antono, Ucok Harahap, Niki Astria, Chrisye, Haddad Alwi, Erwin Gutawa, Gita Gutawa, dan Armand Maulana. Hampir semua puisi-puisi Taufiq Ismail yang dinyanyikan oleh para penyanyi terkenal tersebut menjadi hit, populer, bahkan terasa abadi sepanjang zaman, misalnya “Dengan Puisi, Aku”, “Sajadah Panjang”, dan “Dunia Ini Panggung Sandiwara”. Filosofi puitik yang ditulis oleh Taufiq Ismail dalam “Dengan Puisi, Aku” dipilih oleh Bimbo untuk dinyanyikan pertama kali dihadapan para peserta Pertemuan Sastrawan Indonesia di TIM pada tahun 1972.

DENGAN PUISI, AKU

Dengan puisi aku bernyanyi
Sampai senja umurku nanti
Dengan puisi aku bercinta
Berbatas cakrawala
Dengan puisi aku mengenang
Keabadian Yang Akan Datang
Dengan puisi aku menangis
Jarum waktu bila kejam mengiris
Dengan puisi aku mengutuk
Nafas zaman yang busuk
Dengan puisi aku berdoa
Perkenankanlah kiranya.

1965

(Taufiq Ismail dalam *Mengakar ke Bumi Menggapai ke Langit 4*. 2008:35)

Dalam usaha memperkenalkan sastra Indonesia dan para penciptanya, Yayasan Lontar memproduksi 24 buah film video mengenai para penulis sastra Indonesia. Film-film tersebut menawarkan kepada pemirsa suatu pandangan langsung kepada pribadi-pribadi di balik buku-buku yang mereka tulis. Pemirsa dapat mendengar secara langsung mengenai kenangan-kenangan masa lalu dan pikiran-pikiran mereka. Setiap film disunting menjadi berdurasi sekitar 24 menit. Detail lebih lengkap tersimpan di arsip Perpustakaan Digital Lontar. Para penulis yang telah didokumentasikan dalam bentuk Video Biografi Sastrawan Indonesia antara lain: (1) A.A. Navis, (2) Achdiat K. Mihadja, (3) Agam Wispi, (4) Ahmad Tohari, (5) Danarto, (6) Darmanto Jatman, (7) Gerson Poyk, (8) Goenawan Mohamad, (9) H.B. Jassin, (10) Hanna Rambe, (11) Kuntowijoyo, (12) Nh. Dini, (13) Pramoedya Ananta Toer, (14) Putu Oka Sukanta, (15) Ramadhan K.H., (16) W.S. Rendra, (17) Sapardi Djoko Damono, (18) Selasih, (19) Sitor Situmorang, (20) Soeman Hasibuan, (21) Sutan Takdir Alisjahbana, (22) Taufiq Ismail, (23) Toeti Heraty, dan (24) Umar Kayam

5. Industri Kreatif Sastra Pop

Pada tahun 1970-an industri kreatif sastra pop didominasi dengan dunia film remaja yang berasal dari novel pop, seperti karya Ashadi Siregar dalam film *Cintaku di Kampus Biru*, *Kugapai Cintamu*, dan *Terminal Cinta Terakhir* (1976–1977). *Cintaku di Kampus Biru* adalah film drama percintaan Indonesia yang diproduksi pada tahun 1976 dan disutradarai oleh Ami Prijono. Film ini dibintangi antara lain oleh Roy Marten, Rae Sita dan Yati Octavia. Lewat film inilah Roy Marten pertama kali naik daun. Film ini berdasarkan novel dengan judul yang sama, karangan Ashadi Siregar. Versi layar lebar juga mengambil latar yang sama dengan novelnya, yaitu kampus Universitas Gadjah Mada (UGM), Yogyakarta.

Film *Kugapai Cintamu* merupakan film remaja yang disutradarai oleh Wim Umboh berdasarkan novel Ashadi Siregar. Bintang film yang memerankan film tersebut, antara lain Lenny Marlina, Jenny Rachman, Cok Simbara, Roy Marten, Mia Kumala. *Kugapai Cintamu* merupakan film terlaris V di Jakarta, 1977, dengan 128.409 penonton, menurut data Perfin. Film ini berkisah tentang Widuri (Lenny Marlina), tipologi gadis desa Jawa yang tidak berani mengutarakan cintanya dan pasrah. Sementara itu Irawati (Yenny Rahman), gadis manja dan agresif, yang dituruti semua kemauannya oleh orang tuanya yang pengusaha, karena sudah diramal tidak berumur panjang. Kedua gadis itu mencintai Tody (Cok Simbara), tokoh mahasiswa yang peragu dalam cinta hingga sering

berkonsultasi dengan sahabatnya, Anton (Roy Marten), mahasiswa psikologi. Widuri yang mencinta dalam diam, kalah dengan Irawati. Meski demikian, Irawati seolah belum puas. Saat Tody ber-KKN ke desa Widuri, Irawati mengerjai Widuri. Widuri diperkosa kawan-kawan berandalan Irawati, hingga hamil dan pulang ke desa. Tody, yang mendapat surat dari orangtuanya bahwa tidak sanggup membiayai sekolahnya lagi, lalu bekerja pada orang tua Irawati. Saat menolong teman yang butuh duit dengan uang perusahaan dan gagal dikembalikan, Tody ditodong mengawini Irawati yang hamil akibat pergaulan bebasnya. Ia tidak bisa mengelak, tetapi lalu pergi bekerja di tempat lain. Irawati yang merengek, tidak dihiraukan. Tody tetap mencintai Widuri. Ia menyusul Widuri ke desanya, mengajak kawin dan menyuruh cerai dengan suaminya yang bajingan. Widuri tidak mau. Dalam keadaan kalap ia pulang dan mengalami kecelakaan, sementara Irawati juga meninggal saat melahirkan. Semuanya menggapai cinta.

Film *Terminal Cinta Terakhir* adalah film Indonesia yang dirilis pada tahun 1977 yang mengangkat dari novel Ashadi Siregar berjudul sama dengan disutradarai oleh Abrar Siregar. Film ini dibintangi antara lain oleh WS Rendra dan Marini. Film ini berkisah tentang seorang pemuda Joki Tobing (WS Rendra) seorang muda pembangkang baru datang dari Medan bekerja sebagai wartawan. Dia dipecat oleh pemimpin redaksinya, bahkan diusir oleh pamannya tempat dia menginap, karena laporannya sebagai wartawan, di antaranya menulis bahwa Sang Paman sebagai koruptor, begitu juga ayahnya. Dalam keadaan menganggur Joki berjumpa dengan Widuri (Marini) seorang pegawai DKI. Hubungan Joki—Widuri semakin erat, tetapi Widuri semakin ragu untuk membuka diri seperti yang dikehendaki Joki. Suatu saat Joki melihat Widuri berjalan dengan seorang asing. Joki marah, dan semakin marah karena dia didesak ayah-ibunya untuk mengawini Meinar (Ita Mustafa), anak pamannya. Sedangkan Meinar yang sudah lama menaruh hati pada Joki juga dicintai oleh sahabatnya sendiri, Wawan (Charly Sahetapy). Desakan ayah-ibu Joki membuat hubungan antara anak dan orangtua putus, dipicu dengan pernyataan Joki tentang kebobrokan kaum tua. Ibu Joki sakit keras. Pada saat yang bersamaan anak Widuri dirawat di rumah sakit sama karena kecelakaan. Di situlah Joki mengetahui latar belakang Widuri dari Anton (Amoroso Katamsi), sahabat Widuri saat kuliah. Maka Anton-Widuri kembali mesra.

Badai Pasti Berlalu adalah sebuah film drama musikal Indonesia yang dirilis pada tahun 1977. Film ini disutradarai oleh Teguh Karya pada tahun 1977 yang diangkat dari novel berjudul sama karangan Marga T, *Badai Pasti Berlalu* terbitan Maret 1974. Novel ini sempat pula dimuat di harian *Kompas* dari tanggal 5 Juni 1972 hingga 2 September 1972.

Film ini dibuat versi daur ulangnya yang dirilis pada tahun 2007. Film ini berkisah tentang Siska (Christine Hakim) yang patah hati karena tunangannya membatalkan perkawinan mereka dan menikah dengan gadis lain. Siska yang kehilangan semangat hidup memutuskan keluar dari pekerjaannya dan hidup menyendiri. Leo, sahabat Jhonny, kakak Siska, mendekatinya untuk memenangkan taruhan dengan teman-temannya untuk menaklukkan Siska. Leo yang 'Don Yuan' berhasil membangkitkan semangat hidup Siska yang sudah terlelap dalam apati dan beku bagaikan gunung es, namun ia sendiri benar-benar jatuh hati kepada gadis itu. Kesalahpahaman terjadi di antara mereka, menyebabkan mereka tidak bisa bersatu. Lalu, muncul pula Helmi, seniman pegawai niteclub, seorang pemuda yang lincah, perayu, dan licik. Badai demi badai yang hitam pekat melanda hati Siska. Namun, memang badai akhirnya pasti berlalu.

Sementara itu, film *Badai Pasti Berlalu* versi tahun 2007 disutradarai oleh Teddy Soeriaatmadja mengisahkan hidup Siska (Raihaanun) yang baru dikhianati oleh kekasihnya. Ia kemudian bertemu dengan seorang pria bernama Leo (Vino G. Bastian) teman kuliah kakaknya. Ternyata Leo hanya memanfaatkan Siska sebagai taruhan bersama teman-temannya. Siska mengetahui hal ini dan kembali merasa sakit hati. Ia kemudian jatuh ke dalam pelukan Helmi (Winky Wiryawan) seorang manajer kafe yang berkarakter licik. Selain ketiga nama di atas, film ini juga dibintangi oleh aktor kawakan Slamet Rahardjo, yang juga bermain di versi tahun 1977 sebagai Helmi, Agastya Kandou, dan Dewi Irawan.

Industri kreatif sastra pop dari teenlit adalah *Dealova* yang merupakan sebuah film drama yang diproduksi pada tahun 2005 oleh rumah produksi Flix Pictures. Skenario film ini ditulis oleh Hilman Hariwijaya yang diadaptasi dari novel teenlit (literatur remaja) *best seller* karya Dyan Nuranindya yang berjudul sama. Dibintangi oleh Evan Sanders, Ben Joshua, Jessica Iskandar, Doni Dealova. Film ini berkisah tentang konflik cinta segi tiga dari Dira, Karra, dan Ibel. Kisah inilah yang menjadi hal dominan dieksplorasi oleh sutradara Dian W. Sasmita dalam *Dealova*. Konflik cinta segi tiga juga diwarnai dengan konflik-konflik lain sebagai "pendukung" mulai dari pertengkaran Karra dengan sahabat karibnya Finta (Nagita Slavina), Karra dengan abangnya Iraz, hingga perkelahian Dira dengan kelompok Aji. Film ini juga didukung dengan beberapa lagu dari Band Dealova, Once, dan Bunga Citra Lestari, dengan durasi film 105 menit.

Industri kreatif sastra pop lainnya adalah "Si Unyil", film seri televisi Indonesia produksi PPFN yang mengudara setiap hari Minggu pagi di stasiun TVRI dimulai pada tanggal 5 April 1981 sampai 1993, Minggu pagi di stasiun RCTI dimulai pada tanggal 21 April 2002 hingga awal 2003 dan berpindah ke TPI pada media 2003 hingga akhir 2003

setiap Minggu pukul 16.30 WIB sebelum program berita Lintas 5. "Si Unyil" ini diciptakan oleh Suyadi. Film ini ditujukan kepada anak-anak. Film seri boneka ini menceritakan tentang seorang anak Sekolah Dasar (yang lalu akhirnya setelah bertahun-tahun lamanya bisa mencapai posisi Sekolah Menengah Pertama) bernama Unyil dan petualangannya bersama teman-temannya. Kata "Unyil" berasal dari "mungil" yang berarti "kecil".

Si Unyil telah menjadi salah satu bagian tidak terpisahkan dari budaya populer di Indonesia, dan banyak orang tidak dapat melupakan berbagai unsur seri ini, mulai dari lagu temanya yang dimulai dengan kata-kata "Hom-pim-pah alaihum gambreng!" sampai tokoh-tokoh seperti Pak Raden dan Pak Ogah dan kalimat seperti "Cepek dulu dong!" Saat ini boneka-boneka si Unyil telah menjadi koleksi Museum Wayang di Jakarta. Pada tahun 2007, acara ini dihidupkan lagi dengan nama Laptop Si Unyil, digawangi oleh Trans7. Karakter, lagu pembuka, dan cerita tetap dipertahankan, kecuali beberapa yang diperbaharui seiring zaman. Seperti ucapan Pak Ogah, yang dulu "Cepek dulu dong" kini jadi "Gopek dulu dong"; dan Unyil didampingi temannya membahas hal-hal pendidikan dengan laptop yang dimiliki teman si Unyil.

Tokoh utama film boneka ini Unyil, Ucrit, dan Usro (ketiga karakter ini merupakan karakter utama dalam film Si Unyil), serta Pak Raden (memiliki karakter Jawa yang kental, kain beskap berwarna hitam lengkap dengan blangkon dan tongkat dengan pegangan mirip gagang payung dan disertai dengan kumis tebal yang melintang merupakan ciri khas Pak Raden. Segala sesuatu yang dikerjakan selalu mengacu pada primbon kesayangannya. Selalu berusaha menghindari apabila ada kerja bakti di desa Sukamaju dengan alasan penyakit encoknya kambuh. Tokoh Pak Raden ini juga memiliki sifat yang pelit terhadap tetangganya, sehingga seringkali buah mangganya dicuri oleh Pak Ogah. Seperti halnya kebanyakan tokoh yang memiliki darah biru, Pak Raden juga memelihara burung perkutut serta memiliki bakat seni lukis yang mumpuni. Pak Raden juga mempunyai tawa khas yang menggelegar. Selain itu pula sifat jelek Pak Raden adalah cepat naik darah alias pemarah).

Tokoh Pak Ogah (dikenal sebagai seorang tunakarya yang kepalanya gundul dan kerjanya sehari-hari adalah duduk di pos ronda dan meminta uang dari orang-orang yang lewat. Dua kalimat Pak Ogah yang paling terkenal adalah, "Ogah, aah" dan "Cepek dulu dong." Ogah adalah bahasa sehari-hari untuk mengatakan "tidak", biasanya karena kemalasan. Misalnya apabila seseorang diajak temannya untuk pergi ke suatu tempat, tapi ia ingin tinggal di rumah, ia dapat berkata, "Ogah, aah." Perlu diperhatikan bahwa kata "ogah" ini memiliki konotasi kurang sopan bila digunakan kepada orang yang lebih tua atau lebih tinggi status sosialnya. "Cepek" sebenarnya berarti seratus, diserap dari dialek

Hokkian dan dalam hal ini adalah satu keping uang logam seratus Rupiah. Pak Ogah dalam film seri biasanya hanya mengizinkan orang lewat di depan pos rondanya bila mereka memberinya seratus rupiah atau cepek terlebih dahulu. Oleh karena ketenaran seri Si Unyil, kata Pak Ogah kemudian memasuki wahana populer dan menjadi istilah umum untuk menyebut semua tunakarya yang lebih senang bermalas-malasan atau melakukan pekerjaan ringan. Misalnya di perempatan jalan yang sibuk, sering kali karena satu alasan atau yang lain tidak ada petugas polisi yang mengatur lalu-lintas, seseorang yang bukan petugas polisi tetapi kemudian mengatur arus kendaraan dan meminta uang sebagai imbalan sering disebut "Pak Ogah". Tokoh-tokoh lain dalam film Si Unyil antara lain, Kinoy, Meilani, Tina, Bun Bun, Pak Ableh. Cuplis, Pak Lurah, Endut, dan Mbok Bariah.

6. Penutup

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas bahwa sastra adiluhung dan industri kreatif mampu menjadi salah satu alternatif mengembangkan budaya dan perekonomian masyarakat Indonesia. Sesungguhnya pengembangan industri kreatif berbasis bahasa dan sastra Indonesia itu dapat dikembangkan secara baik dalam menghidupi budaya dan perekonomian masyarakat Indonesia tidak terbatas pada sastra adiluhung, tetapi genre sastra kanon dan sastra populer pun mampu menunjang ekonomi kreatif masyarakat. Apabila kita cermati secara saksama, arah karya kita dalam pengembangan industri kreatif yang berbasis bahasa dan sastra bermuara ke industri kreatif berbasis sastra populer. Film boneka Si Unyil dan film Dealova mampu menyedot perhatian masyarakat luas dan ikut serta mendatangkan finansial yang memadai. Demikian halnya film *Ayat-Ayat Cinta* (adaptasi dari novel *Ayat-Ayat Cinta* karya Habiburrahman El Shirazy) dan *Laskar Pelangi* (adaptasi dari novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata) mampu menembus dunia pasar yang cukup menguntungkan dari sisi perekonomian. Industri kreatif yang berbasis sastra adiluhung dan sastra kanon apabila ingin menembus dunia pasar yang menguntungkan dari sisi perekonomian harus digarap secara inovatif, kreatif, dan populer. Contoh nyata dapat bercermin pada industri kreatif yang berbasis novel *Si Dul Anak Betawi* yang pernah digarap menjadi film "Si Dul Anak Betawi" pada tahun 1973 secara finansial kurang berhasil. Akan tetapi, setelah novel *Si Dul Anak Betawi* tersebut digarap secara populer menjadi sinetron berseri "Si Dul Anak Sekolah", berkali-kali tayang ditelvisi, bertahan bertahun-tahun, tentu secara ekonomis lebih menguntungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2006. *Kitab Omong Kosong*. Cetakan kedua, cetakan pertama 2004. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Amir, Hazim. 1994. *Nilai-Nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Anderson, Benedict R.O'G. 2008. *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Terjemahan Reviyanto B. Santoso dan Luthfi Wulandari. Cetakan kedtiga. Yogyakarta: Jejak.
- Damono, Sapardi Djoko. 1993. *Novel Jawa Tahun 1950-an: Telaah Fungsi, Isi, dan Struktur*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Darma, Budi. 2004. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fang, Liao Yock. 1991. "Epos India dalam Kesusastaan Melayu dan Wayang" dalam *Sejarah Kesusastaan Melayu Klasik 1*. Jakarta: Erlangga.
- http://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif
- http://id.wikipedia.org/wiki/Musik_puisi
- Ikram, Achadiati. 1980. *Hikayat Sri Rama: Suntingan Naskah Disertai Telaah Amanat dan Struktur*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Ismail, Taufiq. 2008a. *Mengakar ke Bumi Menggapai ke Langit 1. Himpunan Puisi 1953—2008*. Jakarta: Majalah Sastra Horison.
- 2008b. *Mengakar ke Bumi Menggapai ke Langit 4. Himpunan Lirik Lagu 1972—2008*. Jakarta: Majalah Sastra Horison.
- Kayam, Umar. 1975. *Sri Sumarah dan Bawuk*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- 1990. *Para Priyayi*. Jakarta: Grafitti.
- Mangkunegara VII, KGPA. 1965. *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa*. Yogyakarta: UP Indonesia.
- Mangunwijaya, Y.B. 1982. "Mitologi Sebagai Legitimasi Para Dewa" dan "Mitologi, Epos, dan Roman" dalam *Sastra dan Religiositas*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- 1983. *Burung-Burung Manyar*. Jakarta: Jembatan.
- 1990. *Durga Umayi*. Jakarta: Gratifiti.
- Mulder, Niels. 2009. *Mistisisme Jawa: Ideologi di Indonesia*. Cetakan ketiga, cetakan pertama 2001. Yogyakarta: Lkis.

- Muljono, Sri. 1978. *Tripama, Watak Satria dan Sastra Jendra*. Jakarta: Gunung Agung.
- 1979. *Simbolisme dan Mistisme dalam Wayang*. Jakarta: Gunung Agung.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Wayang dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- 2003. "Wayang dalam Fiksi Indonesia". *Humaniora* Volume XV, Nomor 1 Tahun 2003.
- 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Cetakan kedelapan. Cetakan pertama 1995. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pendit, Nyoman S. 2009a. *Ramayana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- 2009b. *Mahabharata*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Purwadi. 2007. *Mengenal Gambar dan Tokoh Wayang Purwa dan Keterangannya*. Sukoharjo: CV Cendrawasih.
- Sindhunata, 1988. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Kompas
- 2007. *Petruk Jadi Guru*. Jakarta: Kompas.
- Siswoharsojo, Ki. 1979. *Makuta Rama*. Cetakan VI. Yogyakarta: SG.
- 1985. *Wahyu Purba Sejati*. Cetakan VI. Yogyakarta: Gondolayu Kulon.
- Sumardjo, Jakob. 1982. *Novel Indonesia Mutakhir: Sebuah Kritik*. Cetakan Kedua. Cetakan Pertama 1979. Yogyakarta: CV Nur Cahaya.
- Suseno, Dharmawan Budi. 2009. *Wayang Kebatinan Islam*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Susetya, Wawan. 2008. *Ramayana*. Yogyakarta: Narasi.
- Wiryamartana, I. Kuntara. 1990. *Arjunawiwaha: Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Subtema: 4

**RUMAH DONGENG
SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
oleh
Dra. Sri Ningsih, M.S.
Fakultas Sastra Universitas Jember**

ABSTRAKS

Popularitas dongeng sudah sejak lama menurun, baik dalam ranah keluarga maupun ranah publik. Di sisi lain karakter bangsa juga menurun dalam skala horisontal maupun vertikal, seperti muncul dalam perilaku tawuran massal, perilaku para elit bangsa, sampai dengan ancaman disintegrasi bangsa. Dongeng sebagai salah satu jenis karya sastra pada zaman dahulu merupakan sarana pendidikan yang efektif. Dongeng dalam kemasan yang berbeda sangat disukai oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Makalah ini mencoba untuk menawarkan satu strategi revitalisasi dan sosialisasi dongeng dalam konteks pendidikan karakter bangsa dan pemerkokoh NKRI. Konsep dasar yang ditawarkan berupa pembangunan/pembentukan rumah dongeng tempat mendidik dan membina para pendongeng muda untuk ditugasi mendongeng di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD dipilih dengan beberapa pertimbangan: (1) anak-anak lebih mudah menyukai dongeng, (2) lembaga pendidikan PAUD sangat kekurangan tenaga pendidik dan tenaga pendongeng, (3) tahun 2013 pemerintah sudah memulai program penyiapan generasi emas dimulai dari pendidikan anak usia dini, (4) siswa PAUD berada dalam masa *golden ages*, sehingga nilai-nilai karakter bangsa dapat tertanam kuat dalam jiwa anak hingga dewasa kelak.

Kata kunci: dongeng, karakter bangsa, NKRI, generasi emas, *golden ages*.

1. PENGANTAR

Makalah ini merupakan hasil kompilasi dari tiga hal sebagai berikut. **Pertama** yaitu hasil penelitian berjudul "Struktur dan Ajaran Moral dalam Dongeng Anak di Jawa Timur" (Ningsih dkk., 2003), atas biaya dari Bagian Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Jawa Timur Tahun 2003. **Kedua** hasil pengalaman dan pencermatan selama 10 tahun (yang paling tidak setiap tahun dua sampai dengan tiga kali menjadi juri lomba bercerita bagi anak-anak prasekolah [taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini] serta juri lomba untuk guru-guru prasekolah di wilayah Kabupaten Jember untuk tingkat kecamatan, tingkat kabupaten, dan yang diselenggarakan oleh RRI Pratama Jember. **Ketiga**, hasil pengalaman dalam pembinaan guru-guru prasekolah di Kabupaten Jember yang akan mengikuti lomba dongeng di tingkat Provinsi Jawa Timur dan mahasiswa yang mempunyai anak binaan mendongeng.

Dongeng merupakan salah satu folklor lisan Indonesia dari jenis "cerita prosa rakyat" (Danandjaja, 1991:83). Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, yang dianggap benar-benar terjadi, dan berfungsi untuk hiburan, walaupun banyak yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran (Danandjaja, 1991:83). Dongeng pada umumnya diceritakan oleh kakek-nenek kepada cucunya menjelang tidur, istilah lain menyebutkan sebagai nina bobok. Kakek nenek mendongeng tersebut dengan maksud menghibur anak-cucu agar mau beristirahat di tempat tidur sebelum saatnya tidur sehingga jika tidur nyenyak, tidak banyak gerak karena kepayahan. Selain itu, agar cucunya sebelum tidur mempunyai perasaan gembira sehingga ketika bangun tidur segar bugar dan hatinya senang sehingga mudah dirahkan untuk segera mengerjakan yang lain, misalnya mandi. Selain dampak positif itu, ada hal lebih menguntungkan karena di dalam dongeng terdapat unsur didaktis sehingga juga bermanfaat untuk mendidik cucu atau generasi penerusnya. Dengan demikian maka tanpa disadari cucu atau generasi penerusnya mendapat pendidikan moral "baik" tentunya, sebagaimana yang tersirat di dalam dongeng yang didengarkannya.

Menurut Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang dilakukan oleh kakek nenek terhadap cucunya tersebut ternyata merupakan salah satu jenis PAUD, yaitu PAUD jalur informal. Selain PAUD jalur informal, di Indonesia terdapat PAUD jenis jalur formal dan nonformal. PAUD jalur formal terdiri atas Taman Kanak-Kanak, Raudhatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat. PUAD jalur nonformal terdiri atas Kelompok Bermain, tempat penitipan anak dan atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan, PAUD jalur informal adalah pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, sebagaimana yang dilakukan oleh kakek dan nenek mendongeng untuk cucunya.

2. DONGENG SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA

Pada bagian ini akan dikemukakan tiga hal, yaitu: (a) dongeng, (b) keberadaan dongeng, (c) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan (4) strategi revitalisasi dan sosialisasi dongeng.

a. Dongeng

Kenyataan menunjukkan bahwa di seluruh penjuru dunia ditemukan dongeng yang berfungsi untuk hiburan dan pendidikan untuk semua kalangan umur dan semua jenis kelamin. Menurut Dananjaya (1991:83) dongeng merupakan salah satu folklor lisan Indonesia dari jenis "cerita rakyat prosa". Selanjutnya dijelaskannya bahwa dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusasteraan lisan, yang dianggap benar-benar terjadi, dan berfungsi untuk hiburan, walaupun banyak yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Oleh karena dongeng termasuk salah satu jenis folklor maka pada umumnya mempunyai ciri-ciri:

- 1) penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan,
- 2) bersifat tradisional, disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau standar,
- 3) ada dalam versi-versi bahkan varian-varian,
- 4) bersifat anonim,
- 5) mempunyai bentuk berumus atau berpola,
- 6) mempunyai kegunaan dalam kehidupan suatu kolektif,

- 7) bersifat pralogis,
 - 8) menjadi milik bersama dari kolektif tertentu,
 - 9) bersifat polos dan lugu sehingga sering kelihatan kasar, terlalu spontan.
- (Danandjaja, 1991:4).

Sebagai contoh gambaran tentang keberadaan dongeng di suatu provinsi, berikut dikemukakan hasil penelitian Ningsih dkk. (2003) tentang dongeng anak di Provinsi Jawa Timur dengan judul "Struktur dan Ajaran Moral dalam Dongeng Anak di Jawa Timur" atas biaya Bagian Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Jawa Timur Tahun 2003.

Berdasarkan pengamatan Ningsih dkk. (2003), dongeng anak di Jawa Timur diungkapkan dalam berbagai bahasa yang ada di Jawa Timur, yaitu bahasa Jawa, bahasa Madura, dan bahasa Using. Dongeng dalam bahasa Jawa banyak dijumpai di wilayah Jawa Timur bagian barat, bagian tengah, dan bagian timur. Dongeng dalam bahasa Madura banyak dijumpai di daerah Madura dan di Jawa Timur yang penduduknya berasal dari daerah Madura dan sudah bertempat tinggal lama, minimal satu generasi, di daerah tersebut. Sedangkan, dongeng dalam bahasa Using hanya ditemui di daerah Using, Banyuwangi. Dongeng dari tiga wilayah tersebut sudah banyak yang dibukukan dalam kumpulan "cerita rakyat" dengan menggunakan bahasa Indonesia, misalny "Dongeng Mas Ayu Melok" ditulis oleh Suripan Sadi Utomo (1996), dimuat dalam kumpulan *Cerita Rakyat dari Banyuwangi*; "Putri Nglirip" yang disunting oleh Y.B. Suparlan (1997), dimuat dalam kumpulan *Cerita Rakyat Indonesia: Walan Sendow* (1997:40–52), yang kemudian judul cerita itu dipakai untuk nama air terjun, yaitu "Air Terjun Putri Nglirip"; "Dongeng Joko Dolog" ditulis oleh Suripan Sadi Utomo dan Setyo Yowono Sudikan, dimuat dalam *Cerita Rakyat dari Surabaya* (1999:27–33); "Dongeng Keyong Emas" ditulis oleh Dwianto Setyawan, dimuat dalam *Cerita Rakyat dari Jawa Timur* (1999:26–31); "Kera yang Rakus" ditulis oleh Yulfa Usman, dimuat dalam kumpulan *Cerita Rakyat dari Bawean* (1999:40–45); dan "Asal Usul Desa Nglumpang" ditulis oleh Edy Santoso, dimuat dalam *Cerita Rakyat dari Ponorogo* (2003:50–53).

Selain itu ada dongeng atau cerita dalam bahasa Madura ditulis oleh D. Zawawi Imron (1979) berjudul *Campaka*, yang merupakan cerita rakyat dari Sumenep; dan ada dongeng dalam bahasa Using yang ditulis dalam Laporan Penelitian Inventarisasi "Cerita Rakyat Using" oleh tim yang diketuai oleh Ningsih, Sri (2000), dikelola oleh Pembina Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Jawa Timur. Di dalam laporan tersebut terdapat dongeng "Sang Precil ambi Buto", "Anang ambi Putune", dan "Manten Anyar Mangan Duren".

Dengan adanya berbagai macam dongeng dalam berbagai bahasa daerah dan sebagian besar sudah diindonesiakan serta telah ditulis, baik yang sudah dicetak maupun belum dicetak, tersebut menunjukkan bahwa dongeng sangat digemari oleh masyarakat penciptanya dan para pewarisnya, terutama pewaris aktifnya. Berdasarkan kenyataan tersebut dapat diduga bahwa pewaris aktif dongeng masih ada dalam jumlah banyak.

Penelitian Ningsih dkk. (2003) mengungkap ciri-ciri dongeng anak di Jawa Timur dan ajaran moral yang ada di dalamnya yang termuat dalam berbagai buku cerita rakyat di Jawa Timur, sebagai populasinya, sejumlah 29 cerita dongeng anak di Jawa Timur. Sedangkan sampel sejumlah 6 dongeng anak dongeng anak di Jawa Timur yang telah ditulis dan diterbitkan oleh penerbit Gramedia Widiarsana Indonesia (Grasindo) Jakarta serta Penerbit Kanisius Yogyakarta. Sampel tersebut diambil dari 12 judul buku cerita anak di Jawa Timur dengan pilihan 1 dongeng anak ditokohi oleh manusia, 1 dongeng anak ditokohi binatang, dan 1 dongeng anak yang tergolong cerita asal usul untuk dipaparkan di sini. Hal itu dilakukan karena sudah mewakili dan tidak mungkin lebih yang dipaparkan karena adanya keterbatasan. Selanjutnya, dalam makalah ini dikemukakan data dan hasil analisis ajaran moral dongeng anak di Jawa Timur.

- a) Berikut data (sebagai populasi) dua belas judul buku cerita rakyat yang sudah terbit dalam bahasa Indonesia dan nama judul dongeng anak yang ada di dalamnya, ditandai dengan angka di dalam kurung, yang dipaparkan atau disajikan berdasarkan tahun terbitnya buku cerita rakyat yang terakhir.

- 1) Judul buku *Cerita Rakyat dari Banyuwangi*, penulis Suripan Hadi Hutomo dan E. Yonohudiyono, cetakan pertama, terbit tahun 1996, oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 60 halaman, berisi 10 cerita rakyat dari Banyuwangi, Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak ada dua, yaitu cerita kelima dan keenam, berjudul (1) "Dongeng Joko Wulur" dan (2) "Dongeng Mas Ayu Melok".
- 2) Judul buku *Cerita Rakyat dari Jawa Timur 2*, penulis Dwianto Setyawan, cetakan pertama, terbit tahun 1996, oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 46 halaman, berisi tujuh cerita rakyat Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak satu, yaitu cerita ketiga, berjudul (3) "Putri Sewidak Loro".
- 3) Judul buku *Cerita Rakyat dari Surabaya*, penulis Suripan Hadi Hutomo dan Setya Yuwono Sudikan, cetakan pertama, terbit Mei 1996 dan cetakan kedua terbit April 1999, oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 50 halaman, berisi sepuluh cerita dari Surabaya Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak ada dua, yaitu cerita kesatu dan keenam berjudul (4) "Asal Usul Nama Surabaya" dan (5) "Dongeng Joko Dolog".
- 4) Judul buku *Cerita Rakyat dari Bawean*, penulis Zulfa Usman, cetakan pertama terbit April 1996 dan cetakan ketiga terbit April 1999 oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 53 halaman, berisi tujuh cerita rakyat dari Bawean Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak ada empat yaitu pada cerita keempat, kelima, keenam, dan ketujuh; berjudul (6) "Maulana Umar Mas'ud", (7) "Laknatuhari", (8) "Kera yang Rakus", dan (9) "Matkamali".
- 5) Judul buku *Cerita Rakyat dari Jawa Timur*, penulis Dwianto Setyawan, cetakan pertama Juni 1992 dan cetakan kesebelas April 1999 oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 57 halaman, berisi sepuluh cerita rakyat dari Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak berjumlah tiga, yaitu pada cerita kesatu, kelima, dan ketujuh,

berjudul: (10) "Cindelas", (11) "Keong Emas", dan (12) "Aryo Menak dan Tunjung Wulan".

- 6) Judul buku *Cerita Rakyat dari Madura*, penulis D. Zawawi Imron, cetakan pertama Oktober 1993 dan cetakan kedelapan Mei 2000 oleh penerbit Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 49 halaman, berisi sembilan cerita rakyat Madura, yang tergolong dongeng anak ada tujuh, yaitu cerita kedua, ketiga, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, dan kesembilan berjudul: (13) "Seorang Penyadap Nira", (14) "Para Pedagang Kucing", (15) "Persahabatan Empat Ekor Binatang", (16) "Pak Jalmo", (17) "Dua Ekor Kambing yang Congkak", (18) "Pak Molla", dan (19) "Mencari Calon Putra Mahkota".
- 7) Judul buku *Cerita Rakyat Indonesia: Walan Sendow*, penyunting Y.B. Suparlan, cetakan ke-1 terbit tahun 1997 dan cetakan ke-7 terbit tahun 2003, oleh penerbit Kanisius Yogyakarta, tebal 73 halaman, berisi empat cerita, yang tergolong dongeng anak Jawa Timur ada satu, yaitu cerita ketiga, berjudul (20) "Putri Nglirip".
- 8) Judul buku *Cerita Rakyat Indonesia: Putri Dara Nante*, penyunting Y.B. Suparlan, cetakan ke-1 tahun 1997 dan cetakan ke-6 tahun 2003 oleh penerbit Kanisius di Yogyakarta, tebal 69 halaman, berisi empat cerita, yang tergolong dongeng anak Jawa Timur ada satu, yaitu cerita ketiga, judul cerita (21) "Asal Mula Nama Gunung Bromo".
- 9) Judul buku *Cerita Rakyat Indonesia: Dewi Rinjani*, penyunting Y.B. Suparlan, cetakan ke-1 tahun 1997 dan cetakan ke-6 tahun 2003 oleh penerbit Kanisius Yogyakarta, tebal 76 halaman, berisi empat cerita, yang tergolong dongeng anak Jawa Timur terdapat pada cerita ketiga berjudul (22) "Si Joko Dolog".
- 10) Judul buku *Cerita Rakyat Indonesia: Putri Rumpun Bambu*, penyunting Y.B. Suparlan, cetakan ke-1 tahun 1996 dan cetakan ke-6 tahun 2003 oleh penerbit Kanisius Yogyakarta, tebal 67 halaman,

berisi empat cerita, yang tergolong dongeng anak Jawa Timur pada cerita keempat berjudul (23) "Sedaeng".

- 11) Judul buku *Cerita Rakyat dari Ponorogo*, penulis Edy Santoso, cetakan pertama tahun 2003, oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 53 halaman, berisi 10 cerita rakyat Ponorogo Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak ada empat, yaitu cerita keempat, kelima, keenam, dan ketujuh, berjudul (24) "Terjadinya Mata Air Kucur Bathara dan Sumber Dukun", (25) "Raden Subroto dan Suminten", (26) "Warok Suromenggolo", dan (27) "Asal Usul Nama Dukuh Ranggaladung".
- 12) Judul buku *Cerita Rakyat dari Jawa Timur 3*, penulis Edy Santoso, cetakan pertama tahun 2003 oleh penerbit PT Gramedia Widiarsana Indonesia Jakarta, tebal 42 halaman, berisi 9 cerita rakyat Jawa Timur, yang tergolong dongeng anak ada dua yaitu cerita ketujuh dan kedelapan, berjudul (28) "Jaka Turut" dan (29) "Pencuri Berwatak Kesatria".

Berdasarkan data tersebut ada 29 dongeng anak Jawa Timur yang dapat dijangkau oleh peneliti, dengan rincian 25 dongeng anak ditokohi manusia dan 4 dongeng anak ditokohi binatang. Dengan kata lain, bahwa dongeng anak di Jawa Timur 86,20% ditokohi oleh manusia dan 13,80% ditokohi oleh binatang. Dengan demikian maka diketahui bahwa hingga saat ini dongeng anak yang ditokohi oleh manusia lebih disukai oleh masyarakat penikmatnya daripada dongeng anak yang ditokohi binatang, mungkin karena lebih realistis.

b) Ajaran Moral dalam Dongeng Anak di Jawa Timur

Semua dongeng anak di Jawa Timur yang menjadi bahan penelitian tersebut di dalamnya terdapat ajaran moral yang bermanfaat bagi penikmatnya. Sebagian besar dongeng anak di Jawa Timur terdiri atas 4–6 halaman. Namun demikian, struktur cerita terpenuhi dan di dalamnya terdapat ajaran moral. Populasi

penelitian tersebut ada 29 judul dongeng anak di Jawa Timur. Berikut ini disajikan 3 contoh analisis dongeng yang ditokohi oleh manusia, binatang, serta manusia dan binatang yang tergolong cerita asal usul. Untuk mempermudah pemaparan data, nama judul yang merujuk data ditulis dengan inisial sesuai dengan huruf-huruf awal kata nama judul cerita, yaitu "Dongeng Joko Wulur" inisialnya **DJW**, "Persahabatan Empat Ekor Binatang" inisialnya **PEEB**, dan "Asal Usul Nama Dukuh Ranggadadung" inisialnya **AUNDR**. Analisis ketiga dongeng tersebut sebagai berikut.

1) Dongeng Joko Wulur (DJW)

Cerita "Dongeng Joko Wulur" ditulis dalam buku kumpulan cerita berjudul *Cerita Rakyat dari Banyuwangi* pada halaman 25–30. Pada awal cerita penulis mengenalkan tokoh Joko Wulur sebagai berikut.

Pada zaman dahulu, daerah Banyuwangi diperintah oleh seorang raja ajaib. Dikatakan ajaib sebab badannya dapat memanjang dan memendek. Menurut orang Jawa, keadaan semacam ini dikatakan *mulur mungkret* (memanjang dan memendek). Oleh karena itu, tidak aneh jika sang Baginda bergelar Djoko Wulur. (**DJW**:25)

Keadaan tubuh Djoko Wulur yang dapat *mulur mungkret* itu menjadikan dirinya sebagai orang yang malas. Untuk mengambil keperluannya yang jaraknya jauh darinya, Djoko Wulur tinggal memanjangkan tubuhnya tanpa bergerak. Kondisi itu diperparah dengan sifatnya yang jahat, bengis, dan tidak berperikemanusiaan sehingga ia tidak disukai oleh rakyatnya.

Jika makan dan minum, Djoko Wulur mampu menghabiskan seribu ketupat dan sepuluh tempayan air. Keperluan makan dan minumannya tidak diusahakan sendiri, tetapi minta kepada rakyatnya. Pada suatu saat rakyatnya tidak dapat menyediakan makanan maka untuk memenuhi makan dan minum Djoko Wulur, ia (Djoko Wulur) oleh rakyatnya disuruh merebut seribu ketupat dalam keranjang yang dibawa oleh Dewi Rengganis, putri kayangan, yang sedang melanglang buwana mengendarai burung garuda. Hal itu dilaksanakan oleh Djoko Wulur dengan cara memanjangkan tubuhnya, berikut akibatnya.

Pada saat tubuh Djoko Wulur setinggi pohon kelapa, Dewi Rengganis dapat ditangkapnya dan keranjangnya dapat direbut. ... Anehnya, atas

kuasa dan kehendak Tuhan, badan Djoko Wulur tidak dapat kembali seperti semula. Tubuhnya tetap panjang, sepanjang pohon kelapa yang paling tinggi. Beliau merengek-rengok dan menangis memohon kepada Dewi Rengganis agar badannya dapat kembali seperti sediakala. Sayang dewi tidak dapat memenuhi permintaannya. (DJW:29)

Sifat serakah Djoko Wulur mengakibatkan dirinya memaksakan untuk menjangkau ketupat yang dibawa Dewi Rengganis. Atas kuasa Tuhan badannya tidak dapat kembali normal. Selanjutnya Djoko Wulur diusir oleh Raden Banterang dan disuruh berjalan melata serta diberitahu apabila telah menemukan tanah berwarna merah ia boleh bertempat tinggal di situ. Selain itu, ia tidak diakui sebagai raja oleh rakyatnya.

Sampai pada suatu ketika dia menemukan tanah yang warnanya merah. Di situlah dia berhenti dan hidup sebagai rakyat biasa sampai ajalnya. (DJW:29)

Ia menangis menyesali semua perbuatan jahatnya. Ia kemudian diusir oleh rakyatnya dan hidup menyendiri di suatu tempat, jauh dari tempat rakyatnya, hingga akhir hayatnya. Pada Akhir cerita disebutkan,

Tak jauh dari desa Lemahbang ada makam yang panjangnya melebihi makam-makam biasa. Menurut orang-orang tua, makam itu adalah makam Djoko Wulur. (DJW:30).

Berdasarkan analisis dan data cerita "Dongeng Djoko Wulur" dapat dikemukakan bahwa ajaran moralnya ialah bahwa orang (1) tidak boleh malas, (2) tidak boleh serakah, (3) harus berperikemanusiaan dalam menjalani hidup, dan (4) harus menerima keadaan dirinya sesuai dengan kehendak Tuhan agar hidup tidak sengsara.

2) Dongeng "Persahabatan Empat Ekor Binatang"

Cerita "Persahabatan Empat Ekor Binatang" ditulis dalam buku kumpulan cerita berjudul *Cerita Rakyat dari Madura*, halaman ke 22–26. Judul cerita itu menunjukkan obyek atau yang dikemukakan dalam cerita. Inti cerita adalah adanya persahabatan empat ekor binatang. Pada awal cerita disebutkan,

Pada suatu hari, burung gagak, kijang, musang, dan kura-kura berjanji bertemu di bawah pohon kesambi besar di kaki bukit. Mereka telah lama menjalin persahabatan dan saling membantu dalam kehidupan” (PEEB:22)

Perjanjian itu mereka tepati, kijang dan musang datang lebih dahulu kemudian disusul gagak. Mereka bertiga menunggu kedatangan kura-kura, tetapi tidak segera datang. Mereka khawatir terjadi sesuatu terhadap kura-kura. Kijang dan musang kemudian menyuruh gagak untuk terbang mencarinya. Di tengah sawah gagak melihat ada seorang laki-laki yang menggendong sesuatu. Oleh karena itu,

Gagak tertarik pada gendongan orang itu. Setelah diperhatikan dengan cermat, ternyata gendongan itu berupa jaring perangkap. ... Dia pun terbang rendah mendekati lelaki itu. Alangkah terkejut hatinya setelah melihat kaki kura-kura tersembul dari sela-sela lubang jaring. (PEEB:23)

Setelah mengetahui hal itu, burung gagak segera memberitahunya kepada kijang dan musang. Kemudian terjadilah dialog berikut ini,

”Begitu pemburu itu lewat, langsung akan kuserang,” kata musang.

”Pemburu itu bisanya membawa senjata,” kata kijang, ”kalau kuserang, enak saja ia memukulmu dengan senjatanya. Apalagi pemburu itu sudah terlatih memainkan senjata. Engkau bisa celaka kalau menyerang tanpa perhitungan.”

”Tidak apa aku mati demi membela sahabatku,” jawab musang.

”Kalau kau cinta kepada kura-kura,” kata kijang, ”kita harus kompak. Kita atur cara terbaik untuk menolong kura-kura.” (PEEB:24)

Ketiga binatang itu lalu bermusyawarah mengatur siasat untuk mengecoh pemburu agar meletakkan jaring perangkap yang berisi kura-kura. Hasilnya ialah dengan cara kijang berjalan di dekat pemburu sehingga pemburu mengejanya. Oleh karena harus mengejar kijang yang larinya cepat maka pemburu meletakkan gedongannya. Bagi pemburu daging kijang lebih banyak dan lebih nikmat daripada daging kura-kura. Selanjutnya terjadi peristiwa berikut ini.

Ketika pemburu itu sedang berusaha mendekati kijang, musang pun keluar dari persembunyiannya dan menuju gendongan yang tadi diletakkan si pemburu. Dengan giginya yang tajam, musang memutuskan tali yang

mengikat kura-kura. Dalam beberapa menit saja kura-kura sudah bebas. (PEEB:25)

Setelah kura-kura lepas dari jaring pemburu kemudian segera menceburkan diri ke sungai dan musang segera keluar dari rumpun bambu berduri sambil memekik nyaring sebagai tanda bahwa kura-kura telah selamat. Burung gagak segera terbang berkaok-kaok ke udara sebagai tanda kegembiraan karena usaha mereka menolong kura-kura berhasil. Dengan demikian maka keempat binatang itu itu selamat dari ancaman pemburu binatang.

Berdasarkan analisis data yang ada dalam cerita "Persahabatan Empat Ekor Binatang" dapat dikemukakan bahwa ajaran moralnya ialah (1) jika bersahabat harus kompak dan saling membantu serta tidak boleh tamak, (2) jika memiliki sesuatu sudah cukup untuk memenuhi kebutuhannya jangan dihinakan karena berharap mendapatkan sesuatu yang lebih besar, tetapi belum tentu dapat diraihinya.

3) Asal Usul Nama Dukuh Ranggaladung

Cerita "Asal Usul Nama Dukuh Ranggaladung" ditulis dalam buku kumpulan cerita berjudul *Cerita Rakyat dari Ponorogo (Jawa Timur)*, pada halaman ke 35–38. Pada awal cerita dikenalkan tokohnya demikian,

Di desa Gondowida inilah pada zaman dahulu hidup seorang lelaki yang bernama Rangga. ... Rangga memiliki seekor kuda sebagai hewan peliharaan. Kuda itu sangat bagus bentuknya. Tubuhnya tinggi tegap. Bulu di tubuhnya belang-belang. Orang-orang desa kemudian menjuluki kuda milik Rangga itu dengan nama Kuda *Dawuk* (belang). (AUNDR:35)

Pada suatu hari Dawuk, kuda milik Rangga keluar dari kandangnya karena Rangga lupa menutup pintu kandangnya. Ia kemudian mencari ke berbagai penjuru dengan membawa *dadung*. Pencarian kudanya hingga sampai ke tengah hutan. Di tempat itu kudanya ditemukan sedang istirahat. Ketika kudanya melihat Rangga datang mengejanya sambil membawa *dadung* kemudian berlari menjauh karena ketakutan. Rangga terus mengejar kudanya, namun kudanya terus berlari tanpa melihat jalan sehingga menabrak sebuah pohon besar. Oleh karena itu, kuda

tersebut mati kemudian oleh Rangga dikuburkan di bawah pohon tersebut. Dengan adanya kejadian itu, akhirnya,

Daerah tempat dikuburkannya kuda dawuk itu kemudian dinamakan *Dukuh* (bagian dari desa) Dawuk. Rangga sendiri mendapat julukan Ranggaladung karena dia mengejar-ngejar kuda dawuknya sambil memegang *dadung* (tali). Daerah tempat tinggal Rangga kemudian dinamakan Dukuh Ranggaladung. (AUDR:38)

Berdasarkan analisis dan data cerita "Asal Usul Nama Dukuh Ranggaladung" dapat dikemukakan bahwa ajaran moral yang ditemukan adalah jika seseorang melakukan pekerjaan tidak boleh tergesa-gesa agar tidak merugi di kemudian hari.

Secara simultan simpulan hasil akhir penelitian Ningsih dkk. (2003) terhadap dongeng anak di Jawa Timur sebagai berikut.

- 1) Dalam dongeng anak di Jawa Timur terdapat 27 macam anjuran untuk berbuat baik kepada penikmatnya, yaitu orang: (1) harus berperikemanusiaan dalam menjalani hidup, (2) menerima keadaan dirinya sesuai dengan takdir Tuhan, (3) sebagai anak harus berbakti kepada orang tuanya dan mohon doanya setiap melakukan sesuatu yang baik, (4) harus bersikap kesatria, (5) jika mendapat laporan harus dicek kebenarannya, (6) jika mengajarkan ilmu harus tekun dan sabar, (7) jika tidak suka pada suatu ajaran agama tidak memusuhi penganutnya, (8) sebagai anak harus bersedia mengakui perempuan yang melahirkannya sebagai ibu walaupun perempuan itu jelek rupanya, (9) sebagai istri harus setia kepada suami yang baik hati, (10) jika melakukan sesuatu harus dipikir lebih dahulu akibat yang akan terjadi, (11) harus membela yang benar atau kebenaran, (12) hendaklah mendapatkan sesuatu dengan cara halal, (13) jika melakukan pekerjaan harus bersungguh-sungguh tidak boleh ikut-ikutan, (14) hendaknya menolong anak yatim dengan ikhlas, (15) harus mengingat jasa`orang lain yang pernah membantunya, (16) harus hidup rukun dengan tetangga, (17) harus mengindahkan nasihat

gurunya, (18) seorang istri harus mengikuti anjuran baik suaminya (19), jika usia sudah lanjut hendaknya segera berwasiat, (20) jika menjadi pegawai/karyawan harus setia kepada atasannya yang bijaksana, (21) sebagai istri hendaknya melaksanakan amanat suaminya, (22) jika mencintai seseorang harus kesatria atau bertanggung jawab, (23) jika melakukan kesalahan kepada orang lain harus segera minta maaf, (24) jika mempunyai makanan lebih harus ikhlas memberi kepada orang lain yang membutuhkan, (25) jika menerima cobaan dari Tuhan hendaknya sabar dan tawakal, (26) harus sabar dalam antrian pemakaian fasilitas umum, (27) serta jika bersahabat harus kompak dan saling membantu.

- 2) Dalam dongeng anak di Jawa Timur terdapat 17 macam larangan kepada penikmatnya, yaitu orang: (1) tidak boleh malas, (2) tidak boleh serakah, (3) tidak boleh iri hati, (3) tidak boleh memberontak kepada pemerintah yang sah dan baik, (4) jika menjadi pemimpin tidak boleh membiarkan kesulitan yang dipimpinnya/rakyatnya, (5) tidak boleh mencela orang lain, (6) tidak boleh menipu, (7) tidak boleh memaksa orang lain untuk dinikahi, (8) tidak boleh ingkar janji apalagi ingkar janji kepada Tuhan, (9) jangan langsung percaya pada kata orang tentang kejelekan orang lain, (10) tidak boleh serba ingin tahu segala sesuatu yang dilakukan orang lain, (11) tidak boleh sombong, (12) sebagai orang tua tidak boleh pilih kasih kepada anak-anaknya, (13) tidak boleh mencuri, (14) tidak boleh tergesa-gesa menuduh orang lain bersalah jika belum ada buktinya, (15) tidak boleh mengakali atau mengelabui orang lain, (16) dan (17) jika melakukan pekerjaan tidak boleh tergesa-gesa.

Berdasarkan temuan adanya ajaran moral dalam dongeng anak di Jawa timur tersebut diketahui bahwa sebagian besar dongeng anak menyaran pada moral **ajakan berbuat baik**, yaitu sebanyak 27 atau 61,36%, sedangkan yang menyaran **pada larangan berbuat buruk** sebanyak 17 atau 38,64%. Dengan demikian dapat difahami bahwa metode pendidikan moral atau karakter

kepada khalayak sasaran lebih baik menggunakan bahasa persuasif sebagai ajakan untuk berbuat baik daripada menggunakan bahasa yang sifatnya melarang untuk berbuat buruk/jahat, yang dalam bahasa Alquran dikenal dengan istilah *amar ma'ruf nahi munkar*.

b. Keberadaan Dongeng

Berdasarkan pengamatan pemakalah pada buku-buku "cerita rakyat" yang diterbitkan oleh berbagai penerbit, ternyata dongeng sudah banyak diinventarisasi oleh orang yang mempunyai kepedulian terhadap cerita rakyat. Misalnya: D. Zawawi Imron dan Zulfa Usman (cerita rakyat Madura), Suripan Sadi Hutomo, Setyo Yuwana Sudikan, dan Edy Santoso (cerita rakyat Jawa Timur), dan Ayu Sutarto, Marwoto, serta Heru S.P. (cerita rakyat Madura dan Banyuwangi). Berbagai dongeng dari Jawa Timur yang aslinya berbahasa Jawa, Madura, dan Using telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Selain itu, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta telah lama menerbitkan laporan inventarisasi dan penelitian cerita rakyat dari seluruh Indonesia (yang di dalamnya terdapat dongeng), bahkan ada cerita dari luar negeri, misalnya "Cerita Abu Nawas" dan *Cerita Rakyat dari Jepang* oleh Keiko Fukamachi yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Keberadaan dongeng yang telah diterbitkan dan yang berbahasa daerah di Indonesia serta berbahasa asing telah diindonesiakan tentulah bermaksud agar ceritanya mudah difahami oleh generasi sekarang yang tidak akrab dengan bahasa daerahnya sehingga pesan moralnya cepat terserap. Dengan demikian maka diharapkan kemanfaatannya sebagai dasar moral bangsa, terutama para generasi muda, khususnya anak prasekolah segera terwujud.

c. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Disebutkan dalam Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bahwa pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar dan utama dalam pengembangan pribadi anak; baik yang berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri,

maupun kemandirian (Mulyasa, 2012:43). Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 14, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Keberadaan PAUD semakin menyeruak ke permukaan publik seiring dengan berdirinya lembaga-lembaga rintisan PAUD di berbagai daerah mulai tingkat kota/kabupaten sampai ke tingkat RT/RW. Hal tersebut terjadi karena adanya program pemerintah yang mendorong semua kalangan masyarakat untuk mendukung terlaksananya PAUD. Pada tahun 2012, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini mencanangkan Gerakan PAUD Nasional dan menargetkan angka partisipasi kasar (APK) mencapai 64%. Untuk mencapai hal itu maka berbagai strategi dilaksanakan, seperti pemberian bantuan operasional pendidikan (BOP) kepada 1,35 juta anak, pengukuhan Bunda PAUD di tingkat nasional, provinsi, dan kota/kabupaten, pelaksanaan sosialisasi nasional, pelaksanaan kampanye gerakan PAUD nasional, penyelenggaraan layanan PAUD terpadu, optimalisasi lembaga keagamaan, dan perluasan layanan POS PAUD yang mengintegrasikan pelayanan PAUD dan Posyandu di desa/kelurahan.

Adanya gerakan PAUD nasional dengan berbagai macam strategi pada kenyataannya belum mampu memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada masyarakat tentang konsep dan urgensi PAUD. Sebagian besar masyarakat masih mengenal PAUD sebagai sebuah lembaga pendidikan untuk anak, bukan sebagai upaya pembinaan pada anak usia dini yang berkisar pada usia 0-6 tahun. Kondisi tersebut semakin rumit ketika terjadi pengkotak-kotakan PAUD di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila masyarakat kebingungan dengan istilah PAUD formal, nonformal, dan informal. Kebanyakan pemahaman masyarakat hingga hari ini tentang PAUD adalah bahwa PAUD merupakan jenjang yang lebih rendah dari Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul

Athfal (RA), yang pada anggapan masyarakat TK/RA bukan termasuk golongan PAUD.

Kenyataan menunjukkan bahwa pemunculan dan perkembangan PAUD di Indonesia saat ini tidak diiringi dengan peningkatan kualitas. Selain itu terdapat kurangnya pemahaman masyarakat tentang praktik pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Kenyataan di lapangan, masih banyak pendidik PAUD yang melaksanakan proses pembelajaran tidak sesuai dengan perkembangan anak sehingga menimbulkan dilema baru bagi para orangtua yang belum memiliki pemahaman menyeluruh tentang konsep pendidikan anak usia dini untuk memasukan anak-anak mereka ke lembaga PAUD.

Dalam <http://wikipedia.org> disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pengajaran formal pada anak-anak oleh orang-orang di luar keluarga mereka atau di luar setting rumah. Dalam sumber yang sama disebutkan juga bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan [perkembangan fisik](#) (koordinasi motorik halus dan kasar), [kecerdasan](#) (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), [sosio emosional](#) (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini sebagai berikut.

- 1) Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.
- 2) Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Pada hakekatnya Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik khas sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Pada masa itu stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran yang sangat penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Mendukung hal tersebut,

Montessori dalam Mulyasa (2012) mengungkapkan bahwa masa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Mulyasa (2012) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Hurlock (1978) berpendapat bahwa pola pertumbuhan dan perkembangan anak berbeda satu dengan yang lainnya, pertumbuhan anak bersifat ritmis, bukan regular. Namun demikian anak-anak memiliki pola yang sama dalam pertumbuhan. Rentang usia anak pada masa usia dini (<http://www.wikipedia.com>) adalah usia sebelum memasuki usia sekolah formal, umumnya usia 5 tahun di hampir seluruh negara termasuk negara Amerika. Sementara itu, *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak dengan rentang usia 0-8 tahun.

Mary Eming Young (2002) dalam tulisannya *Ensuring a Fair Start for All Children* memaparkan bahwa masa usia dini adalah masa yang rentan dan penuh peluang. Perubahan yang cepat dan dramatis dalam perkembangan mental dan fisik terjadi pada usia tiga tahun pertama kehidupan manusia. Penelitian mengenai perkembangan otak menunjukkan bahwa pengalaman pada usia dini dapat membentuk perkembangan individu dan bahwa masa usia dini memberikan suatu kesempatan unik untuk mengubah kehidupan seluruh anak.

Bloom (dalam Mulyasa, 2012) mengemukakan bahwa separuh potensi manusia sudah terbentuk ketika berada dalam kandungan sampai usia 4 tahun; dan 30% terbentuk pada usia 4-8 tahun. dengan demikian 80% potensi manusia tersebut terbentuk dalam kehidupan rumah tangga dan lingkungan sekitarnya.

Keberadaan anak usia dini telah dibicarakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh pada *press conference* berkaitan dengan rencana peringatan Hari Pendidikan Nasional (Hardiknas) 2012 di Gedung A Kemdikbud Senayan, Jakarta, Senin (30/4/12). Pada saat itu ditetapkan bahwa tema Hardiknas adalah “Bangkitnya Generasi Emas Indonesia”. Yang dimaksud generasi emas di

sini adalah mempersiapkan generasi emas 100 tahun Indonesia merdeka, yaitu tahun 2045. Sebelum tahun 2045 terdapat bonus demografi Indonesia yang berlangsung pada tahun 2010–2035, yaitu pada saat usia produktif paling tinggi di antara usia anak-anak dan orang tua. Kelak pada tahun 2045 mereka yang berusia 0–9 tahun akan berusia 35–45 tahun, sedangkan yang berusia 45–54 tahun, Mohammad Nuh menilai, pada usia-usia itu yang memang memegang peran di suatu negara. Oleh karena itu, kata Mohammad Nuh, telah menyiapkan *grand design* pendidikan, yaitu pendidikan anak usia dini digencarkan dengan gerakan PAUD-isasi, peningkatan kualitas PAUD, serta pendidikan dasar berkualitas dan merata. <http://www.pikiran-rakyat.com/node/186763>

Berdasarkan uraian tersebut maka pembangunan karakter anak harus dimulai sejak dini baik melalui jalur informal, formal, maupun nonformal dengan menciptakan lingkungan yang baik dan sehat.

d. Strategi Revitalisasi dan Sosialisasi Dongeng

Berdasarkan pengamatan pemakalah, ada suatu strategi revitalisasi dan sosialisasi dongeng yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Timur, yang kemungkinan besar berasal dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, bahwa setiap menyongsong hari jadi Pendidikan Nasional, 2 Mei, senantiasa diadakan berbagai macam lomba di dunia pendidikan mulai Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) baik untuk sekolah SMA, SMK, dan Madrasah hingga tingkat prasekolah, taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini. Di antara berbagai macam lomba yang diadakan, salah satunya adalah lomba dongeng untuk para guru prasekolah. Sedangkan, untuk siswa prasekolah lomba yang senada ditampilkan adalah “lomba bercerita kegiatan sehari-hari” dengan tema hampir sama pada setiap tahunnya. Dalam hal itu pemakalah mengetahui karena sering menjadi juri, baik untuk tingkat kecamatan maupun kabupaten.

Pengamatan selanjutnya dalam acara lomba dongeng untuk para guru prasekolah mengenai tema dan kompetensi yang diinginkan sudah ditentukan oleh tingkat provinsi. Penampilan mendongeng ada yang tanpa alat peraga dan ada

yang menggunakan alat peraga. Tokoh yang berperan dalam dongeng adalah manusia dan atau binatang, Adapun bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia karena khalayak sasaran, siswa prasekolah, lebih akrab dengan bahasa Indonesia daripada bahasa daerah (Jawa, Madura, Using). Kenyataan menunjukkan bahwa, para guru prasekolah dalam mendongeng ada yang belum trampil dan ada yang tekstual, seperti menghafal teks. Kreatifitasnya pun belum banyak yang berkualitas. Oleh karena itu mereka kadang-kadang masih harus didampingi oleh orang yang mengikuti representasi dongeng pada masa kini, dalam arti masih perlu konsultasi kepada orang yang berkompentensi di bidang dongeng. Hal itu mungkin disebabkan guru anak prasekolah dalam hal ini adalah PAUD, hanya sebagian kecil yang berpendidikan S1 PAUD. Berdasarkan data Rekapitulasi Kartu Tanda Anggota HIMPAUDI Kecamatan Summersari (kecamatan dalam kota), dari sejumlah 171 yang berijazah S1 PAUD sejumlah 6 orang (3,5%), yang lainnya S1 dari berbagai jurusan bahkan ada yang lulusan S1 Kedokteran Gigi, SLTA berbagai macam, PGA, serta Diploma. Keadaan seperti itu, kemungkinan besar menjadi gambaran keberadaan guru PAUD di kecamatan lain di Kabupaten Jember, bahkan di seluruh wilayah Indonesia.

Salah satu tugas guru PAUD adalah mendidik anak untuk berkarakter baik. Di antara pembentukan karakter siswa didik adalah melalui dongeng, yang tema dan amanatnya ajakan untuk berbuat baik. Oleh karena sebagian besar guru PAUD bukan lulusan pendidikan PAUD maka perlu ada pembinaan kepada guru-guru PAUD untuk memiliki kemampuan mendidik siswanya, demi tercapainya tujuan utama PAUD, membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Pemakalah (saya) sering diminta oleh para guru prasekolah untuk memberi arahan cara mendongeng yang kontekstual. Alhamdulillah pernah pemakalah (saya) memberi pengarahan kepada seorang guru prasekolah dari organisasi 'Aisyiyah yang akan mengikuti lomba tingkat Provinsi Jawa Timur, hasilnya cukup memuaskan, menjadi Juara II. Berdasarkan

pengalaman tersebut maka jika para guru prasekolah diberi pembinaan mendongeng maka mereka mampu melaksanakan.

Perlu diingat juga bahwa hasil penelitian Ningsih dkk. (2003) tentang dongeng anak di Jawa Timur, di antaranya adalah adanya amanat “cinta tanah air”. Apabila hal itu terjadi di berbagai penjuru Indonesia maka dapat dengan serentak tujuan pendidikan PAUD tercapai sehingga ketika anak didik menjadi pemimpin bangsa dapat terwujud pemimpin yang amanah. Sebagai akibatnya adalah kehidupan kebangsaan akan kokoh (cinta NKRI) dan masyarakat hidup sejahtera.

Sebetulnya untuk memiliki kemampuan mendongeng tidak harus melalui pendidikan guru atau S1 PAUD. Kemampuan mendongeng ada kalanya disebabkan karena kecintaan pada dongeng itu sendiri dan ada kalanya karena kecintaan kepada anak-anak sehingga ingin membuatnya senantiasa gembira atau jika dalam keadaan sedih mendapatkan hiburan. Dalam Acara Kick Andy, Metro TV, Jumat, pk. 22.30, 26 Juli 2013, Imam Surahman Hadi dkk. telah membentuk Gerakan Para Pendongeng untuk Kemanusiaan (GEPUK) dan telah mendongeng ke daerah bencana. Mereka pernah datang ke Yaman untuk menghibur para korban perang dengan cara mendongeng. Di antara mereka ada yang memang mempunyai profesi mendongeng dan ada yang karena hoby saja. Gerakan mereka independent dan swadana, namun berhasil menghibur masyarakat yang membutuhkan.

Berdasarkan uraian tersebut, makalah ini menawarkan ”strategi revitalisasi dan sosialisasi dongeng” kepada pemerintah dan atau instansi terkait, serta pemerhati dongeng untuk melakukan hal berikut.

1. Pembangunan/pembentukan rumah dongeng di tempat pendidikan berlangsung;
2. Membina para pendongeng muda untuk ditugasi mendongeng di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Dipilihnya PAUD menjadi sasaran karena empat pertimbangan: (1) anak-anak lebih mudah menyukai dongeng daripada cerita sehari-hari, (2) lembaga pendidikan PAUD sangat kekurangan tenaga pendidik dan tenaga

pendongeng, (3) tahun 2013 pemerintah sudah memulai program penyiapan generasi emas dimulai dari pendidikan anak usia dini, (4) siswa PAUD berada dalam masa *golden ages*, sehingga nilai-nilai karakter bangsa dapat tertanam kuat dalam jiwa anak hingga dewasa kelak;

3. Menginventarisasi dan mengindonesiakan dongeng yang masih tersimpan dalam bahasa daerah di Indonesia maupun bahasa asing kemudian disosialisasikan kepada seluruh masyarakat Indonesia, terutama kepada para pendidik dan pemerhati dongeng agar amanatnya dapat diamankan. Hal itu juga memotivasi untuk memperkokoh NKRI.
4. Diadakan lomba dongeng bagi mahasiswa yang mengikuti mata kuliah folklore atau filologi, jika ada dalam kurikulum di tingkat perguruan tinggi.
5. Program Studi Sastra Indonesia mengadakan lomba dongeng untuk kalangan akademisi dan umum.

3. PENUTUP

Pembinaan karakter bangsa Indonesi menjadi tugas semua warna negara dan seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya keterjalinan yang erat di antara warna negara Indonesia dan saling tukar menukar kreatifitas budaya lokal agar menumbuhkan rasa saling memilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Pustaka Sumber Data

Hutomo, Suripan Sadi dan E. Yonohudiono. 1996. *Cerita Rakyat dari Banyuwangi*. Jakarta:PT Gramedia Widiarsana Indonesia.

Hutomo, Suripan Sadi dan Setya Yuwana Sudikan. 1996. *Cerita Rakyat dari Surabaya*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.

Imron, D. Zawawi. 2000. *Cerita Rakyat dari Madura*. Cetakan Kedelapan. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.

- Santoso, Edy. 2003. *Cerita Rakyat dari Ponorogo (Jawa Timur)*. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.
- _____. 2003. *Cerita Rakyat dari Jawa Timur 3*. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.
- Setyawan, Dwianto. 1996. *Cerita Rakyat dari Jawa Timur 2*. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.
- _____. 1999. *Cerita Rakyat dari Jawa Timur*. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.
- Suparlan, Y.B. Penyunting. 2003. *Cerita Rakyat Indonesia: Dewi Rinjani*. Cetakan Keenam. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. Penyunting. 2003. *Cerita Rakyat Indonesia: Putri Dara Dante*. Cetakan Keenam. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. Penyunting. 2003. *Cerita Rakyat Indonesia: Putri Rumpun Bambu*. Cetakan Keenam. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. Penyunting. 2003. *Cerita Rakyat Indonesia: Walan Sendow*. Cetakan Ketujuh. Yogyakarta: Kanisius.
- Usman, Zulfa. 1996. *Cerita Rakyat dari Bawean (Jawa Timur)*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Gramedia Widiarsana Indonesia.

B. Pustaka Sumber Rujukan

- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Cetakan ketiga. Jakarta: PT Tempriint.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Guideposts for Growing Up*. Chicago: Standar Educational Corporation.
- Imron, D. Zawawi. 1976. *Campaka*. Jakarta: Kinta.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ningsih, Sri dkk. 2000. "Cerita Rakyat Using Banyuwangi". Kantor Wilayah Surabaya Provinsi Jawa Timur, Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Jawa Timur, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ningsih, Sri dkk. 2003. "Struktur dan Ajaran Moral dalam Dongeng Anak di Jawa Timur". Bagian Proyek Pembinaan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Jawa Timur Tahun 2003. (Laporan Penelitian).

Sujiono Yuliani N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Indeks

Young, Mary Eming. 2002. *From Early Child Development to Human Development*. Wasington:The World Bank.

C. Media

Acara Kick Andy, Metro TV, Jumat, pk. 22.30, 26 Juli 2013

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.pikiran-rakyat.com/node/186763>

<http://ekasugeng.blogspot.com/2012/05/generasi-emas-2045-cita-cita-atau-tebar.html>

Jember, 16 Agustus 2013

Yang terhormat

Panitia Kongres Bahasa Indonesia X

Tahun 2013

Jalan Daksinapati Barat IV, Jakarta 13220

makalahkongresbi@gmail.com

c.p. Carugi HP 08175492940

Dengan hormat bersama ini saya kirimkan makalah lengkap berjudul “Rumah Dongeng Sebagai Basis Pendidikan Karakter Bangsa”, subtema (2) Bahasa Indonesia sebagai Jati Diri dan Media Pendidikan Karakter Bangsa dalam Memperkuat NKRI, atas nama Dra. Sri Ningsih, M.S. Fakultas Sastra Universitas Jember.

Selanjutnya informasi mengenai diterimanya makalah ini saya mohon panitia mengirim surat pemberitahuan atau undangan kepada saya yang ditujukan kepada Dra. Sri Ningsih, M.S. Fakultas Sastra Universitas Jember Jalan

Kalimantan 37 Jember, email sriningsih.unej@yahoo.co.id. Surat tersebut sangat penting bagi saya berkenaan dengan dikelarkannya izin dari Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember untuk mempresentasikan makalah dalam Kongres Bahasa Indonesia X.

Atas perhatian Panitia Kongres Bahasa Indonesia X saya mengucapkan terima kasih.

Salam hormat,

ttd.

Dra. Sri

Ningsih, M.S.

[sriningsih.unej](mailto:sriningsih.unej@yahoo.co.id)

[@yahoo.co.id](mailto:sriningsih.unej@yahoo.co.id)

c.p. HP

08155932453

Subtem: 4

MENGANGKAT AKAR TRADISI KE DALAM EKONOMI KREATIF SEBAGAI UPAYA PENGUATAN IDENTITAS BANGSA: STUDI KASUS KAMPUNG ADAT SINARRESMI, SUKABUMI

**Yeni Mulyani Supriatin
Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat**

Abstrak

Seiring arus globalisasi yang berlangsung berabad-abad silam sejak kita berinteraksi dengan bangsa lain di dunia, dapat dikatakan terjadi pemudaran identitas bangsa. Umumnya identitas bangsa terbaca dan terwujud dalam produk kultural. Tradisi lisan sebagai produk kultural menyimpan kearifan lokal, kebijakan, dan filosofi hidup yang terekspresikan dalam bentuk mantera, pepatah-petitih, pertunjukan, dan upacara adat. Ia juga menyimpan identitas bangsa karena di sanalah terletak akar budaya dan tradisi sebagai subkultur atau kultur Indonesia. Beberapa isu penting yang menghadang Indonesia saat ini, yakni kemiskinan, ketimpangan sosial, identitas, dan nasionalisme. Untuk mengatasi persoalan kemiskinan, pemerintah menjalankan pembangunan yang berorientasi pada pembangunan ekonomi. Pembangunan yang hanya berorientasi pada pertumbuhan ekonomi memudarkan identitas dan ideologi nasionalisme. Perusahaan-perusahaan multinasional umumnya berbasis luar negeri. Kita sekadar menjadi pekerja dan konsumen. Salah satu upaya penguatan identitas dan ideologi nasionalisme adalah memberikan perhatian yang lebih pada pembangunan dan pengembangan budaya. Banyak hal yang bisa kita lakukan untuk penguatan identitas bangsa dengan memanfaatkan akar tradisi, misal mengangkat tradisi lisan ke dalam industri kreatif (film, musik, game). Dalam kaitan itu, makalah ini mengangkat kasus kampung adat di Sinar Resmi, Sukabumi yang memperlihatkan bagaimana komunitas adat di kampung tersebut mampu memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dari sumber daya alam yang ada di kampung tersebut. Mereka bisa mengelola alam tanpa merusak alam, secara ekonomi juga bisa menafkahi diri mereka dari alam di lingkungan tersebut dengan pranata sosial yang berjalan harmonis.

Kata kunci: identitas bangsa, industri kreatif, sinarresmi

PENGANTAR

a. Tradisi Lisan

Suatu keniscayaan yang tidak dimungkiri bahwa tradisi lisan merupakan *cultural heritage* yang mengandung kearifan lokal, nilai-nilai budaya, dan kebijakan yang terekpresikan dalam cerita rakyat, seni pertunjukan rakyat, dan berbagai ritual dalam upacara adat. *Cultural heritage* itu juga menyimpan identitas budaya sekaligus akar tradisi yang merupakan subkultur atau kultur Indonesia. Pudentia (2012) mengatakan bahwa tradisi lisan bukanlah kekayaan budaya semata, melainkan sebagai identitas bangsa dan sulit ditakar nilainya. Oleh karena itu, pemahaman tradisi lisan tidak hanya berkisar pemberian suatu ruang agar tradisi tersebut bisa digelar, tetapi secara tekstual dan kontekstual juga harus dipahami. Tujuannya adalah agar nilai yang melekat dalam tradisi lisan tersebut bisa diapresiasi oleh masyarakat pada era modern.

Gagalnya kebijakan pendidikan dan pembangunan di Indonesia menurut Sumardjo (2003) disebabkan, antara lain, oleh kebutaan terhadap budaya asli Indonesia dan kurangnya perhatian pemerintah terhadap pengembangan budaya. Oleh karena itu, dipandang penting menggali, mengingat, dan menghidupkan kembali nilai-nilai etnis yang asli, yang terdapat dalam tradisi lisan.

Pembangunan yang dilakukan untuk mengatasi berbagai persoalan bangsa hanya menyandarkan pada pertumbuhan ekonomi yang didominasi perusahaan multinasional menyebabkan pudarnya masalah identitas dan rasa nasionalisme. Dengan demikian, salah satu upaya penguatan identitas bangsa dan rasa nasionalisme adalah memberikan perhatian yang lebih pada pembangunan dan pengembangan budaya, sebagaimana dinyatakan oleh Sumardjo (2003) bahwa kita tidak dapat membangun masa depan tanpa mempertimbangkan akar tradisi karena akar itulah kekuatan kita. Hidup tanpa akar niscaya lama-lama tumbang.

Sementara itu, tradisi lisan dapat dipahami sebagai tradisi yang berkorelasi pada fase situasi masyarakat yang belum mengenal tradisi tulis-menulis, sebagai salah satu bentuk komunikasi, medium transformasi nilai, norma, dan hukum yang pewarisannya berlangsung dari satu individu ke individu atau dari satu generasi ke generasi, sebagaimana dalam pandangan Vansina (1985) yang mengatakan bahwa tradisi lisan adalah pesan verbal atau tuturan yang disampaikan dari generasi ke generasi secara lisan, diucapkan, dinyanyikan, dan disampaikan dapat dengan menggunakan alat musik dalam suatu pertunjukan yang di dalamnya mengandung transmisi verbal dan nonverbal.

Menurut Ong (1982) bahasa pada hakikatnya bersifat lisan. Begitu lisannya seakan-akan aksara tidak diperlukan. Ong membuktikan pernyataannya dengan menyebutkan bahwa di antara puluhan ribu bahasa yang digunakan di dunia hanya seratus enam yang memiliki sistem tulisan, sebagian besar hidup dalam keniraksaraan yang menurut Ikram (2008:205) bahwa semua fungsi tulisan nyaris tidak dimanfaatkan meskipun kiat tulis-baca dikuasai atau pernah dikuasai. Bentuk kelisanan primer mengacu pada pemikiran kelisanan suatu kebudayaan yang sama sekali tidak tersentuh oleh pengetahuan tentang tulis-menulis dan cetak-mencetak. Kelisanan yang mengimplikasikan bunyi, memiliki kekhasan bahwa begitu ia ada, begitu pula tiada; sifatnya sesaat, tidak lestari, dan tidak dapat dihentikan. Justru sifatnya yang demikian itu pada bangsa-bangsa tertentu memberi kekuatan magis pada mantra yang harus dihapal tanpa salah supaya efektif. Tidak ada dukun yang melafalkan mantra dengan membacanya dari buku atau tulisan.

Pudentia (2012:1) menegaskan bahwa yang termasuk tradisi lisan tidak hanya folklor, cerita-cerita, dan sejenisnya, tetapi juga berbagai hal yang menyangkut sistem pengetahuan lokal, sistem genealogi, sejarah, hukum, lingkungan, alam semesta, adat istiadat, tekstil, obat-obatan, religi dan kepercayaan, nilai-nilai moral, bahasa, serta seni.

b. Tradisi Lisan dalam Konteks Ekonomi Kreatif

Peran dan sumbangan masyarakat adat sangat penting bagi pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif. Masyarakat adat memiliki kearifan lokal dan warisan budaya yang beragam. Kearifan lokal itulah yang menjadi cikal bakal pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif (Pangestu:2012). Pernyataan Pangestu seakan mengukuhkan pendapat Hermantoro dan Pudentia. Hermantoro (2012) mengatakan bahwa pada saat ini terjadi perubahan paradigma pembangunan ekonomi dari basis pertanian, industri, dan teknologi ke basis kreativitas yang disebut dengan ekonomi kreatif yang berbasis budaya lokal, sedangkan Pudentia (2012) memaparkan bahwa perubahan dari budaya agraris ke budaya industri dan budaya pascaindustri telah menyebabkan perubahan dalam tatakehidupan masyarakat, termasuk masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia dapat membangun industri kreatif dengan memanfaatkan tradisi lisan. Perubahan paradigma pembangunan ekonomi ini telah memengaruhi berbagai industri terkait dengan kreativitas termasuk pariwisata.

Sementara itu, Howkins (2001 dalam Simatupang) menemukan kehadiran gelombang ekonomi kreatif setelah mengetahui karya hak cipta Amerika Serikat yang mempunyai nilai penjualan ekspor sebesar 60,18 miliar dolar jauh melampaui sektor lainnya, seperti otomotif dan pertanian. Howkins berhasil memetakan 14 sektor industri kreatif yang juga digunakan di Indonesia, yakni periklanan, arsitektur, pasar seni, kerajinan, desain,

fasyen, video, film, fotografi, permainan, musik, seni pertunjukan, penerbitan, permainan, televisi, radio, dan riset serta pengembangan.

Sektor industri kreatif tersebut dapat memanfaatkan tradisi lisan karena tradisi lisan yang merupakan *cultural heritage* mempunyai nilai sosial dan ekonomi, sebagaimana dinyatakan oleh Sedyawati (2003: xi—xiii) bahwa warisan budaya adalah kekayaan bangsa Indonesia yang harus kita pelihara dan kembangkan. Warisan budaya yang kita miliki bersama ini sangat bernilai sosial dan ekonomi. Kita tidak pernah mengetahui bahwa sebetulnya khazanah budaya, baik yang berbentuk artefak kebendaan (*tangible*) maupun yang berbentuk artefak nonkebendaan (*intangible*) sesungguhnya menyimpan potensi luar biasa untuk dikembangkan.

Di sisi lain, tradisi lisan sebagaimana dikemukakan oleh Hermantoro juga dapat menjadi salah satu objek wisata. Tujuan berwisata pada akhirnya tidak sekadar pernah mengunjungi atau mengetahui dan memahami destinasi yang dikunjungi, tetapi berlanjut untuk pengayaan kualitas diri. Wisatawan kemudian berkeinginan menjadi bagian dari komunitas lokal di destinasi yang dikunjunginya, baik secara fisik maupun secara ide. Mereka dapat belajar dari komunitas lokal dan sekaligus berkolaborasi untuk menghasilkan suatu produk atau desain baru melalui pengembangan desain lokal (Hermantoro, 2011:51). Dalam perjalanan wisata, seseorang harus berbekal pengetahuan jika ia ingin membawa pulang pengetahuan (Johnson dalam Hermantoro, 2011:109).

Berkaitan dengan itu, makalah ini akan mengungkapkan tradisi lisan dan identitas bangsa dalam studi kasus yang terjadi di kampung adat Sinarresmi, Desa Sinarresmi, Cisolok, Kabupaten Sukabumi. Masyarakat adat Sinarresmi dalam menata kehidupan sehari-hari atau dalam membangun struktur ekonomi yang diperuntukkan kemaslahatan komunitas pendukungnya menyandarkan pada tradisi leluhur mereka yang senantiasa dijaga dan dilestarikan. Tradisi lisan di kampung adat Sinarresmi yang terekspresikan dalam seni pertunjukan berbagai upacara ritual yang berkaitan dengan penanaman padi.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan modern yang dikemukakan Danandjaja (Ed. Pudentia), 2008:61. Ia mengatakan bahwa pendekatan modern memerhatikan aspek folk dan lore dari tradisi lisan yang dikaji. Sebagaimana diketahui bahwa folk adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lain, sedangkan *lore* adalah tradisi folk, sebagian kebudayaannya yang diwariskan turun-menurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Dengan demikian, pendekatan modern lebih bersifat holistik, artinya ketika mengkaji tradisi lisan, peneliti akan mengaitkan tradisi lisan tersebut dengan latar belakang atau konteks kebudayaan tradisi lisan sehingga hasil kajiannya

bersifat emik, yaitu mempertimbangkan aspek folk yang menjadi objek kajian tradisi lisan.

PEMBAHASAN

a. Kasepuhan Sinarresmi

Tradisi lisan yang terdapat di Kabupaten Sukabumi dilestarikan oleh lingkungan masyarakat adat, yaitu *Kasepuhan* Cipta Gelar, Sinarresmi, Sinar Rasa, dan Cipta Mulya. *Kasepuhan* itu berasal dari turunan yang sama, yaitu masyarakat adat Banten *Kidul* 'Selatan'. Dengan demikian, masyarakat adat di Kabupaten Sukabumi adalah komunitas adat dengan segala kearifan lokalnya yang dalam kesehariannya menjalankan sosio-budaya tradisional yang mengacu pada karakteristik budaya Sunda pada abad ke-18. Komunitas ini hidup secara turun-temurun dari generasi ke generasi dengan tradisi yang dipelihara dan diperkuat sebagai perwujudan rasa syukur dan penghormatan pada leluhur yang lahir dari sebuah proses sejarah yang tidak terputus dalam perjalanan masa untuk terus menegakkan martabat dan hak asal-usul sebagai identitas budaya dan warisan budaya nasional. Dengan sistem yang diwariskan para leluhur, masyarakat adat di Kabupaten Sukabumi menata seluruh kehidupannya, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok sosial dan religius yang khas yang berbeda dengan masyarakat biasa di sekitarnya. Sistem-sistem inilah yang dipertahankan dan diperjuangkan sebagai sumber semangat hidup yang terkandung dalam sistem adat yang masih dibudayakan dan dilestarikan.

Kasepuhan Sinarresmi terletak di kawasan kaki Gunung Halimun-Salak, berada di Desa Sirna Resmi, Kecamatan Cisolok, Kabupaten Sukabumi. Jarak desa 23 km. dari kecamatan dan 33 km. dari kabupaten. Akses lalu-lintas menuju desa ini "cukup mudah" dalam arti kondisi jalan relatif licin sehingga dalam waktu dua jam sudah tiba di Desa Sirna Resmi dari Pelabuhan Ratu. Memasuki lokasi *kasepuhan* tampak deretan rumah panggung, berdinding *bilik* bambu, dan beratap rumbia. Rumah masyarakat *kasepuhan* dari material alam dan strukturnya mengikuti hukum alam. Abah Asep Nugraha menjelaskan bahwa model perumahan *kasepuhan* beratap ijuk atau tepus merupakan bahan baku lokal yang tersedia di alam. Secara budaya, adat *kasepuhan* terbiasa dengan rumah panggung, bambu, atau pohon kelapa. Selain tahan gempa dan nyaman, rumah panggung penuh makna. Menurut adat *Kasepuhan* Banten Kidul, rumah panggung terdiri atas 3 bagian, yakni *kolong*, *beuteung* 'tengah', dan *para* 'atas'. *Kolong* menurut Abah adalah simbol alam raya, tempat manusia, *beuteung* simbol manusia yang mewariskan budaya dan bersyukur, serta *para* simbol tempat para penguasa alam raya.

Imah gede 'rumah pemimpin adat' menggambarkan penataan ruang yang terdiri atas *taweran* 'teras', *sema* 'ruang tamu', ruang baris *olot* 'orang yang

dituakan yang mempunyai kedudukan di *kasepuhan*, ruang dapur, dan ruang pemimpin *kasepuhan*, tempat Abah menerima tamu, menyimpan perbendaharaan pusaka, dan *kasur leutik* 'kecil'/kursi takhta. Seluruh ruangan tidak menampakkan kursi. *Kasepuhan* Sinarresmi sejak tahun 2003 dipimpin oleh Abah Asep Nugraha. Beliau memiliki *incu putu* 'pengikut' di dalam dan di luar Desa Sirna Resmi.



imah gede



abah asep

b. Tradisi lisan sebagai Identitas *Kasepuhan* Sinarresmi

Masyarakat *Kasepuhan* Sinarresmi bermatapencaharian di sektor pertanian. Dengan kata lain, untuk memenuhi kebutuhan hidup, masyarakat

kasepuhan sangat bergantung pada sumber daya alam yang berorientasi pada sistem pertanian tradisional dalam berbagai cara, yaitu *ngahuma* ‘berladang’, bersawah, dan berkebun. Sistem pertanian tradisional dilaksanakan sesuai dengan tradisi adat Banten *Kidul*, yaitu hanya panen satu kali dalam setahun, selebihnya lahan diistirahatkan. Masyarakat mempercayai bahwa tanah setelah ditanami perlu dipulihkan dan dikembalikan untuk mencapai keseimbangan dan keselarasan alam. Lahan pun tidak diperkenankan menggunakan bahan kimia selain yang tersedia di alam. Di samping itu, sisi filosofis masyarakat adat Sinarresmi menyandarkan seluruh sendi-sendi kehidupan adat pada kalender siklus padi, misalnya masa tanam padi antara 4—9 bulan dimetaforakan sebagai seorang ibu yang hanya bisa melahirkan satu kali dalam setahun.

Dengan panduan rasi bintang di langit, yakni saat rasi bintang kidang mulai condong ke Barat, penanaman padi lokal dapat dimulai. Kearifan lokal ini mampu menghindari serangan hama padi karena pada saat bintang kidang mulai terbenam yang dalam istilah Sunda disebut dengan *tilem kidang turun kungkang* pada bulan Mei, hama padi mulai bermunculan sehingga tanaman harus sudah dipanen. Kearifan lokal lain yang berkaitan dengan penanaman padi lokal yang mengangkat keunggulan petani di *Kasepuhan* Sinarresmi adalah memandang bumi yang di dalamnya mengandung lahan tanaman padi sebagai ibu dan langit sebagai ayah.

Rorokan paninggaran ‘pasukan penjaga padi’ menyambut ritual penanaman padi dengan tembakan senapan tanpa peluru ke udara. Irama angklung buhun yang disebut *dogdog lojor* menemani langkah petani menanam padi dengan lantunan lagu berbahasa Sunda kuno.



Mantra-mantra yang dibacakan dalam tahapan ritual penanaman padi juga diyakini menjadi penentu keberhasilan panen. Tahapan-tahapan

ritual yang dilakukan masyarakat *kasepuhan* semasa penanaman padi: (1) *nyacar pihumaeun*: ritual membuka ladang dengan membakar kemenyan dan memanjatkan doa; (2) *ngaseuk*: menanam padi di huma dengan memasukkan benih ke dalam *aseuk*; (3) *beberes mager*: ritual menjaga padi dari serangan hama; (4) *ngarawunan*: ritual meminta isi agar padi tumbuh dengan subur dan sempurna; (5) *mipit*: memanen padi pertama yang dilakukan oleh Abah Asep; (6) *ngadiukkeun pare di leuit*: ritual menyimpan padi di lumbung; (7) *nutu*: kegiatan menumbuk padi pertama hasil panen;



(8) *ngabukti* atau *nganyaran*: ritual menanak nasi hasil panen pertama yang dilaksanakan oleh *Ambu* (istri kepala adat); dilanjutkan dengan mencicipi nasi pertama hasil panen; (10) *tutup nyambut*: menandakan selesainya seluruh aktivitas pertanian yang ditandai dengan acara selamatan.



Puncak ritual ditutup dengan upacara *seren taun* 'serah taun' selama tiga hari tiga malam. Upacara ini merupakan sikap responsif masyarakat di

sekitar *kasepuhan* untuk mensyukuri hasil panen, serta sebagai bukti penghormatan terhadap warisan leluhur melalui pemertahanan adat, serta sebagai hiburan untuk masyarakat yang telah bekerja selama satu tahun masa pertanian. Dengan demikian, dalam konsep kosmos, padi menjadi pusat kehidupan masyarakat. Sebagai bentuk penghormatan tertinggi, padi dipersonifikasikan dengan seorang dewi, yaitu Nyi Pohaci Sanghyang Asri. Karena menjadi pasangan hidup manusia, sudah kewajiban manusia merawat padi, sejak ia ditabur di sawah sampai dengan dipanen. Dengan filosofi ini, masyarakat *kasepuhan* pantang memperjualbelikan padi.

Seren taun dimulai dengan musyawarah yang dalam istilah *kasepuhan* disebut dengan *pongokan*. *Pongokan* melibatkan *incu putu* untuk menentukan besar biaya prosesi adat *seren taun*. Pimpinan *kasepuhan* melakukan ziarah ke makam leluhurnya. Ziarah kubur ini dapat ditafsirkan sebagai bakti penghormatan pada pemimpin pendahulu dan memperlihatkan pada generasi penerus *kasepuhan* tentang *geneologis* atau sistem kekerabatan yang ada di *kasepuhan* berdasarkan *trah* atau darah-turunan.

c. Kedaulatan Pangan

Kasepuhan Sinarresmi dengan kesetiiaannya pada padi lokal melahirkan kedaulatan pangan bagi petani. Penanaman padi lokal dengan tatacara kearifan lokal yang ada dipandang sebagai salah satu cara menghindari gagal panen. Pascapanen, masyarakat *kasepuhan* wajib menyimpan satu *pocong* padi di *leuit si jimat* yang merupakan lumbung komunal. Lumbung-lumbung padi *kasepuhan* dan masyarakat adat dalam istilah Sumardjo (2011) disebut sebagai bank genetik. Di dalam bank genetik ini tersimpan berbagai varietas padi. Abah Asep Nugraha, pimpinan *kasepuhan*, menuturkan bahwa terdapat puluhan bahkan ratusan (140) varietas padi yang dikenal oleh masyarakat adat Sinarresmi yang terawatkan dalam lumbung-lumbung yang berada di *kasepuhan*. Padi yang disimpan di lumbung tidak dipisahkan dari tangkainya, bergantung pada tali bambu (*pocongan*). *Pocongan* padi disimpan pada galah bambu dengan menggunakan batang kayu. Dengan cara ini padi tetap mengering dan memiliki kadar air yang tidak berubah. *Pocongan* padi di simpan dalam *leuit* yang berbentuk unik, berpintu satu, dan beratap rumbia. Rancangan ini mampu menahan bocor dan menutup jalan tikus.



leuit si jimat

Ketika di tempat lain harga bahan pangan naik karena inflasi, masyarakat adat *Kasepuhan* Sinarresmi stabil dengan kemandirian pangan yang dimilikinya. Kemandirian pangan petani adat di Lereng Gunung Halimun ini memukau warga dunia. Uwa Ugis Suganda Amas warga masyarakat adat Cisolok, Sukabumi menjadi satu-satunya petani yang tidak mengeluh tentang kegagalan panen ketika menjadi pembicara di Pameran Produk Pangan Dunia Terra Madre dan Salona Del Gusto di Italia, Oktober 2012. Saat petani dari negara lain berkeluh-kesah, Uwa Ugis memaparkan keunggulan petani di Lereng Halimun yang mampu memiliki cadangan padi hingga 20 tahun ke depan. “Uwa membawa solusi. “Intinya adalah memperlakukan bumi sebagai ibu dan langit sebagai ayah,” kata Uwa Ugis (*Kompas*, November 2012).

d. Padi Lokal Diburu Konsumen

Keunikan padi lokal mampu memikat pasar lokal dan internasional. Selain rasanya yang gurih dan pulen, keunggulan beras lokal mengandung zat oksidan lima kali lebih banyak daripada beras biasa juga terbukti bisa memperbaiki sel-sel tubuh yang rusak. Melalui Javara, Helianti (*Kompas*:2012) mengatakan bahwa beras lokal mampu menembus pasar ekspor, seperti Swiss, Italia, Inggris, dan Belgia. Banyaknya permintaan beras lokal belum terpenuhi karena keterbatasan stok pangan di tanah air. Masyarakat adat seperti yang terdapat di Lereng Gunung Salak yang telah berhasil melestarikan padi lokal sesuai aturan adat terlarang memperjualbelikan beras. Oleh karena itu, dapat dipahami jika konsumen tidak mudah memperoleh beras lokal. Jika ada pun, konsumen harus membayar dengan harga cukup mahal. Tingginya harga beli beras lokal

diprediksi sebagai imbalan petani yang telah menjaga keseimbangan lingkungan.

Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan pasar tidak hanya masyarakat adat, tetapi pada saat ini petani biasa pun turut mengejar kemajuan ekonomi, dengan kreatif kembali tertarik menanam padi lokal karena jalur khusus menuju pasar mulai terbuka. Areal pertanian di Desa Gasol di kaki Gunung Gede, Cianjur, misalnya telah menguning dihiasi pertanaman padi lokal yang siap dipanen. Pertalian petani desa itu dengan padi lokal sempat terputus pada saat pemerintah memperkenalkan padi unggul IR 64 yang bisa dipanen hingga tiga kali setahun. Kini petani Desa Gasol memilih padi lokal jenis hawara batu yang rasanya manis dan enak. “Jika menyantap hawara batu pukul 07.00 pagi rasa kenyang bertahan hingga pukul 07.00 malam. Setelah diteliti di laboratorium, padi lokal ternyata mengandung indeks glikemik yang rendah. Semakin rendah indeks glikemik, makanan menjadi lamban dicerna sehingga menimbulkan efek kenyang (*Kompas*: 2012).

Antropolog UI, Jajang Gunawijaya (*Kompas*:2012) menilai bahwa pada zaman modern ini ada lompatan cara pandang masyarakat modern terhadap padi Indonesia. Beras merah yang hanya dikonsumsi masyarakat kelas bawah pada tahun 1970-an kini sudah dianggap barang mewah dengan harga jual tinggi.

PENUTUP

Uraian ringkas tentang kehidupan masyarakat adat *Kasepuhan* Sinarresmi, Cisolok, Sukabumi yang mampu memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari dari sumber daya alam dengan menjalankan tradisi leluhur dalam sektor pertanian merupakan salah satu upaya penguatan identitas bangsa. Tradisi lisan dalam sektor pertanian tersebut adalah ritual pemuliaan padi mulai mencangkul tanah, menebar bibit padi (*tandur*), menyangi rumput, dan memanen sampai dengan ritual memasukkan padi ke dalam *leuit si jimat* dalam upacara *seren taun* dapat dipandang sebagai keraifan lokal sekaligus identitas budaya masyarakat *Kasepuhan* Sinarresmi. Ritual pemuliaan dan penghormatan pada dewi padi, yaitu Dewi Sri yang diyakini memberi kesuburan tanaman padi menjadi cerminan masyarakat ladang atau masyarakat agraris.

Hal lain berkaitan dengan pelestarian tradisi pemuliaan padi adalah masyarakat adat *Kasepuhan* Sinarresmi yang hidup di lereng kawasan Gunung Halimun Salak secara perekonomian mampu memenuhi kebutuhan hidupnya—memiliki kedaulatan pangan--dengan mengelola dan memanfaatkan hutan tanpa harus merusak alam. Pengelolaan alam untuk menafkahi kebutuhan hidup tersebut berjalan secara harmonis dengan pranata

sosial yang menjadi pegangan masyarakat adat yang sudah berlangsung secara berabad-abad dan tidak berubah dari generasi ke generasi.

Kasus yang terjadi di masyarakat adat *Kasepuhan* Sinarresmi, Cisolok, Kabupaten Sukabumi ini minimal dapat menjadi model atau tawaran bagi siapapun dalam pembangunan ekonomi, penguatan identitas bangsa, dan rasa nasionalisme melalui pengembangan budaya tradisi.

Fenomena masyarakat adat *Kasepuhan* Sinarresmi pada zaman modern ini mampu mendorong masyarakat biasa untuk melakukan hal yang sama demi memperoleh padi lokal yang saat ini diburu konsumen dan telah menembus pasar lokal (supermarket) dan pasar internasional. Hal ini di sisi lain merupakan suatu upaya pembangunan ekonomi kreatif yang berbasis budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Baso, Ahmad. 2003. *Tradisi sebagai Investasi dalam Esei-esei Bentara 2003*, Jakarta : Kompas.
- Damono, Sapardi Djoko. 2011. "Bunyi, Aksara, Gambar: Beberapa Catatan Awal" dalam Pujiastuti, Titik & Tommy Christomy. *Teks, Naskah, dan Kelisanan Nusantara*. Depok: Yayasan Pernaskahan Nusantara.
- Danandjaja, James. 2008. "Pendekatan Folklore dalam Penelitian Bahan -Bahan Tradisi Lisan" dalam Pudentia (Editor). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Dewi, Trisna Kumala Satya. 2011. "Dewi Sri sebagai Mitos Kesuburan dan Realitanya dalam Masyarakat Jawa" dalam Pujiastuti, Titik & Tommy Christomy. *Teks, Naskah, dan Kelisanan Nusantara*. Depok: Yayasan Pernaskahan Nusantara.
- Ekadjati, Edi. 2005. "Melestarikan Naskah Suda" dalam Sabana dan Hawe Setiawan (Editor) *Legenda Kertas*. Bandung: Kiblat.
- Hapsarin, Cin. "Desain Budaya dalam Tradisi Lisan: Perjalanan Suara yang Hilang".
- Hermantoro, Henky. 2011. *Creative-Based Tourism: dari Wisata Kreatif Menuju Wisata Kreatif*. Depok: Aditri.
- Hermantoro, Henky. 2012. "Pariwisata Kreatif Harus Berbasis Budaya Lokal. Kompas.com. 31 Desember. 2011.

- Ikram, Achadiati. 2008. "Beraksara dalam Kelisanan" dalam Pudentia (Editor) *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Kompas, 18 November 2012. "Beras Lokal: Mertua Lewat pun Tak Dilihat"
- Kompas, 18 November 2012. "Padi Melimpah Berkah Ibu pertiwi"
- Melayu online.com. 17 Oktober 2012. "Prof. Pudentia Maria Parenti Sri Sunarti (Pudentia MPSS)
- Ong, Walter J. 1982. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, . London and New York: Methuen.
- Pangestu, Mari. 2012. " Tradisi Cikal Bakal Ekonomi kreatif" .Jakarta: Portal Wira Usaha Ondonesia.
- Pudentia (editor). 2008. *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Pudentia. 2012. "Pelindungan Tradisi Lisan Nusantara". Bandung: Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat
- Pudentia. 2008. "Ketika Peneliti Harus "Ber cerita" tentang Tradisi Lisan. Dalam Pudentia (Editor) *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan.
- Sumardjo, Jakob. 2003. *Simbol-Simbol Artefak Budaya Sunda: Tafsir-Tafsir Pantun Sunda* .Bandung: Kelir
- Vansina, Jan. 1985. *Oral Tradition as History*. Oxford: James Currey Publishers.

Subtema: 4

SASTRA LISAN DAN EKONOMI KREATIF: Kasus *Legenda Peni Dan Nogo* Masyarakat Lamaholot¹

Dr. Yoseph Yapi Taum, M.Hum.

Dosen Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma
posel: yoseph1612@yahoo.com

Indonesia sangat kaya akan berbagai warisan budaya leluhur dari seluruh pelosok nusantara. Warisan budaya itu memiliki banyak nilai kreativitas yang melibatkan berbagai aspek seperti *art, beauty, design, play, story, humor, symphony, caring, empathy* dan *meaning* (bdk. Pink, 2006). Keragaman budaya Indonesia didukung oleh keragaman etnis. Dari perspektif ini, jelaslah bahwa Indonesia memiliki berbagai modal sosial-budaya yang berdaya guna dalam melakukan pengembangan ekonomi kreatif.

Makalah ini membahas dua persoalan pokok. Pertama, mengungkap gagasan-gagasan teoretis tentang hubungan antara kekayaan sastra lisan nusantara dengan pengembangan ekonomi kreatif. Tema pengembangan ekonomi kreatif telah disambut dan ditanggapi serius oleh dunia pendidikan tinggi (lihat Taum, 2013), yang menegaskan bahwa pembangunan ekonomi nasional akan berbasiskan ilmu pengetahuan. Persoalannya bagaimana perguruan tinggi terlibat dalam membangun peradaban dan kesadaran baru (*new consciousness*) karena perguruan tinggi yang ingin berhasil (*survive*) perlu mentransformasikan diri dan kebudayaannya (Toffler, 1980). Singkatnya, bagaimana mentransformasi budaya perguruan tinggi untuk terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif. Kedua, mengaplikasikan gagasan teoretis itu dengan mengajukan kasus *Legenda Peni dan Nogo* dari masyarakat Lamaholot di Kabupaten Lembata, Propinsi NTT. Legenda lisan ini telah ditransformasikan ke dalam teks tertulis. Makalah ini membahas kemungkinan yang terbuka ke depan agar legenda ini ditransformasikan ke dalam bentuk budaya populer, baik sebagai video game ataupun sebagai sinetron. Dengan membahas kedua aspek ini secara mendalam (intensif) dan meluas (ekstensif), diharapkan terbangun sebuah model bagi pengembangan industri kreatif berbasis sastra lisan di Indonesia.

Kata Kunci: sastra lisan, ekonomi kreatif, perguruan tinggi, model pengembangan.

1. Pendahuluan

Sastra lisan adalah kreasi estetik dari imajinasi manusia. Para penutur sastra lisan itu tak ubahnya dengan novelis-novelis atau penyair-penyair yang menyusun cerita panjang dengan imajinasi dan sensitivitas khusus yang kompleks, yang muncul dari 'rangsangan yang hebat antara permainan kekuatan alam dan manusia'. Sastra lisan itu memiliki makna-makna semantis yang diaforik (*phora* 'gerak' *dia* 'melalui') (Whellwright dalam Taum, 2011). Elemen-elemen sastra lisan itu memiliki petunjuk yang tinggi dan memiliki kecocokan emotif dengan adat suku-suku yang terumuskan dalam tradisi suku-suku tersebut. Pengalaman estetis itu merupakan sesuatu yang khas manusiawi, sehingga penelitian mengenai pengalaman itu dapat berguna untuk mengenal manusia dan komunitasnya secara lebih baik dan mendalam. Dalam berbagai kebudayaan di Indonesia, sastra lisan masih tetap diciptakan dan dihayati sebagai sarana komunikasi yang memainkan peranan penting di dalam situasi masa kini.

Sastra lisan penting dipahami karena seringkali berfungsi sebagai wadah hikmat tradisional yang mengandung konvensi, sistem nilai, adat-istiadat dan berbagai norma yang berlaku dalam masyarakat itu. Sastra lisan merupakan proyeksi emosi manusia yang paling

¹ Makalah dibacakan dalam Kongres Bahasa Indonesia X, di Jakarta, 28 – 31 Oktober 2013.

jujur manifestasinya. Seperti yang diungkapkan Vansina (1965), sastra lisan ibarat kata-kata mutiara yang menjadi kunci memahami filosofi kerja, cinta, dan penderitaan leluhur kita di masa lampau serta menjadi sumber pengetahuan kita akan masa lampau.

Setelah cukup lama terabaikan dalam dunia akademis maupun dalam kebijakan publik, studi sastra lisan kini mendapatkan sebuah momentum berharga yang dapat memicu perkembangannya. Momentum itu adalah dikeluarkannya kebijakan pemerintah berupa cetak biru “Ekonomi Kreatif Indonesia” (lihat Paeni, 2008). Pemerintah tampaknya sangat serius dengan gagasan ekonomi kreatif ini, sehingga dibentuklah sebuah kementerian yang dinamakan Kementerian Departemen Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Dapat dikatakan bahwa cetak biru “Ekonomi Kreatif Indonesia” menghubungkan masa lampau dengan masa depan, membantu kita menilai keadaan yang ada sekarang, dan membantu kita memberikan penafsiran ulang terhadap pengalaman-pengalaman dalam konteks tantangan-tantangan baru yang dilahirkan oleh kehidupan modern ini. Dengan adanya cetak biru itu, setiap etnik harus menjenguk ke dalam dirinya masing-masing dan mencari kearifan lokal, nilai, dan sumber-sumber kekuatan yang ada dalam dirinya. Dengan menggali sumber-sumber kekuatan yang tertanam dalam tradisi dan mengembangkannya secara kreatif menjadi sebuah sumber pendapat ekonomis, pembangunan kita akan memperkuat identitas diri dan harga diri dan bukan melenyapkannya. Dalam konteks inilah sastra lisan Nusantara memperoleh momentum bagi perkembangannya.

Persoalannya adalah tidak semua tradisi lisan meninggalkan jejaknya, baik dalam bentuk dokumen maupun monumen. Tidak terhitung banyaknya sastra lisan yang musnah terbawa ke liang lahat karena tidak tercatat atau tidak berbekas. Bagi saya, kebijakan ini mampu menghidupkan kembali kegairahan akan studi sastra lisan dan lebih-lebih mampu merevitalisasi berbagai tradisi lisan itu secara keseluruhan.

Untuk mencapai perkembangan yang optimal, momentum tersebut perlu dipahami dan didiskusikan secara lebih intensif dan ekstensif. Tulisan ini bermaksud membahas persoalan tersebut.

2. Perguruan Tinggi dan Perubahan Paradigmanya

Para pengamat kebudayaan menegaskan perlunya memahami gerak perubahan mendasar yang melanda dunia agar kita dapat melakukan adaptasi dan ikut berpartisipasi di dalamnya. Alvin Toffler dalam bukunya *The Third Wave* menggunakan istilah ‘gelombang’ (*wave*) untuk melukiskan perubahan-perubahan jaman.² Alvin Toffler membagi sejarah peradaban manusia dalam tiga gelombang yaitu era pertanian, era industri dan era informasi. Dalam era pertanian faktor yang menonjol adalah *muscle* (otot) karena pada saat itu produktivitas ditentukan oleh otot. Pada era industri, faktor yang menonjol adalah *machine* (mesin), dan pada era informasi faktor yang menonjol adalah *mind* (pikiran, pengetahuan). Pengetahuan sebagai modal mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam menentukan kemajuan suatu negara. Dalam lingkungan yang sangat cepat berubah, pengetahuan akan tertinggal jika tidak terus menerus diperbarui melalui proses belajar.

Dalam perspektif Toffler, saat ini kita memasuki fase perkembangan *keempat* di mana budaya menjadi komoditas utamanya. Dalam fase keempat ini, fenomena peradaban umat manusia ditandai dengan apa yang disebut “*ekonomi kreatif*”. Istilah ‘ekonomi kreatif

² John Naisbit memakai istilah "trend" dalam buku "Megatrend", sedangkan Peter F. Dfrucker menyebutnya sebagai "change" dalam "The Changed World Economy" dan Karl Alburgh dalam bukunya "At America's Services" menggunakan istilah "age" untuk menyatakan pergantian struktural dalam sejarah masyarakat dewasa ini. Masing masing pakar menggunakan istilah berbeda, tetapi jelas semuanya membenarkan bahwa setiap penemuan energi baru atau suatu teknologi baru yang mendasar selalu diikuti oleh perubahan cara kehidupan manusia dan pada hakekatnya juga akan mengubah kebudayaan, struktural ekonomi dan politik.

tampaknya menjadi istilah yang lazim dalam masyarakat kita sekarang. Istilah lain yang juga sering digunakan antara lain *creative industries* dan *culture industry* (lihat Paeni, 2008).

Dalam upaya menanggapi arus deras gelombang ekonomi keempat ini, Pemerintah RI telah meluncurkan cetak biru Ekonomi Kreatif Indonesia (lihat Paeni, 2008), yakni konsep ekonomi baru yang berorientasi pada kreativitas, budaya, serta warisan budaya dan lingkungan. Cetak biru tersebut akan memberi acuan bagi tercapainya visi dan misi industri kreatif Indonesia sampai tahun 2030. Landasan utama industri kreatif adalah sumber daya manusia Indonesia, yang akan dikembangkan sehingga mempunyai peran sentral dibanding faktor-faktor produksi lainnya. Penggerak industri kreatif dikenal sebagai sistem *triple helix*, yakni cendekiawan (*intellectual*), dunia usaha (*business*), dan pemerintah (*government*).

Perguruan tinggi adalah institusi yang penting dalam mengantisipasi dan melakukan perubahan. Menurut Toffler, perguruan tinggi yang sukses adalah lembaga yang terlibat dalam membangun peradaban dan kesadaran baru (*new consciousness*) karena mereka yang ingin berhasil (*survive*) perlu mentransformasikan diri dan kebudayaannya (Toffler, 1980). Perguruan tinggi di Indonesia menyadari perlunya membangun peradaban baru ini. Dalam perumusan *Higher Education Long Term Strategy* (HETLS) 2003-2010, pemerintah melalui Dirjen Pendidikan Tinggi merumuskan paradigma baru pengembangan pendidikan tinggi jangka panjang yang difokuskan pada masalah “relevansi” ilmu dengan pengembangan daerah maupun pembangunan nasional. Dikatakan bahwa pembangunan perekonomian nasional di masa depan akan berbasis Ilmu Pengetahuan (lihat Pedoman Program Hibah Kompetisi A-3, Depdikbud, 2007). Perguruan tinggi tidak bisa lagi menutup diri dalam ‘menara gading’, tetapi perlu didorong untuk keluar dan melakukan kerjasama dengan dunia industri dan pemerintah.³ Untuk dapat menjalin kerjasama dengan dunia industri, diharapkan agar perguruan tinggi meningkatkan *transferable skills* dan *soft skill* lulusannya.

Bidang-bidang ilmu humaniora mengalami kemerosotan perkembangannya, termasuk di Amerika dan Eropa Barat (Rahmanto, 2008). Terpinggirkannya fungsi dan kedudukan ilmu-ilmu humaniora terutama disebabkan karena tidak adanya kebutuhan pasar akan lulusan ilmu-ilmu tersebut. Jika hal ini dibiarkan, tidak dapat diharapkan adanya sumbangan yang dapat diperoleh dari ilmu-ilmu humaniora umumnya dan kajian sastra khususnya bagi masa depan kemanusiaan. Karena itu, untuk dapat *survive* dalam persaingan pasar yang semakin ketat, tidak ada pilihan lain bagi ilmu-ilmu humaniora, termasuk ilmu sastra untuk memasuki bidang ‘ekonomi kreatif’ (Taum, 2013). Pemerintah melalui Dirjen Dikti juga secara eksplisit telah menekankan ‘relevansi’ ilmu dengan pembangunan perekonomian nasional, terutama dengan dunia industri.

Apa sumbangan ilmu humaniora dalam pertumbuhan ‘ekonomi kreatif’ itu? Dalam cetak biru Ekonomi Kreatif Indonesia tersebut dicatat 14 cakupan bidang ekonomi kreatif yakni 1) jasa periklanan, 2) arsitektur, 3) seni rupa, 4) kerajinan, 5) desain, 6) mode (*fashion*), 7) film, 8) musik, 9) seni pertunjukan, 10) penerbitan, 11) riset dan pengembangan 12) *software*, 13) TV dan radio, dan 14) *video game*. Sangat disadari bahwa Ekonomi Kreatif atau Industri Budaya memerlukan keahlian khusus untuk mengolahnya. Memerlukan profesionalitas dan *skill* yang tepat untuk mengerjakannya dan juga diperlukan moralitas yang tinggi sebagai landasannya. Ekonomi Kreatif adalah sebuah karya yang betul-betul harus menjadi karya dunia, tanpa Landing, bermutu dan bernas, serta lahir dari *imajinasi kreatif yang cemerlang*, karena itu setiap kelahirannya ia harus segera dilindungi kaidah-kaidah hukum yang berlaku secara internasional.

³ Kerjasama ini yang sekarang disebut sebagai *triple helix*, yakni cendekiawan (*intellectual*), dunia usaha (*business*), dan pemerintah (*government*). *Triple helix* inilah yang dipandang sebagai penggerak industri kreatif di Indonesia.

Perkembangan studi sastra lisan dalam satu dekade terakhir menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan (Taum, 2011: 12). Studi sastra lisan telah memasuki arus utama kebudayaan akademik dan populer. Lulusan yang menguasai kajian sastra lisan sesungguhnya dapat lebih berperan bagi masa depan kemanusiaan di Indonesia, jika dia dipersiapkan secara lebih sengaja dan sistematis dengan memperhatikan aspek-aspek ekonomi kreatif. Dari keempat belas bidang cakupan ekonomi kreatif di atas, mahasiswa sastra sebenarnya dapat dipersiapkan untuk terlibat aktif dalam tiga bidang, yaitu: film, seni pertunjukan, TV dan radio, serta *video game*. Uraian berikut ini akan difokuskan pada sumbangan sastra lisan dalam pembuatan sinetron.

Tidak banyak sinetron kita yang mampu mengemas pesan kemanusiaan dalam bentuk yang menarik. Ada cukup banyak film dan sinetron yang kurang berbobot di negeri ini. Bisa dihitung dengan jari tayangan-tayangan yang setidaknya mengandung beberapa hikmah. Begitu pula dengan sinetron keagamaan yang hanya menonjolkan simbol-simbol fisik agama tanpa menukik ke arah nilai-nilai dan keutamaan-keutamaan yang perlu dihidupi.

Kebanyakan pengamat dan kritikus media memberikan penilaian yang negatif terhadap sinetron di berbagai televisi swasta di Indonesia. Selain bahasanya yang *Betawi oriented*, sinetron-sinetron Indonesia lemah dalam hal tema (apabila tema tertentu sedang diminati masyarakat, tema itu sajalah yang ditampilkan secara seragam di berbagai sinetron; biasanya tidak bergeser dari tema-tema percintaan)⁴; latar (latar sosial: pada umumnya menyangkut kelas menengah ke atas; latar waktu: sekarang, jarang mengungkap masa-masa sulit yang lalu *-dark-past*; latar tempat: Jakarta, umumnya tidak mencerminkan semangat nasional dan mondial);⁵ tokoh dan penokohan (tokoh pipih: hitam-putih dengan *acting* yang kebanyakan *over*); alur (alur yang mudah ditebak, penuh digresi yang dibuat-buat dan tidak terfokus karena mengikuti selera pasar) (Taum, 2013).

Jika kita mengamati berbagai sinetron produksi luar negeri (termasuk telenovela) yang ditayangkan di televisi Indonesia, kita menyaksikan betapa banyak nilai-nilai kemanusiaan yang mereka tawarkan.

3. Membangun Model Pengembangan Sinetron Berbasis Sastra Lisan

Jika sastra lisan hendak diangkat sebagai salah satu sumber kebudayaan bagi pengembangan ekonomi kreatif, pertanyaan pokok yang belum dijawab adalah bagaimana model pengembangannya? Bagaimana proses mengangkat tradisi lisan sebagai sumber ekonomi kreatif? Pada bagian ini akan dipaparkan sebuah model pengembangan industri kreatif berbasis sastra lisan di Indonesia. Pertama-tama akan diberikan sebuah evaluasi umum terhadap situasi sinetron kita.

3.2 Membangun Model Pengembangan Sinetron Berbasis Sastra Lisan

Yang dimaksudkan dengan ‘model’ adalah representasi atau formalisasi dari suatu sistem nyata, atau penyederhanaan dari gambaran sistem nyata. Sistem nyata merupakan sistem yang sedang berlangsung dlm kehidupan, sistem yg dijadikan titik perhatian permasalahan. Model merupakan tiruan dari kondisi sebenarnya. Model diperlukan untuk memberikan gambaran (*description*), memberikan penjelasan (*prescription*), dan memberikan perkiraan (*prediction*) dari realitas yang direpresentasikan.

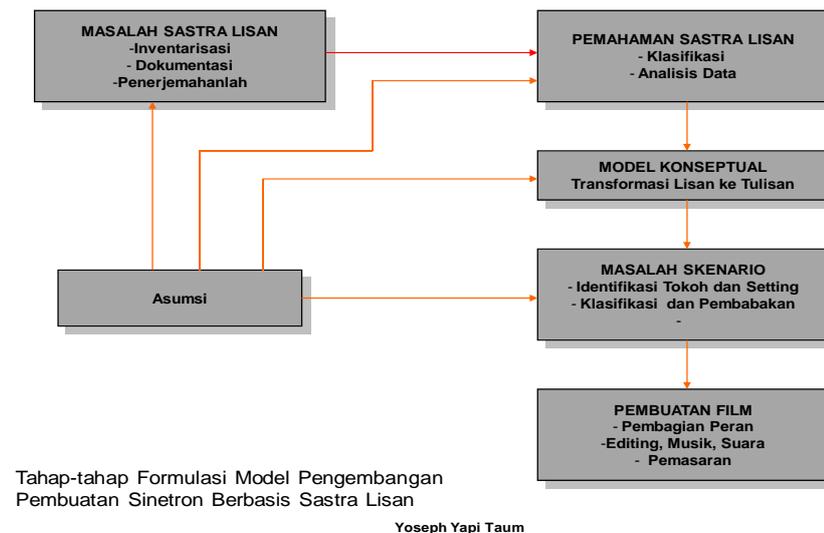
⁴ Tema-tema yang jarang digarap dalam sinetron-sinetron kita antara lain: politik busuk, kritik terhadap penegakan hukum, eksploitasi alam (hutan) yang sangat mengkhawatirkan, ancaman SARA, multikulturalisme.

⁵ Sinetron yang menggarap berbagai tragedi yang dialami bangsa Indonesia dapat dihitung dengan jari. Sinetron berjudul “Lestari” yang berlatar belakang Tragedi 1965 garapan sutradara Eros Jarot harus berhadapan dengan penolakan yang aneh dari masyarakat.

Pengembangan sebuah model dapat dilakukan dengan meode ‘analisis sistem’. Analisis sistem dilakukan untuk memahami bagaimana suatu sistem yang diusulkan dapat beroperasi. Idealnya, seorang analis bereksperimen langsung dengan sistem tersebut. Akan tetapi kenyataan yg dilakukan adalah membangun model sistem tersebut dan menyelidiki perilakunya melalui model tersebut. Hasil yg diperoleh kemudian ditaksirkan dalam terminologi performasi sistem.

Secara grafis, langkah-langkah konsep formulasi model ditunjukkan pada gambar berikut.

Gambar 1
Model Pengembangan Pembuatan Sinetron Berbasis Sastra Lisan



3.1 Asumsi

Asumsi adalah anggapan dasar berupa konsep-konsep yang mengikat keseluruhan proses perjalanan sastra lisan dan transformasinya menjadi film atau sinetron. Ada dua asumsi ideal yang perlu disepakati. Pertama, pekerjaan ini merupakan bidang kerjasama bidang akademik dengan bidang industri. Bidang akademik bertanggungjawab pada pemilihan objek (teks) dan subjek (narasumber) sastra lisan, pertanggungjawaban validitas data dan narasumbernya, terjemahan, dan publikasi teks-teks lisan. Bidang industri bertanggung jawab pada pembiayaan lapangan, sutradara, pemain, sampai pada pembuatan film dan pemasarannya.

Analisis kebutuhan proyek ini adalah langkah pertama yang dilakukan untuk menentukan apa yang diinginkan setelah film atau sinetron ini dibuat. Analisis merupakan sebuah proses yang diasumsikan telah dilalui.

3.2 Masalah Sastra Lisan

Setelah mengidentifikasi tujuan-tujuan pelaksanaan proyek, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menangani obek dan subjek sastra lisan. Dalam tahap ini, diperlukan studi lapangan untuk memastikan bahwa teks yang diperoleh memang merupakan sastra rakyat, diperoleh dari nara sumber yang merupakan pemangku kepentingan dan dipandang sebagai *genius local*. Banyak terjadi terbitan-terbitan teks yang tidak diakui sebagai milik masyarakat setempat. Langkah yang dilakukan bidang akademis ini adalah adalah menentukan teks dan narasumber yang tepat. Setelah cerita-cerita lisan diperoleh, perlu dilakukan klasifikasi (perumusan ulang kronologi maupun gramatika) dan

analisis data (kajian struktur, pembagian adegan dan sekuen cerita). Tahap ini merupakan sebuah kerja akademis yang dilaksanakan dengan berpatokan pada metode dan teknik penelitian sastra lisan (lihat misalnya Taum, 2011).

3.3 Pemahaman Sastra Lisan

Tahap ini merupakan tahap yang tidak dikerjakan di lapangan. Analisis terhadap teks sastra lisan berkaitan dengan klasifikasi dan analisis data. Hal ini dilakukan untuk menemukan dan merumuskan secara tepat keutamaan-keutamaan dan hikmah-hikmah positif yang akan diberikan kepada para pembaca (dan penonton film).

3.4 Model Konseptual: Transformasi Lisan ke Tulisan

Pada tahap ini, berbagai perubahan, adaptasi, atau penyesuaian perlu dilakukan. Diperlukan diskusi mendalam antara pakar sastra lisan dan pakar multimedia.

3.5 Masalah Skenario

Tahap ketiga, penulisan skenario. Dalam tahap ini, pengetahuan dasar tentang penulisan skenario sangat diperlukan. Skript yang baik akan memudahkan pengambilan gambar di lapangan. Tahap keempat, pengambilan gambar. Tahap ini merupakan puncak dari proses panjang ini. Tahap ini meliputi dua tugas utama penyutradaraan, yakni persoalan keuangan dan teknis pengambilan gambar. Di dalamnya tercakup hal-hal seperti pembagian peran, akomodasi, konsumsi, dan honor pemeran serta *crew*.

3.6 Pembuatan Film

Tahap terakhir, pembuatan film berkaitan dengan dunia industri. Dalam tahap ini, berbagai kegiatan lapangan seperti survei lokasi *shooting*, penyutradaraan, penentuan pemain, peralatan teknis, termasuk akomodasi dan transportasi menjadi sebuah tanggungjawab produser dan dunia industri.

Setelah pengambilan gambar di lapangan, persoalan selanjutnya adalah penggarapannya di studio, berupa editing, musik, subtitle, dan sebagainya. Proses yang berlangsung di studio akan dilanjutkan dengan pembuatan kepingan-kepingan film (VCD atau DVD) serta distribusi atau pemasarannya. Jika proses ini berjalan dengan baik, kerjasama dapat dilanjutkan untuk produksi film-film berbasis sastra lisan selanjutnya.

4. Aplikasi Model pada Legenda *Peni dan Nogo*

Berdasarkan model yang sudah dibangun di atas, berikut ini akan diaplikasikan pada *Legenda Peni dan Nogo*. Tentu saja tidak semua langkah akan disajikan di sini. Selain karena memang langkah-langkah tersebut belum dilaksanakan, aplikasi ini bermaksud memberikan ilustrasi awal pada cerita rakyat yang berasal dari daerah nusantara yang belum banyak dikenal.

4.1 Asumsi: Identifikasi Kelayakan Cerita

Legenda Peni dan Nogo adalah sebuah cerita rakyat Lamaholot dari daerah Kabupaten Lembata, Propinsi NTT. Legenda ini telah dibukukan oleh Gerady Tukan (2011). Saya menyebutnya sebagai sebuah tragedi yang mengharu-biru perasaan pembaca. Penderitaan dan ketidakadilan yang dialami tokoh Peni menggugah simpati pembaca. Dalam kelemahan dan ketidakberdayaannya, nasib mujur akhirnya berpihak padanya. Legenda ini layak diangkat ke layar kaca ataupun sebagai film layar lebar karena ada begitu banyak hikmah, nilai, dan keutamaan yang ditawarkannya.

Secara keseluruhan, legenda ini memiliki kemiripan struktur dengan sinetron Jepang *Oshin* yang pernah sangat populer di tahun 1980-an di tanah air. *Oshin* adalah serial televisi Jepang yang ditayangkan stasiun TV NHK. TVRI pernah menayangkan serial yang sangat populer ini dari 4 April 1983 sampai 31 Maret 1984. Sinetron ini menceritakan perjalanan hidup Shin Tanokura (Tanokura Shin) dalam era Meiji sampai awal 1980-an. Tokoh yang dipanggil “Oshin” itu harus bekerja keras dan mengalami banyak penderitaan, sejak kecil sampai dewasanya. Akan tetapi, berkat usaha dan kerja kerasnya, ia menjadi pemilik waralaba toko swalayan yang kaya. Sinetron ini terdiri dari 297 episode sepanjang 15 menit. *Oshin* telah ditayangkan di 59 negara, termasuk Indonesia. Pada 1984, seri ini dibuat menjadi film *anime* oleh Sanrio. Perjalanan hidup Oshin yang keras sejak kecil sampai dewasa, bahkan menjadi pembantu rumah tangga sampai akhirnya menjadi orang sukses, dimaksudkan sebagai gambaran nyata kehidupan sebagai rakyat Jepang di masa lalu.

Nasib yang dialami tokoh Peni dalam *Legenda Peni dan Nogo* memiliki struktur dasar yang mirip dengan Oshin dalam *Sinetron Oshin*. Lihat perbandingannya dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2:
Analisis Perbandingan Peran Peni dan Oshin

No.	Oshin	Peni
1.	Di episode awal Oshin kita saksikan pergulatan keluarga Oshin menghadapi kemiskinan. Oshin harus rela bermandi peluh untuk menghidupi keluarga saat orang tuanya mulai sakit-sakitan.	Di Episode awal, akan kita saksikan pergulatan seorang ibu dan kedua putrinya Peni dan Nogo menghadapi tsunami yang menenggelamkan Pulau Lapan Batang.
2.	Perjuangan disertai penderitaan Oshin, sejak berumur tujuh tahun, remaja, dan dewasa. Ia tetap berjuang keras agar keluarganya tak kelaparan di kampung.	Perjuangan ketiga orang ini untuk membangun rumah dan mendapatkan penghidupan. Persoalan timbul karena cinta segi tiga antara Peni, Nogo, dan Demon.
3.	Cinta ibu, cinta Fuji ibu Oshin, yang tiada batas pada anaknya.	Cinta ibu yang tulus kepada kedua putrinya
4.	Perjuangan Oshin sebagai istri saat Ryuzo sang suami putus asa setelah gempa bumi Kanto mengguncang Tokyo dan memaksa mereka harus mengungsi ke kampung halaman suami. Oshin harus tinggal seataap dengan mertua dan ipar-ipar yang jahat tak terduga. Oshin tetap tabah dan tegar, kendati harus kehilangan bayi perempuan akibat kerja keras berlebihan.	Peni menalani tragedi hidupnya: difitnah dan diusir ke luar kampung, dibuang ke hutan belantara. Di hutan belantara, dalam sebuah gubuk kecil di tengah tebing berbatuan, Peni berebut hidup dengan binatang hutan. Rasa takutnya akan kesendirian dan kegelapan yang mencekam dilawannya dengan tabah.
5.	Sepanjang penderitannya, Oshin tak pernah mengambil kesempatan untuk membalas dendam	Peni tak pernah menaruh dendam pada kakaknya Nogo yang telah memfitnah dan membuat hidupnya menderita.
6.	Penderitaan dan perjuangan panjang Oshin akhirnya membuahkan hasil. Ia menjadi pengusaha kaya dan sukses.	Penderitaan hebat yang dijalani Peni pada akhirnya berbuah kemenangan. Ia menikah dengan kekasihnya dan hidup bahagia selama-lamanya.

Dari keenam struktur alur tersebut, terlihat bahwa legenda Peni dan Nogo tidak kalah dari sinetron Oshin. Legenda Peni dan Nogo dapat dirumuskan lebih lanjut dalam 20 adegan dengan 57 sekuen cerita (lihat Gambar 3). Kedua puluh adegan tersebut dapat menjadi menjadi *treatment* atau pembabakan dalam teknik penulisan skenario.

4.2 Masalah Sastra Lisan

Persoalan yang berkaitan dengan pertanggungjawaban objek (teks) dan subjek (narasumber) sastra lisan untuk *Legenda Peni Dan Nogo* agaknya telah ditangani dengan baik. Teks ini telah diseleksi dan diterbitkan untuk publik. Pertanggungjawaban teks ini dapat dipercaya, sebagaimana terlihat pada dua *endorsement* yang diberikan oleh dua tokoh lokal. Terbitan ini sama sekali tidak dibagi dalam adegan-adegan dan sekuen-sekuen penceritaan. Hal ini tentu memberatkan pembacaan dan pemahamannya. Dalam penulisan scenario, pembagian adegan ini akan disesuaikan sebagai *treatment* atau pembabakan.

Hasil kajian terhadap *Legenda Peni dan Nogo* menunjukkan bahwa legenda itu dapat dibagi ke dalam 20 adegan (episode) dengan 57 sekuen penceritaan, seperti tampak dalam deskripsi berikut ini.

Adegan 1: Tenggelamnya Pulau Lelan Batang

1. Legenda Peni dan Nogo bermula dari kisah tenggelamnya Pulau Lelan Batang akibat tsunami (*aru bure*) yang melanda.
2. Peni dan Nogo termasuk sedikit orang-orang yang selamat dari amukan tsunami itu. Bersama ibunya, kedua anak perempuan itu pun menetap di Pulau Lembata sebagai tempat tinggal mereka yang baru.

Adegan 2: Peni, Nogo, dan Ibunya Membangun Hidup Baru

3. Peni, Nogo, dan Ibunya mencari tempat untuk menetap membangun rumah. Selain menjadi petani, sang Ibu juga mengajarkan ketrampilan menenun dan menjahit baju kepada kedua putrinya.
4. Ketika sang ibu tidak lagi kuat bekerja di kebun, Nogo (si sulung) mengganti peran ibunya. Jika ada pekerjaan yang berat, dia selalu meminta bantuan Demon, pemuda yatim piatu di kampung itu.

Adegan 3: Cinta Segitiga antara Nogo, Peni, dan Demon

5. Karena kedekatan itu, Nogo jatuh cinta pada Demon. Sebaliknya, Demon justru lebih mencintai Peni (sang adik). Demon menyadari cinta Nogo, sementara Peni tidak menyadari bahwa dirinya dicintai Demon. Ia pun menjaga jarak dan tidak banyak meminta bantuan Demon.
6. Nogo merasakan perhatian Demon lebih tercurah pada Peni. Nogo berpendapat: Peni telah merampas Demon dari hatinya. Ia pun cemburu, marah, dan dendam bahkan mulai berlaku kasar pada Peni. Begitu banyak cara digunakan Nogo agar Peni menjauhi Demon.

Adegan 4: Siasat Nogo Menjebak Peni sebagai Hantu

7. Suatu ketika, Nogo menjebak Peni agar dituduh sebagai 'suanggi' (setan yang membahayakan manusia). Ketika mereka mandi di sungai, Nogo menyirami tubuh Peni dengan air dan pada saatnya, Nogo menjatuhkan potongan tulang kambing yang sudah disiapkannya dari rumah. Serentak Nogo berteriak, "Peni adalah suanggi!" dan berlari menjauh menuju ke kampung.
8. Setibanya di kampung, dengan sikap penuh ketakutan, Nogo mengabarkan pada ibunya dan seisi kampung bahwa Peni adalah suanggi, pemakan manusia. Nogo mengisahkan bahwa wajah Peni telah berubah menjadi sangat menyeramkan dan bersama dengan teman-teman suanggi lainnya siap mencabik-cabik dan memakan dia. Semua anak disuruh masuk ke dalam rumah dan warga laki-laki menutup dan mengunci pagar kampung dari berbagai arah.

9. Peni yang tidak mengerti maksud Nogo mengikuti langkah Nogo menuju kampung. Betapa terkejutnya dia mendapat kampungnya begitu sepi. Ketika mencapai pintu pagar, semuanya terkunci rapat dan ditutupi pohon-pohon berduri. Dia berteriak agar orang membukakan pintu, namun tak ada orang yang mau membukakan baginya.
10. Ketika malam menjelang, Peni menangis sekuat-kuatnya sambil meneriakkan nama ibunya agar membukakan pintu namun tidak dibukakan. Dalam malam yang gelap gulita, Peni tertidur dalam ketakutan, lapar, lelah, sedih, kecewa, marah, dan sakit hati. Lolongan anjing tengah malam menambah seram suasananya.
11. Dalam gubuknya, Demon gelisah memikirkankan nasib Peni. Tangisan peni yang pilu dan menyayat hati membangkitkan rasa belas kasihannya, tetapi dia tidak bias berbuat apa-apa karena takut akan hukuman yang dapat diterimanya kelak.

Adegan 5: Sidang Kampung untuk Mengusir Peni dari Kampung

12. Sidang kampung pun dilakukan. Para lelaki berkumpul di lapangan, dan Nogo ikut bergabung untuk mengulangi cerita fiktifnya tentang suanggi Peni. Sementara di luar pagar kampung, Peni sia-sia meyakinkan mereka bahwa Nogo telah berbohong.
13. Keputusan pun dibuat. Peni akan dibuang hidup-hidup ke Berawang, sebuah gua terjal di tepi pantai yang letaknya sangat jauh dari kampung.
14. Dalam keputusasaannya, setelah beberapa hari berada di luar pagang kampung, Peni menyadari bahwa dia tidak diterima di kampung itu.

Adegan 6: Perjalanan Menuju Tempat Pembuangan Peni

15. Peni diikat tangannya ke belakang dan diseret keluar kampung. Teriakan dan tangisannya tidak meluluhkan hati orang-orang yang menyaksikannya.
16. Pada puncak bukit pertama, ibu-ibu dan anak-anak disuruh pulang ke kampung. Ibunya menyerahkan 'bekal' kepada Peni. Orang-orang diminta pulang ke kampung, termasuk Demon.
17. Setelah melewati tujuh bukit dan tujuh lembah. Di tempat yang sudah dipilih, di sebuah bukit curam, Peni dibuatkan sebuah pondok darurat di sebuah liang. Ia ditinggalkan oleh pasukan pengantar di dalam pondok itu dengan tangan terikat dan mata tertutup. Tak lupa jalan pulang ke kampung dikacaukan dengan merebahkan secara serampangan agak Peni tak mengenal arah jalan ke kampung.

Adegan 7: Ketakutan dan Penderitaan Peni di Tempat Buangan

18. Setelah siuman, Peni berjuang untuk hidup. Ia berusaha membuka tutupan matanya dan melepaskan ikatan tangannya. Setelah penutup matanya berhasil dilepaskan, Peni memandang tempat pembuangannya: sebuah tebing terjal yang seakan-akan hendak menelan dirinya. Dengan susah-payah dilepaskannya pula ikatan pada kedua tangannya.
19. Di kejauhan, tampak dua ekor burung gagak menatapnya dengan lapar. Peni pun didera rasa lapar dan dahaga yang amat besar.

Adegan 8: Peni Mengenang Perjalan Hidupnya dan Kedua Orangtuanya

20. Dalam kerapuhan, ketakutan, dan kegundahannya, peni teringat: betapa mereka pernah berjuang melawan gelombang ganas tsunami untuk mempertahankan hidup. Karena itu, dia pun bersemangat mempertahankan hidupnya.

21. Peni pun mengenang kisah cinta kedua orangtuanya. Mereka telah menikah dengan tradisi yang tak lazim, yaitu ayah menculik ibunya. Kenangan itu, bagaimana pun memberinya semangat hidup.

Adegan 9: Kehidupan Peni di Tempat Pembuangannya

22. Ular hitam bergaris kuning memasuki pondoknya. Kawanannya burung gagak berhamburan terbang menjauh. Burung elang menyambar ular itu. Elang-elang lain menyambar tubuh ular dan merobek-rebiknya di udara. Burung-burung gagak kembali mendatangi pondoknya. Peni memandang berbagai adegan itu dengan gemetar.
23. Malam yang pekat membuat Peni tercekam rasa takut yang hebat. Raungan burung-burung dan hewan-hewan malam semakin mencekamnya. Dalam ketakutannya yang luar biasa inilah, dia teringat pada Demon. Air mata berlinang di pipinya.

Adegan 10: Suasana di Kampung Peni

24. Di kampung, ketakutan masih juga mencekam. Anak-anak dilarang bermain di luar pagar kampung. Orang-orang tidak berani ke kebun sendirian. Jika malam tiba, semua warga berkumpul di pondoknya masing-masing. Tidak ada lagi orang-orang yang bebas berkeliaran.
25. Ibu Peni masih juga bersedih atas kepergian Peni anaknya. Ia juga malu dan bingung, bagaimana mungkin putri tersayanginya menjadi suanggi. Ia tak yakin karena ia mengetahui betul semua aktivitas Peni. Ia hanya bias berdoa memohon perlindungan Tuhan atas Peni.
26. Nogo masih melanjutkan sandiwaranya. Semua barang peninggalan Peni dicari, dikumpulkan, dan dibakarnya agar Peni tidak pulang mengambil barang-barangnya. Nogo ingin ke kebun ditemani Demon, tetapi pintu rumah Demon tertutup rapat.
27. Sejak kejadian itu, Demon berubah menjadi pemuda yang pendiam dan suka menyendiri. Ia terpukul atas nasib yang dialami Peni. Ia pun menjauhi Nogo. Sebaliknya, Nogo semakin agresif menggoda Demon. Demon justru semakin muak dan benci pada Nogo. Ia mencurigai Nogo sebagai dalang terbuangnya Peni ke hutan. Ia lebih banyak tinggal berpindah-pindah di kebun agar tidak dicari Nogo.
28. Dalam kegundahan hatinya, timbul niat Demon untuk mencari dan menemukan Peni.

Adegan 11: Peni Membangun Persahabatan dengan Binatang Hutan

29. Peni mulai berdamai dengan dirinya, dengan lingkungannya, dengan binatang-binatang di hutan itu. Ia pun mengeksplorasi lingkungan hutan, mencari makanan dan sumber mata air. Ia berbagi makanan dan air dengan sesama makhluk di hutan. Setiap hari Peni menjalani rutinitas yang sama: mencari air dan sumber makanan hutan.
30. Peni semakin akrab dengan makhluk hutan. Setiap kali Peni berjalan, ia selalu diikuti makhluk-makhluk hutan: babi, rusa, dan burung-burung. Peni pun selalu memberi mereka makanan dan minumannya.

Adegan 12: Berburu Babi Hutan

31. Kaum laki-laki di kampung berniat berburu untuk upacara 'makan jagung' kepala kampung. (Setiap laki-laki di Lembata pantang makan jagung muda sebelum hasil panen dipetik dan disimpan di gudang).
32. Kaum laki-laki pun berangkatlah berburu, termasuk Demon. Mereka membawa serta anjing-anjing untuk berburu. Demon ingin memanfaatkan kesempatan itu untuk mencari Peni.

33. Ketika suasana riuh rendah, Demon memanjat pohon asam untuk mencari tubuh Peni. Demon seolah-olah mendengar sebuah suara yang dikenalnya, datang jauh sekali dari sebuah tempat yang juga dikenalnya. Ia ingin mendatangi tempat itu suatu ketika.
34. Ketika kaum laki-laki yang berburu pulang ke kampungnya dengan membawa hasil buruannya sambil bercanda riang, Demon diam saja. Ia menyusun rencana untuk mencari Peni tanpa diketahui orang kampung.

Adegan 13: Misteri Makanan di Pondok Peni

35. Ketika suatu hari Peni tidak mendapatkan makanan sama sekali, tiba-tiba di pondoknya ditemukannya makanan berupa ubi bakar dan air di dalam bamboo. Ia tidak tahu siapa yang dating menaruhnya di pondoknya.

Adegan 14: Penyesalan dan Pengkhianatan Nogo

36. Sikap Nogo semakin buruk terutama karena Demon semakin menjauhinya. Nogo pun marah pada sang Ibu, bahkan menuduh ibunya sebagai *suanggi*. Ibu menasihati Nogo untuk membayangkan apa yang dirasakan Peni. Ibu bangga memiliki dua orang putri, tetapi menjadi sangat malu ketika Peni dituduh sebagai *suanggi*. Nogo menangis menyesali perbuatannya, namun ia tak mampu mengakuinya di hadapan sang ibu.
37. Penyesalan Nogo hanya bertahan beberapa hari saja. Sifat egois dan munafik Nogo tetap bertahan, bahkan semakin meningkat. Hal ini membuat ibunya sakit keras selama tujuh hari. Nogo tidak merawat ibunya. Ia tetap berusaha menaklukkan hati Demon. Nogo tidak peduli dengan semua pantangan dan adat kampung. Ketika Demon memabat kebun baru, Nogo mencari-cari alasan untuk mendekati Demon, sesuatu yang pantang menurut adat.
38. Ketika di kampung sang ibu sangat membutuhkan perawatan, Nogo malah asyik menggoda Demon di kebun. Ibu pun meninggal karena lapar dan haus.

Adegan 15: Terkuaknya Penolong Mistis

39. Peni ditolong kedua kalinya oleh tokoh misterius: mendapatkan air dan makanan tergantung di pondoknya. Kali ini Peni coba menangkap basah siapa penolongnya. Ternyata dia adalah seorang nenek yang sudah tua. Ketika Peni mendesak asal-usul nenek itu, sang Nenek kembali ke wujud aslinya, yaitu: sepotong ubi yang diberikan sang ibu sebagai bekalnya pada waktu dia diusir dari kampung.
40. Oleh karena sudah ketahuan asal-usulnya, ubi itu pun berubah menjadi sebongkah batu berbentuk nenek-tua. (Sampai sekarang batu itu masih ada).

Adegan 16: Demon Mencari Peni

41. Demon berketetapan hati mencari Peni di hutan. Ia pun menelusuri jalanan yang sudah dikenalnya. Setelah berjuang sehari-hari lamanya, Demon bertemu dengan Peni di dasar sebuah jurang. Peni begitu kurus dan kotor dengan balutan kain sarung dan sobek dan berlubang-lubang. Ia pun bertekad membawa Peni kembali ke kampung dan meyakinkan orang-orang kampung bahwa Peni bukan *suanggi*.
42. Dalam perjalanan pulang ke kampung, Demon menyatakan rasa cintanya yang terpendam selama ini.
43. Demon berusaha agar orang-orang kampung tidak mengetahui kehadiran Peni. Peni pun dibawanya ke pondok di kebun milik Demon. Keesokan harinya, ketika orang-orang mulai menggarap kebun, Demon mengungsikan Peni ke hutan dan berjanji menjemputnya pada sore harinya.

Adegan 17: Taktik Licik Nogo Menjerat Demon sebagai Suaminya

44. Ketika sedang bekerja seperti biasanya, tiba-tiba Nogo muncul di hadapan Demon. Ia meminta bantuan Demon memperbaiki atap rumahnya yang bocor.
45. Demon pun pergi ke kampung memperbaiki atap rumah yang bocor. Menjelang sore, Demon mencicipi makanan yang disajikan Nogo. Ternyata makanan itu beracun, yang membuat Demon mabuk dan tertidur sangat pulas.
46. Pada malam harinya, Nogo melapor pada kepala kampung bahwa Demon tidur di rumahnya, sesuatu yang melanggar adat. Kepala kampung pun mengumpulkan warganya di lapangan. Demon dimintai pertanggungjawaban untuk mengambil Nogo sebagai istrinya. Dalam tekanan massa, Demon pun setuju. Malam itu juga warga kampung meresmikan Demon dan Nogo sebagai suami-istri.

Adegan 18: Peni Menunggu Demon dengan Setia di Tengah Hutan

47. Sampai malam menjelang, Peni tidak juga dijemput Demon seperti yang dijanjikannya.
48. Demon yang yakin tak pernah menyentuh tubuh Nogo meninggalkan gubuk Nogo malam itu juga. Demon menjumpai Peni di tengah hutan, menemaninya tidur di hutan sampai pagi tiba. Demon tak menceritakan 'tragedi' yang dialaminya bersama Nogo. Juga tentang kematian ibu mereka.
49. Ketika pagi menjelasng, Demon pamit pada Peni untuk menyiapkan makanan di kebun dan membawakannya untuk Peni.

Adegan 19: Kegelisahan dan Upaya Nogo

50. Nogo mencari Demon ke rumah dan kebun milik Demon. Ketika ia tak menjumpainya, ia pun melapor ke rumah kepala kampung bahwa Demon menghilang. Hal ini membuat kepala kampung sangat marah karena Demon melawan keputusannya, merendahkan wibawanya. Ia pun segera mengumpulkan warga di lapangan dan membentuk pasukan yang harus mencari Demon.
51. Demon dikejutkan oleh pasukan yang mencarinya ke kebun. Ia pun bergegas masuk kembali ke hutan ke tempat Peni bersembunyi. Merasa tidak aman, keduanya menjauh, menjauh, dan menjauh, sampai keduanya tiba di tempat pembuangan Peni.

Adegan 20: Kembali ke Kampung dan Merayakan Kemenangan

52. Setelah beberapa tahun hidup di tengah hutan belantara, Peni dan Demon bertekat untuk kembali ke kampung dan menyatakan secara tegas dan jujur tentang keseriusan mereka sebagai suami-istri, tentang Peni yang bukan suanggi, dan tentang Nogo yang belum pernah disentuh oleh Demon.
53. Dari atas tebing yang tinggi, tanpa ragu-ragu Demon berteriak memberikan pengumuman kepada warga kampungnya. Pertama, Demom membawa Peni kembali ke kampung. Kedua, Peni bukan suanggi. Ketiga, Peni adalah calon istrinya.
54. Dengan langkah tegap dan berani, Demon menggandeng Peni memasuki kampung. Perempuan-perempuan kampung menangis histeris mendapati kenyataan bahwa Peni masih hidup, bahwa Peni adalah manusia biasa. Bahkan beberapa laki-laki di sana pun menangis dan menyesal telah memperlakukan Peni secara buruk dan brutal. Kepala kampung yang sudah mulai tua pun menyerbu dan memeluk Peni sambil menangis.
55. Ketika mengetahui bahwa ibunya sudah meninggal, meledaklah tangisan Peni dan dia pun jatuh pingsan.
56. Nogo, yang menyadari cibiran dan hukuman massa, menyelusup menuju ke tebing jurang di batas kampung. Sambil mengucapkan permintaan maaf, ia pun melonpat ke

dalam jurang terjal itu. Tubuhnya membentur batu-batu padas. Matanya tertutup untuk selama-lamanya.

57. Demon dan Peni hidup berbahagia di kampung halamannya sendiri. Demon kemudian diangkat sebagai kepala kampung yang tegas dan bijaksana. Peni menjadi pendampingnya yang setia.

Tahap selanjutnya, yakni transformasi lisan ke tulisan, tahap penulisan skenario, dan tahap pembuatan film menjadi lebih dipermudah dengan adanya langkah-langkah di atas. Ada tiga tahap lagi yang harus dilewati, yaitu: penyusunan *treatment*, yaitu pembabakan yang disesuaikan dengan konvensi pembuatan film. Tahap kedua, pembuatan *outline scene* yang akan mempermudah penyusunan skenario. Tahap ketiga, penulisan skenario. Pelaksanaan kegiatan pengambilan gambar di lokasi membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Di sinilah diperlukan kerjasama yang erat dengan dunia industri.

5. Penutup

Perubahan dalam masyarakat global saat ini telah membawa sebuah kesadaran baru kepada arti pentingnya kebudayaan dan keragaman, sebagai pemberontakan terhadap standardisasi dan monolitiknya kultur dunia. Kebudayaan kini menjadi salah satu sumber penting bagi pengembangan ekonomi kreatif dunia. Pemerintah Indonesia sendiri pun telah merumuskan secara lebih tegas dan operasional adanya cetak biru Ekonomi Kreatif. Sementara itu, paradig perguruan tinggi pun telah membuka peluang untuk menjalin kerjasama dengan dunia industri.

Sumbangan terpenting dari ilmu-ilmu humaniora pada umumnya dan ilmu sastra khususnya terhadap pengembangan ekonomi kreatif adalah menggali, menemukan, dan merumuskan berbagai keutamaan, nilai dan hikmah yang termuat dalam berbagai khazanah sastra lisan yang begitu kaya hidup dalam masyarakat nusantara. Melalui penggalan yang intens dan sistematis, pada akhirnya dapat dirumuskan identitas budaya Indonesia.

Tulisan ini telah mencoba membangun sebuah model pengembangan ekonomi kreatif berbasis sastra lisan. Pola dan model pengembangan ini dapat disempurnakan dan diaplikasikan pada proyek-proyek ekonomi kreatif berbasis sastra lisan lainnya dari berbagai wilayah nusantara.

Daftar Pustaka

- Abrams, M.H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. (Fourth Edition). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Paeni, Mukhlis, 2008. "Tradisi Lisan: Deposit Ekonomi Kreatif" *Makalah Seminar Internasional dan Festival Tradisi Lisan*. Wakatobi, 1 – 3 Desember 2008.
- Pink, Daniel H. 2006. *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future*. New York: Riverhead Trade.
- Rahmanto, B. 2008. *Revitalisasi Humaniora dalam Rangka Pembangunan Moral Bangsa: Sebuah Refleksi Sastrawi*. Pidato Dies Natalis ke-53 Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Taum, Yoseph Yapi. 1997. *Pengantar Teori Sastra: Ekspresivisme, Strukturalisme, Pascastrukturalisme, Sosiologi, Resepsi*. Ende: Nusa Indah.
- Taum, Yoseph Yapi. 2007. "Semiotika Riffaterre dalam Bulan Ruwah Subagyo Sastrowardoyo" dalam *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis* Vol. 5 No. 1, Maret 2007.

- Taum, Yoseph Yapi. 2008. "Pemaknaan *Belunggu* dengan Teori dan Metode Semiotik" dalam Jurnal Ilmiah Kebudayaan *Sintesis* Vol. 6 No. 2, Oktober 2007.
- Taum, Yoseph Yapi. 2011. *Studi Sastra Lisan: Sejarah, Teori, Metode dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera.
- Taum, Yoseph Yapi. 2013. "Paradigma Kajian Sastra dan Masa Depan Kemanusiaan" dalam *Sastra Paddhati: Marajut Ilmu Humaniora*. Yogyakarta: Penerbit Sanata Dharma.
- Toffler, Alvin, 1980. *The Third Wave*. Black Rose.
- Tukan, Gerady, 2011. *Peni dan Nogo: Sebuah Legenda Rakyat Lamatuka, Lembata*. Kupang: Penerbit Lembata G-Tukan Media.
- Vansina, Jan. 1965. *Oral Tradition as History*. Madison: The University of Wisconsin Press.
