

PROSIDING



Konferensi Nasional Komunikasi

Alih Media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional untuk Pengembangan Industri Kreatif di Kota Padang

Azwar¹, Ahmad Zakki Abdullah²

¹²Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, UPN “Veteran” Jakarta, Jln. RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, 12450 Indonesia.

azwarstmalaka@upnvj.ac.id, dos_c_a@yahoo.com

Abstract

This study explores in depth the problems, when making Traditional Knowledge and Traditional Cultural Expressions a source of inspiration for the development of the creative industry in Padang, West Sumatera. The problem that arises when making Traditional Knowledge and Traditional Cultural Expression as raw material of the creative industry is the violation of the rights of the creators by the industry. Another problem when transferring culture is the degradation of the values that exist within the culture. To analyze this problem, researchers use Critical Theory in Cultural Studies, especially the Frankfurt School, Germany (Theodore W Adorno). The view of Critical Theory always seems pessimistic to see the effort to make high culture as industrial raw material. Meanwhile another American view emerged (Herbert J Gans) who saw positive values when attracting high culture to the realm of industry.

This study uses qualitative methods, where researchers will delve deeply into the problems of ancient manuscript diversion through the interpretation of library data, interviews and focused discussions. Based on this research revealed that the effort over the spacecraft Traditional Knowledge and Traditional Cultural Expressions always have two different sides, the positive and negative. The negative side is the degradation of cultural values when they are transferred. While viewed from the positive side, the culture is dynamic, so he has to go through changes that will always happen.

Key Words: Media Transfer, Traditional Knowledge, Traditional Cultural Expression, Creative Industry

Abstrak

Penelitian ini menggali secara mendalam, persoalan-persoalan yang terjadi ketika menjadikan pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan industri kreatif, di Kota Padang, Sumatera Barat. Persoalan yang muncul ketika menjadikan pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional sebagai bahan baku industri kreatif adalah dilanggarnya hak-hak pencipta oleh kalangan industri. Persoalan lainnya ketika mengalih mediakan kebudayaan adalah terdegradasinya nilai-nilai yang ada di dalam kebudayaan tersebut. Untuk menganalisis persoalan ini, peneliti menggunakan teori kritis dalam Kajian Budaya, khususnya Mazhab Frankfurt, Jerman (Theodore W Adorno). Pandangan teori kritis selalu kelihatan pesimis memandang upaya menjadikan budaya tinggi sebagai bahan baku industri. Sementara itu pandangan lain muncul Amerika (Herbert J Gans) yang melihat nilai-nilai positif ketika menarik budaya tinggi ke ranah industri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti akan menggali secara mendalam persoalan-persoalan pengalihmediaan manuskrip kuno melalui interprestasi data kepustakaan, wawancara dan diskusi terfokus.

Berdasarkan penelitian ini terungkap bahwa usaha alih wahana Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional selalu memiliki dua sisi yang berbeda, sisi positif dan negatif. Sisi negatifnya adalah terdegradasinya nilai-nilai

budaya tersebut ketika dialihmediakan. Sementara dilihat dari sisi positifnya, kebudayaan itu dinamis, jadi dia memang harus melalui perubahan-perubahan yang selalu akan terjadi.

Kata Kunci: Alih Media, Pengetahuan Tradisional, Ekspresi Budaya Tradisional, Industri Kreatif

Copyright © 2017 Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia. All rights reserved

Pendahuluan

Sumatera Barat, sebagai bagian dari Indonesia adalah salah satu wilayah yang memiliki kebudayaan yang sangat kaya. Kebudayaan dalam hal ini dipandang sebagai hasil kegiatan dan penciptaan batin atau akal budi manusia, seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 170), kebudayaan diartikan sebagai hasil keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya. Secara sederhana kebudayaan dapat dilihat sebagai semua hasil cipta, karya dan karsa manusia.

Salah satu bentuk kebudayaan masyarakat Indonesia adalah nilai-nilai luhur dan kearifan lokal yang tersimpan dalam Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT). Contoh ekspresi budaya tradisional itu adalah, folklor, mitos, seni pertunjukan dan manuskrip kuno. Bagian terakhir ini, yaitu manuskrip kuno dipandang sebagai sumber dari kekayaan budaya karena mengandung banyak hal di dalamnya.

Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) di dalamnya juga termasuk media yang berperan menyampaikan dan mendokumentasikan, serta memuat berbagaimacam ilmu pengetahuan. Berbagai macam Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) itu di antaranya adalah terkait ajaran agama, karya sastra, sejarah, undang-undang, ramalan dan azimat.

Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) mengandung nilai-nilai luhur bangsa dan kearifan lokal yang sangat berharga bagi pembentukan karakter bangsa. Nilai-nilai luhur dan kearifan lokal itu sayangnya terpendam bersama catatan-catatan

sejarah dan artefak kebudayaan, seperti di dalam Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) itu.

Bagi masyarakat Eropa, Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) justru dicari untuk dikembangkan dalam berbagai keperluan. Salah satu negara yang sering melakukan pendokumentasian/alih media PTEBT adalah Belanda, mereka sangat rajin memburu, mengumpulkan, mempelajari dan mengoleksi PTEBT, sementara di Indonesia sangat sedikit perhatian dan usaha yang diberikan terhadap kekayaan dari masa lampau ini.

Agar nilai-nilai luhur dan kearifan lokal itu bisa diwariskan kepada masyarakat Indonesia dari generasi ke generasi, maka harus ada upaya untuk menyebarluaskan nilai-nilai luhur bangsa dan kearifan lokal dalam Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional kepada masyarakat. Persoalannya adalah sampai saat ini masih minim usaha menyebarluaskan kandungan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) kepada masyarakat.

Hal ini karena PTEBT sebagian besar adalah benda budaya yang sudah sangat langka dan tentunya dalam jumlah yang sangat terbatas, juga sangat minim usaha untuk mengalihmediakan kandungan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) dalam bentuk media kontemporer yang bisa diakses oleh masyarakat luas. Contohnya saja pengalihmediaan kandungan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) dalam bentuk buku, komik, lukisan, tarian, kartun, dan scenario film.

Usaha untuk mengalihmediakan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional salah satunya adalah manuskrip kuno baru sebatas digitalisasi manuskrip kuno

seperti yang dilakukan M.Yusuf dkk dari Kelompok Kajian Poetika Universitas Andalas terhadap manuskrip-manuskrip kuno di Minangkabau (dapat dilihat pada *Katalogus Manuskrip dan Skriptorium Minangkabau*) dan Oman Fathurahman dkk terhadap manuskrip di Aceh (dapat dilihat pada *Katalog Naskah Dayah Tanoh Abee Aceh Besar*). Digitalisasi manuskrip kuno seperti yang dilakukan M.Yusuf dan Oman Faturahman baru sebatas menyelamatkan nilai-nilai manuskrip itu. Artinya belum ada usaha untuk memanfaatkan kekayaan berupa nilai-nilai luhur dan kearifan lokal yang terkandung di dalam manuskrip kuno itu sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan industri kreatif.

Berdasarkan pengamatan atas usaha memanfaatkan manuskrip kuno sebagai sumber pengembangan industri kreatif, hal itu baru dilakukan oleh M. Yusuf dengan mengalihmediakan manuskrip kuno Minangkabau yang berjudul *Hikayat Tuanku Nan Muda Pagarruyung*, yang merupakan kitab mitologi Minangkabau menjadi skenario film yang berjudul *Badai Bukan Dari Timur*. Skenario itu masih berupa buku (diterbitkan menjadi buku oleh Penerbit Ruang Kerja Budaya dan Pusat Studi Informasi Minangkabau) belum diproduksi menjadi film.

Usaha mengalihmediakan pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional sebagai sumber inspirasi industri kreatif sebenarnya memiliki keuntungan, baik untuk pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional sebagai benda budaya yang langka, maupun untuk dunia industri kreatif sendiri. Bagi manuskrip kuno sebagai benda budaya, dengan adanya alih media, akan membuat benda budaya yang sudah langka tersebut terwariskan kepada generasi berikutnya walau dalam bentuk media kontemporer. Artinya kandungan manuskrip kuno yang berisi nilai-nilai luhur bangsa dan kerarifan lokal bisa menjadi abadi walau dalam masyarakat yang berbeda. Sementara bagi industri kreatif sendiri, bisa menemukan sumber inspirasi untuk menghasilkan berbagai produk kreatif seperti

novel, komik, kartun, lukisan, tarian, dan skenario film.

Dari paparan di atas, dapat dilihat bahwa sebenarnya dengan adanya keuntungan bagi kedua belah pihak, yaitu kebudayaan dan industri kreatif sendiri, seharusnya Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional sudah dimanfaatkan sebagai pengembangan industri kreatif. Namun permasalahannya adalah hal itu masih sangat langka dilakukan di dunia industri kreatif Indonesia saat ini.

Penelitian ini tidak mengkaji persoalan pentingnya alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai pengembangan ekonomi kreatif. Karena penelitian ini sudah berasumsi bahwa persoalan itu sudah selesai, bahwa alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional berpengaruh besar terhadap pengembangan industri kreatif. Permasalahan utama penelitian ini adalah apa yang terjadi dalam pergulatan budaya mengapa Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) masih belum banyak digunakan sebagai sumber pengembangan ekonomi kreatif? Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian yaitu : 1) Untuk melihat pandangan masyarakat dalam industri kreatif terhadap Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional, sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan industri kreatif; 2) Untuk menunjukkan faktor – faktor yang menjadi penghalang dalam menjadikan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional sebagai sumber inspirasi bagi pengembangan ekonomi kreatif.

Kerangka Teoritis

Penelitian ini menggunakan pisau analisis teori kritis. Teori kritis pada dasarnya tidak selalu menekankan perbedaan antara budaya tinggi dan budaya rendah (massa). Karena perbedaan itu bukan permasalahan mendasar, akan tetapi apa yang terjadi di balik perbedaan itulah yang menjadi permasalahan. Karena setelah terjadi perbedaan budaya menjadi budaya tinggi dan budaya rendah untuk kepentingan industri maka terjadi dominasi dari

industri terhadap ide-ide kreator/pencipta budaya (dalam industri buku terhadap penulis). Selanjutnya hal yang ditekankan oleh teori kritis bukan selalu dalam bentuk revolusi tetapi juga kesadaran pada individu-individu yang berhubungan dengan dunia industri.

Martin Jay (2005: 113) seperti yang ia kutip dari Herbert Marcuse menyebut bahwa teori kritis akan menjaga kebenaran bahkan ketika praktik revolusioner melenceng dari jalannya. Praktik mengikuti kebenaran, bukan sebaliknya. Artinya kesadaran akan nilai-nilai kebenaran yang ada pada diri individu-individu pelaku industri budaya adalah nilai positif tanpa harus melakukan perubahan mendasar dari semua bidang tatanan kehidupan (revolusi).

Inti teori kritis sebagaimana yang dikemukakan oleh para pemikir kritis Mazhab Frankfurt itu adalah kebencian terhadap sistem filosofis yang tertutup. Menyajikan hal ini sedemikian rupa akan mendistorsi kandungannya yang tak terbatas dan memancing rasa ingin tahu. Teori kritis sebagaimana namanya diekspresikan melalui serangkaian kritik terhadap pemikir dan tradisi filsafat lain. Perkembangan teori kritis ini kemudian berlangsung melalui dialog. Kelahirannya berkarakter dialektis sebagaimana metode yang ingin diterapkan kepada fenomena sosial. Hanya dengan mengkonfrontirnya dengan gagasan-gagasan sendiri, sebagai suatu virus bagi sistem lain barulah dapat dipahami sepenuhnya (Jay, 2005: 58).

Dari sejarah kelahiran dan pemikiran yang melatarbelakanginya sudah dapat dilihat bahwa teori kritis memang lahir karena melihat gagasan-gagasan pendahulunya yang dianggap tidak relevan dengan zaman. Hal inilah yang membuat pemikir-pemikir kritis ini terus berdialog untuk menemukan metode baru dalam memandang fenomena sosial. Buah dari dialog-dialog ini semakin nyata ketika abad ke 19 dan pada pertengahan abad ke 20 berkembangnya kritik sosial yang berkaitan dengan budaya massa.

Menurut McQuail (2011: 126) hal ini terjadi di Inggris dengan munculnya teori kritis

(*critical theory*) yang lebih radikal seperti yang disampaikan oleh Richard Hoggart, Raymond Williams dan Stuart Hall. Serangan awal kritik sosial teori kritis ini menyerang komersialisasi dan upaya merendahkan nilai-nilai budaya. Selain itu juga untuk membela konsumen dan juga kaum buruh yang berhubungan dengan budaya massa sebagai korban pemilik modal.

Lebih lanjut McQuail menjelaskan bahwa teori kritis untuk selanjutnya sangat berhubungan dengan Mazhab Frankfurt dengan pemikir-pemikir utama seperti Theodor W Adorno, Max Horkheimer, Leo Lowenthal, Herbert Marcuse dan Walter Benjamin. Hal senada juga disampaikan Kellner bahwa Teori Kritis adalah sebuah terma yang bisa mengacu pada tradisi teoritis yang dikembangkan oleh Mazhab Frankfurt, yakni sekelompok penulis yang dihubungkan dengan Institut Penelitian Sosial di *University of Frankfurt*, Jerman. Awalnya tokoh-tokoh pemikir Jerman itu memulai sebuah perbincangan dengan tradisi pemikiran dalam bidang filsafat dan sosial Jerman, terutama Marx, Kant, Hegel dan Weber.

Dari sudut pandang ahli-ahli kritis di atas, keadaan Jerman yang sedang mengalami depresi ekonomi setelah Perang Dunia I membutuhkan interpretasi ulang. Dari pemikiran ini ahli kritis menentang ortodoksi Marxis sembari memperdalam keyakinan bahwa ketidakadilan dan penaklukan telah membentuk dunia nyata. Dengan fokus pada kapitalisme yang terus berubah mereka awalnya menganalisis berbagai bentuk dominasi yang menyertai perubahan (Kincheloe dan McLaren dalam Denzin dan Lincoln, 2009: 171).

Ahli-ahli teori kritis ini kemudian melihat dalam teori kritis terdapat metode yang secara temporer membebaskan karya akademik dari bentuk-bentuk kekuasaan. Terkesan oleh perhatian dialektisnya teori kritis pada konstruksi sosial pengalaman, mereka mulai memandang disiplin keilmuan sebagai manifestasi diskursus dan relasi kekuasaan dari konteks sosial dan historis yang menghasilkannya. Lebih lanjut mereka mendefinisikan seorang kritis sebagai seorang

peneliti atau ahli teori yang berusaha menggunakan karyanya sebagai sebuah bentuk kritik sosial atau kritik budaya dan menerima asumsi-asumsi dasar tertentu.

Sementara itu menurut Littlejohn (2002; 207), teori kritis dicirikan oleh tiga hal, yaitu: 1) Adanya upaya untuk memahami pengalaman kehidupan orang-orang dalam konteks sosialnya. 2) Adanya upaya untuk menemukan ketidakbenaran dalam suatu konstruksi sosial kemasyarakatan yang biasanya terdapat dalam kehidupan sehari-hari. 3) Adanya upaya sadar untuk menyatukan teori dan tindakan.

Lebih lanjut Littlejohn (2002; 467) menyatakan bahwa pemikir kritis menguak kekuatan yang menindas dengan analisis dialektika yang membongkar isi perjuangan antara kekuatan yang berlawanan. Hal ini merupakan misi yang terdorong dari pekerjaan teori kritis yang menyibak kekuatan menindas dalam masyarakat dengan cara yang dapat membuat setiap orang mampu mempertanyakan konstruksi komunikasi setiap hari.

Pemikiran utama yang akan dibentuk dalam penelitian ini adalah bahwa ilmu sosial saat ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana berbagai kepentingan saling berkompetisi dan bertarung. Selain itu juga untuk mengungkapkan proses-proses dominan yang biasanya luput dari pengamatan. Dalam bidang komunikasi memiliki ketertarikan pada pesan-pesan komunikasi digunakan untuk meneguhkan domonasi atau penindasan. Lebih lanjut Littlejohn menjelaskan dengan mengutip pendapat Dennis Mumby menurutnya teori kritis membagi kajian komunikasi menjadi modern dan postmodern. Menurutnya ada empat posisi diskursif: yaitu *discourse of Representation (positivist/modernism)*; *discourse of understanding (interpretive modernism)*; *discourse of suspicion (critical modernism)* dan *discourse of vulnerability (post modernism)*.

Critical Modernism ini berada dalam tradisi struktural (kritik terhadap tatanan sosial yang mapan); sedangkan postmodernism berada dalam tradisi poststruktural yang menolak keberadaan tatanan sebagai sesuatu yang mapan.

Critical Modernism/Struktural: memusatkan perhatian pada struktur-struktur sosial yang menindas, yang dinilai sebagai sesuatu yang nyata dan permanen, sekalipun disembunyikan dari kesadaran dari kebanyakan orang. Tradisi ini berusaha mengungkapkan tatanan-tatanan yang menindas tersebut. *Highly theoretical* karena berusaha menjelaskan struktur yang menindas. *Postmodernisme/Poststruktural*: Memandang tidak ada struktur riil yang objektif, atau sebagai makna sentral, yang ada pertarungan antara kepentingan dan gagasan yang cair. Antihtheoretical menolak eksistensi struktur.

Adorno dan Horkheimer dalam tulisan mereka "*Culture Industri Reconsidered*" yang dimuat dalam buku *The Culture Industry* (Ed. J.M. Bernstein, 1991: 84) menyebutkan bahwa telah terjadi komodifikasi, massifikasi dan standarisasi terhadap produk budaya demi memenuhi kebutuhan masyarakat (pasar). Masyarakat yang telah menganggap produk-produk yang diciptakan industri budaya menjadi penting bagi kehidupan mereka (fetisisme).

Pentingnya produk budaya itu bukan karena manfaatnya untuk kehidupan tetapi justru produk budaya tersebut penting karena merk yang melekat padanya. Terjadinya komodifikasi, standarisasi dan massifikasi itu telah menindas sekelompok kreator produk budaya karena para kreator tidak bebas dalam menyampaikan ide-ide terhadap usaha pencerahan dalam masyarakat. Akhirnya karena hal tersebut terbentuk masyarakat-masyarakat yang tidak mandiri, yang selalu tergantung pada produk-produk yang diciptakan oleh dunia industri.

Konsep-konsep kunci dalam penelitian ini adalah Pengetahuan Tradisional, Ekspresi Budaya Tradisional dan Industri Kreatif. Untuk memahami Pengetahuan Tradisional, maka kita akan banyak merujuk pada beberapa dokumen, salah satunya menurut Prof. Dr. Ahmad M Ramli, S.H., M.H., FCBArb, Direktur Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan HAM R.I. dalam paparan di hadapan anggota Dewan Perwakilan Daerah (DPD) 4

Maret 2014, yang berjudul “Upaya Perlindungan Atas Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional,” Ramli menyampaikan bahwa Pengetahuan Tradisional adalah karya intelektual di bidang pengetahuan dan teknologi yang mengandung unsur karakteristik warisan tradisional yang dihasilkan, dikembangkan, dan dipelihara oleh kustodiannya. Sementara Ekspresi Budaya Tradisional adalah karya intelektual dalam bidang seni, termasuk ekspresi sastra yang mengandung unsur karakteristik warisan tradisional yang dihasilkan, dikembangkan, dan dipelihara oleh kustodiannya.

Lebih jauh Prof. Dr. Ahmad M Ramli, S.H., M.H., FCBArb, menyampaikan bahwa Pengetahuan Tradisional yang dilindungi mencakup kecakapan teknik (*know how*), keterampilan, inovasi, konsep, pembelajaran dan praktik kebiasaan lainnya yang membentuk gaya hidup masyarakat tradisional termasuk di antaranya pengetahuan pertanian, pengetahuan teknis, pengetahuan ekologis, pengetahuan pengobatan termasuk obat terkait dan tata cara penyembuhan, serta pengetahuan yang terkait dengan sumber daya genetik.

Ramli juga menyampaikan bahwa Ekspresi Budaya Tradisional yang dilindungi mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi : a) verbal tekstual, baik lisan maupun tulisan, yang berbentuk prosa maupun puisi, dalam berbagai tema dan kandungan isi pesan, yang dapat berupa karya susastra ataupun narasi informatif; b) musik, mencakup antara lain: vokal, instrumental atau kombinasinya; c) gerak, mencakup antara lain: tarian, beladiri, dan permainan; d) teater, mencakup antara lain: pertunjukan wayang dan sandiwara rakyat; e) seni rupa, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kulit, kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil, dan lain-lain atau kombinasinya; dan f) upacara adat, yang juga mencakup pembuatan alat dan bahan.

Sementara itu konsep lain yang juga penting dalam penelitian ini adalah industri kreatif/industri budaya. Dalam rencana strategis

pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia tahun 2012-2014, yang disusun Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, telah ditegaskan bahwa industri kreatif di Indonesia dikelompokkan menjadi 9 kelompok sektor sesuai dengan pembagian tugas serta fungsi unit kerja dalam Kemenparekraf. Sembilan hal tersebut meliputi: 1) Desain yang meliputi: desain komunikasi visual, desain produk, desain kemasan, desain grafis, dan desain industri; 2) Arsitektur, meliputi: arsitektur bangunan, lansekap, interior, dan arsitektur kota; 3) Media konten, meliputi konten: permainan interaktif, periklanan, audio dan video, tulisan fiksi dan non fiksi, animasi dan komik, web dan mobile; 4) Fesyen, meliputi: busana, alas kaki, dan aksesoris; 5) Perfilman, meliputi: film layar lebar, film iklan, film animasi, video, dan film TV; 6) Seni pertunjukan, meliputi tari, sastra, teater, dan musik; 7) Seni rupa, meliputi: seni instalasi, seni keramik, kriya, seni patung, seni lukis, fotografi, dan seni grafis; 8) Industri musik; dan 9) Kuliner sebagai bagian dari pariwisata.

Beberapa bagian dalam point-point tersebut, industri kreatif yang didefinisikan tentu sangat erat kaitannya dengan apa yang dibicarakan di dalam penelitian ini yaitu alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT). Hal tersebut jika kita rujuk pada pengertian Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional yang sudah disampaikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan metode kualitatif. Paradigma menurut Denzin dan Lincoln (2009) adalah serangkaian keyakinan dasar yang membimbing tindakan. Paradigma berurusan dengan prinsip-prinsip dasar. Paradigma adalah konstruksi manusia. Paradigma menentukan pandangan dunia peneliti. Sedangkan Patton (1990) menyatakan bahwa istilah paradigma mengacu pada set proposisi (pernyataan) yang menerangkan bagaimana dunia dan kehidupan dipersepsikan. Untuk menjawab pertanyaan-

pertanyaan penelitian maka penelitian ini akan menggunakan paradigma kritis dengan metode penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan dan mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan perdebatan terhadap Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai sumber inspirasi bagi pengembangan industri kreatif, kemudian melakukan observasi terhadap kreator-creator yang bergerak dalam bidang industri kreatif, serta kemudian melakukan Diskusi Kelompok Terpumpun (FGD) untuk menggantikan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data-data yang dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian. Adapun studi literatur dilakukan dengan mendalam dan pencarian referensi yang berkaitan dengan penelitian.

Data akan dianalisis dengan tahapan berikut : 1) Memasang data mentah kasus: data ini terdiri dari semua informasi yang terkumpul tentang orang atau program yang diteliti. Artinya peneliti akan memasang data yang di dapatkan dari observasi, Diskusi Kelompok Terpumpun (FGD), dan studi pustaka; 2) Menyusun rekaman kasus: ini adalah kondensasi data mentah kasus, peneliti akan mengorganisasi, mengklasifikasi dan mengedit data mentah kasus ke dalam data yang akan diolah dan diinginkan; 3) Menulis kajian kasus secara naratif: pada bagian ini peneliti akan melakukan menuliskan hasil analisis dan interpretasi terhadap suatu kasus. Artinya semua hal yang mampu dibaca, lukisan deskriptif tentang objek penelitian ini membuat dapat dibaca semua informasi yang perlu untuk memahami objek penelitian. Data disajikan secara kronologis atau tematik (kadang keduanya) yang menyajikan gambaran menyeluruh tentang penelitian.

Penelitian ini sudah dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu; penelitian kepustakaan dan observasi pada tanggal 11 sampai dengan 20 Agustus 2017 untuk mengumpulkan berbagai data terkait penelitian. Selain itu penelitian juga sudah melakukan FGD untuk mengonfirmasi

informasi yang sudah di dapat dalam penelitian pustaka dan observasi kepada pegiat industri kreatif, akademisi, dan tokoh masyarakat di Padang pada 30 Agustus 2017.

Hasil Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, observasi dan Diskusi Kelompok Terpumpun (FGD) yang sudah dilakukan, maka diperoleh data-data yang menunjang analisis penelitian. Di antaranya data-data itu mengungkapkan bahwa di Sumatera Barat sudah dilakukan alih media atau alih wahana Pengetahuan Tradisional (PT) dan Ekspresi Budaya Tradisional (EBT) di tengah-tengah masyarakat.

Bentuk-bentuk pengalihmediaan / alihwahana tersebut antara lain:

1. Alih Media Manuskrip Kuno menjadi Skenario Film

Salah satu yang dilakukan oleh M. Yusuf. akademisi dari Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Andalas Padang adalah merintis alih media/wahana manuskrip kuno yang merupakan salah satu bentuk Ekspresi Budaya Tradisional masyarakat Minangkabau sebagai bahan baku untuk pembuatan skenario film “Badai Bukan dari Timur”. M. Yusuf melakukan alih media tersebut terinspirasi dari film-film dunia yang berhasil mengangkat cerita rakyat mereka menjadi film yang sukses ditonton oleh jutaan masyarakat dunia. Seperti film Hercules, Cinderella, dan Frozen yang merupakan ekspresi budaya tradisional masyarakat Eropa menjadi bahan baku untuk cerita film-film laris dunia tersebut.

Manuskrip kuno adalah catatan-catatan intelektual yang ditulis puluhan bahkan ratusan tahun yang lalu. Manfaat mempelajari manuskrip kuno adalah memetik kearifan dari perbandingan antara apa yang telah terjadi di masa lampau dan kenyataan yang hidup dan berkembang dimasa kini¹. Isi manuskrip kuno itu dapat dilihat sebagai suatu yang memiliki kebermaknaan bagi dunia (*Memory of the*

Word), yang dapat dilihat dari sudut nilai kesejarahan, nilai perkembangan ilmu, serta nilai kemanusiaan pada umumnya (Edi Setyawati, 2008). Manuskrip kuno menggambarkan kondisi sosial, politik, sejarah, ekonomi, kebudayaan suatu kelompok masyarakat pada zamannya.

Manuskrip kuno sebagaimana layaknya sebuah media yang berperan menyampaikan dan mendokumentasikan, memuat berbagai macam ilmu pengetahuan. Berbagai macam muatan manuskrip kuno itu di antaranya adalah ajaran agama, karya sastra, sejarah, undang-undang, ramalan dan teks-teks azimat. Manuskrip kuno mengandung nilai-nilai luhur bangsa dan kearifan lokal yang sangat berharga bagi pembentukan karakter bangsa. Nilai-nilai luhur dan kearifan lokal itu sayangnya terpendam bersama catatan-catatan sejarah dan artefak kebudayaan, seperti di dalam manuskrip kuno itu. Selain orang-orang Eropa, orang Belanda khususnya, yang sangat rajin memburu, mengumpulkan, mempelajari dan mengoleksi manuskrip kuno Nusantara, sangat sedikit perhatian dan usaha yang diberikan terhadap karya-karya klasik berupa manuskrip dari masa lampau ini.

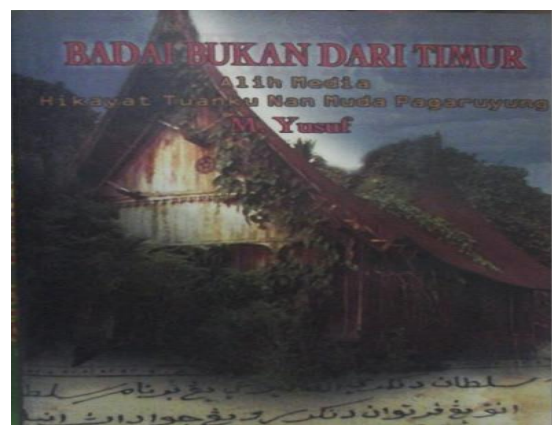
Agar nilai-nilai luhur dan kearifan lokal itu bisa diwariskan kepada masyarakat Indonesia dari generasi ke generasi, maka harus ada upaya untuk menyebarluaskan nilai-nilai luhur bangsa dan kearifan lokal dalam manuskrip kuno kepada masyarakat. Contohnya saja pengalihmediaan kandungan manuskrip kuno dalam bentuk buku, komik, lukisan, tarian, kartun, dan skenario film.

Berdasarkan pengamatan sementara atas usaha memanfaatkan manuskrip kuno sebagai sumber pengembangan industri kreatif, hal itu baru dilakukan oleh M. Yusuf dengan mengalihmediaan manuskrip kuno *Minangkabau Kaba Cindua Mato* (KCM) atau juga dikenal dengan *Hikayat Tuanku Nan Muda Pagarruyung*, yang merupakan kitab mitologi Minangkabau menjadi skenario film yang berjudul *Badai Bukan Dari Timur*. Skenario itu masih berupa buku (diterbitkan menjadi buku

oleh Penerbit Ruang Kerja Budaya dan Pusat Studi Informasi Minangkabau) belum diproduksi menjadi film.

Usaha mengalihmediaan manuskrip kuno sebagai sumber inspirasi industri kreatif sebenarnya memiliki keuntungan, baik untuk manuskrip kuno sebagai benda budaya yang langka, maupun untuk dunia industri kreatif sendiri. Bagi manuskrip kuno sebagai benda budaya, dengan adanya alih media, akan membuat benda budaya yang sudah langka tersebut terwariskan kepada generasi berikutnya walau dalam bentuk media kontemporer. Artinya kandungan manuskrip kuno yang berisi nilai-nilai luhur bangsa dan kearifan lokal bisa menjadi abadi walau dalam masyarakat yang berbeda. Sementara bagi industri kreatif sendiri, bisa menemukan sumber inspirasi untuk menghasilkan berbagai produk kreatif seperti novel, komik, kartun, lukisan, tarian, dan skenario film.

Kegiatan pengalihmediaan manuskrip kuno ke dalam bentuk skenario film seperti yang dilakukan M. Yusuf terhadap *Kaba Cindua Mato* (KCM) tersebut adalah sebuah usaha yang dapat dilihat dari dua sudut pandang. Pertama kegiatan tersebut bisa mendegradasi atau menurunkan nilai-nilai agung yang terkandung di dalam manuskrip itu sendiri. Kedua upaya menjadikan naskah kuno itu menjadi skenario film itu secara tidak langsung bisa melanggengkan nilai-nilai budaya tersebut dalam media lain.



Gambar 1: Naskah Skenario Badai Bukan dari Timur yang dialihmediakan dari Hikayat Tuanku Nan Muda Pagaruyung oleh M. Yusuf.

2. Alih Media Cerita Lisan Menjadi Komik

Anak-anak muda di Sumatera Barat juga sudah banyak yang melakukan alih media cerita lisan yang tumbuh di tengah-tengah masyarakat menjadi bahan baku industri kreatif seperti komik, cerita bergambar atau film animasi pendek. Salah satunya dilakukan oleh Rahmat Hidayat. Pegiat industri kreatif ini membuat berbagai komik dan cerita bergambar yang salah satunya berjudul “Tunggul yang Ingkar Janji” cerita bergambar ini diangkat dari cerita rakyat (Ekspresi Budaya Tradisional) yang tersebar di masyarakat Minangkabau.

Pada awalnya cerita-cerita lisan itu tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat sebagai media untuk pendidikan karakter anak-anak. Melalui cerita-cerita lisan itu disampaikan pesan-pesan bahwa menjadi manusia yang baik tidak boleh ingkar janji. Anak yang baik harus selalu setia, berlaku jujur dan lain sebagainya.



Ketika zaman berganti, cerita-cerita rakyat itu mulai didokumentasikan dalam bentuk buku-buku (komik atau cerita bergambar).



Gambar 2: Cerita bergambar yang diangkat dari tradisi lisan Minangkabau “Tunggul yang Ingkar Janji.”

3. Alih Media Iluminasi Manuskrip Kuno sebagai Motif Batik

Pembuatan motif batik oleh pegiat industri kreatif di Padang yang bersumber dari iluminasi manuskrip kuno Minangkabau.



Gambar 3: Motif hiasan pada Manuskrip Kuno Minangkabau



Gambar 4: Motif batik yang diangkat dari motif manuskrip kuno Minangkabau.

4. Pandangan terhadap Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya

Tradisional sebagai Bahan Baku Industri Kreatif

Berbagai pandangan terhadap pemanfaatan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai bahan baku industri kreatif terungkap bahwa hal tersebut mengikuti hukum alam bahwa segala sesuatu memiliki nilai positif dan negatif. Hal ini senada dengan pandangan narasumber berikut ini:

“Pemanfaatan kebudayaan untuk mengembangkan dunia industri pasti memiliki dua sisi yang berbeda, pada satu sisi ada hal-hal positif yang didapatkan, namun pada sisi lain ada nilai-nilai positifnya. (M.Yusuf, 30 Agustus 2017).

Apa yang disampaikan M.Yusuf tersebut, yang merupakan salah satu kreator yang mengalihmediakan manuskrip kuno Minangkabau ke dalam bentuk skenario film merupakan pengakuan atas dua sisi yang selalu mengikuti usaha menjadikan Ekspresi Budaya Tradisional, dalam hal ini manuskrip kuno sebagai bahan baku industri kreatif.

“Nilai-nilai positifnya diantaranya adalah industri kreatif memperpanjang usia dari produk kebudayaan tinggi itu, seperti mitos, pertunjukan tradisional dan lain sebagainya, sementara sisi negatifnya adalah terjadinya degradasi nilai-nilai budaya itu ketika dialihmediakan menjadi berbagai produk industri kreatif,” (Pramono, 30 Agustus 2017)

Menurut Pramono seorang peneliti manuskrip kuno dari Universitas Andalas Padang, nilai positif dari pemanfaatan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional menjadi bahan baku industri kreatif. Lebih jauh Pramono mengkhawatirkan akan hilangnya nilai-nilai dari budaya tinggi tersebut.

“Bangsa kita belum menyadari bahwa budaya tersebut memiliki kearifan lokal yang nilainya sangat tinggi, bahkan budaya lama ini jika digali bisa memperkuat ketahanan bangsa,” (Pramono, 30 Agustus 2017)

Apa yang disampaikan Pramono tersebut jika dibandingkan dengan masyarakat maju seperti di Jepang, mereka sudah menjadikan kekayaan

budaya dalam hal ini Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional sebagai strategi untuk memperkuat ketahanan nasional. Oleh sebab itu tidak heran jika di Jepang, untuk masuk perguruan tinggi, salah satu tes yang dilakukan adalah terkait pengetahuan tentang kebudayaan nasional mereka.

Pandangan lain terhadap upaya mengalihmedikan manuskrip kuno sebagai bahan baku industri kreatif adalah seperti yang disampaikan oleh M. Yusuf bahwa:

”Kebudayaan dimanapun tempat hidupnya selalu dinamis, sudah lumrah jika kebudayaan itu mengalami perubahan-perubahan, termasuk ketika teknologi sudah berkembang, toh pada dasarnya teknologi juga merupakan bagian dari kebudayaan, sebagai hasil cipta karsa manusia, jadi jangan takut menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi pada kebudayaan itu sendiri, asalkan memiliki nilai positif untuk masyarakat,” (M.Yusuf, 30 Agustus 2017).

Beberapa pandangan di atas menunjukkan bahwa proses alih wahana atau alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai bahan baku industri kreatif, baik itu dalam bentuk film, novel, pertunjukan dan lain sebagainya memiliki sisi positif dan negatifnya. Se jauh suatu hal memiliki nilai positif dan negatif, se jauh itu pula ada yang pro dan kontra terhadap hal itu.

Banyak masyarakat yang berpandangan bahwa alih wahana/media PTEBT merupakan salah satu cara untuk memperpanjang nafas produk budaya itu. Akan tetapi juga ada yang beranggapan bahwa alih wahana yang kemudian sangat erat kaitan dengan industrialisasi menjadi racun bagi kebudayaan itu sendiri. Industrialisasi akan menyebabkan terjadinya komodifikasi kebudayaan, massifikasi produk-produk budaya dan kemudian terjadi standarisasi kebudayaan itu sendiri.

Dengan demikian ketika tiga hal tersebut terjadi, maka kebudayaan dan segala yang terikat di dalamnya akan menjadi bagian dari kapitalisme modern yang berusaha mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dari industrialisasi

itu. Akhirnya pelaku-pelaku seni budaya, sastra dan lain sebagainya menjadi “buruh” industri kebudayaan tersebut. Sementara karya-karya budaya tinggi akan diproduksi secara massif untuk menghasilkan keuntungan yang banyak. Massifikasi tersebut otomatis membutuhkan standar-standar tertentu, agar industri dapat dikontrol oleh sang pemiliknya.

5. Persoalan-Persoalan Alih Media/Wahana PT EBT Sebagai Bahan Baku Industri Kreatif

Secara garis besar, dalam menyikapi perkembangan kebudayaan, perdebatan di atas setidaknya melibatkan dua rezim yang selalu bertentangan. Pertama adalah pemikir-pemikir yang berpendapat bahwa masuknya kebudayaan ke ranah industri akan menurunkan nilai kebudayaan itu sendiri. Sementara rezim kedua adalah pendapat-pendapat yang menyatakan bahwa dengan masuknya kebudayaan ke ranah industri akan membantu pengembangan kebudayaan. Rezim pertama setidaknya dianut oleh pemikir-pemikir kebudayaan seperti Marx Horkheimer, Theodore W Adorno dan beberapa pengikut mereka di *Institut fur Sozialforschung* (Institut Penelitian Sosial) yang menganut Mazhab Frankfurt. Sementara rezim kedua banyak dianut oleh pemikir-pemikir yang pro industri yang tidak mau mempertentangkan kemajuan zaman dan kebudayaan yang telah ada. Di antara mereka adalah Herbert Gans dari Amerika Serikat. Persoalan alihmedia PTEBT ini yang ditemukan adalah:

Pertama Regulasi tentang pengembangan industri kreatif di Padang, Sumatera Barat pada khususnya, Indonesia pada umumnya tidak berpihak kepada masyarakat, akan tetapi lebih banyak menguntungkan pihak-pihak pengusaha besar dan jaringannya saja.

Berdasarkan data-data di lapangan dan hasil diskusi baik melalui wawancara dan FGD, ditemukan juga beberapa persoalan terkait alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional adalah terkait dengan berbagai hal seperti yang terungkap dari narasumber berikut:

“Persoalan utama dari pengembangan kebudayaan untuk bahan baku industri kreatif adalah bersumber dari kebijakan pemerintah itu sendiri, kadang pemerintah mengambil kebijakan tidak mengakar pada persoalan yang ada, akhirnya program-program yang dibuat pemerintah tidak menjawab persoalan di lapangan,” (Yudi Andoni, 30 Agustus 2017).

Apa yang disampaikan oleh Yudi Andoni, Dosen Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Andalas Padang tersebut senada dengan apa yang dirasakan oleh Alizar Tanjung, salah seorang pegiat industri kreatif di Kota Padang.

“Seringkali apa yang diprogramkan oleh pemerintah itu justru tidak membantu kami dan seniman lain di daerah, program pemerintah itu kadang hanya diperuntukkan pada orang-orang tertentu yang bukan penggerak industri kreatif itu sendiri, ini persoalan mental yang buruk. Di Padang ini, industri kreatif berkembang atau bertahan karena kreativitas dari seniman itu sendiri,” (Alizar Tanjung, 30 Agustus 2017).

Persoalan regulasi ini, baik dalam bentuk Undang-Undang ataupun produk turunannya selalu menjadi akar persoalan. Hal ini karena kadangkala aturan dibentuk tidak berdasarkan realitas yang ada. Akhirnya keberpihakan pemerintah hanya dirasakan sekelompok orang saja.

Kedua persoalan yang muncul dalam alih media Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional adalah dominasi industri kapitalis atas kebudayaan.

“Industri selalu memanfaatkan kebudayaan atau orang-orang yang terlinbat dalam mengembangkan kebudayaan ini untuk keuntungannya semata, bahkan hal ini banyak terjadi di Padang ketika orang-orang kreatif dimanfaatkan oleh industri kemudian ditinggal begitu saja,” (Bahren, 30 Agustus 2017)

Satu hal yang perlu diketahui adalah menghadirkan kebudayaan dalam wahana baru

itu sangat diperlukan untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia, bahkan hal ini sudah dilakukan pada berbagai negara seperti Korea dan Jepang dalam pengembangan industri kreatif di negara mereka.

Ketiga persoalan dari pengembangan industri kreatif yang bersumber dari PT EBT ini adalah tidak seriusnya seniman-seniman atau kerja kreatif dalam mengembangkannya. Padahal pengembangan industri kreatif butuh keseriusan dan kreativitas yang lebih dari para kreatornya. Untuk hal itu dibutuhkan iklim industri yang kondusif yang semestinya didorong oleh pemerintah. Beberapa tanggapan yang muncul dari narasumber adalah:

“Kadang kita tidak serius dalam berkarya, ini juga penyakit dari masyarakat atau pekerja industri kreatif di negara kita, coba lihat apa yang dilakukan komunitas-komunitas kreatif di Padang ini, tidak banyak yang bisa bertahan lama.” (M.Yusuf, 30 Agustus 2017)

Di balik tanggapan-tanggapan tersebut, beberapa harapan muncul dari orang-orang kreatif di daerah seperti hal berikut ini:

“Kita berharap ada perhatian pada budaya-budaya yang mampu menanamkan moral bagi anak-anak Indonesia. Industri kreatif pada dasarnya mampu menjadi sarana untuk mendidik moral anak-anak,” (Mardinata, 30 Agustus 2017).

Harapan lainnya muncul dari Rahmat Hidayat, seorang komikus dan ilustrator buku anak. Dia menyampaikan bahwa:

“Kita butuh akses untuk mempublikasikan karya-karya kita, selama ini yang terjadi ini sangat susah. Orang-orang di daerah seringkali tidak menandatangani akses untuk berkarya, berbeda dengan orang-orang di kota,” (Rahmat Hidayat, 30 Agustus 2017)

Harapan-harapan tersebut di atas tentunya hadir karena kesadaran akan pentingnya perkawinan industri kreatif dengan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional. Namun di lapangan, seringkali dalam usaha untuk mengalihmediakan PTEBT tersebut, muncul persoalan-persoalan seperti yang disampaikan oleh akademisi, praktisi dan

tokoh masyarakat yang pada dasarnya adalah orang-orang yang bersentuhan langsung dengan PTEBT tersebut dan Industri Kreatif sendiri. Beberapa persoalan yang sering muncul adalah anggapan bahwa industri berbahaya bagi kebudayaan, industri budaya memiliki dampak negatif bagi masyarakat, dan industri budaya merugikan khalayak.

a. Industri Berbahaya Bagi Kebudayaan

Kritik budaya massa memuat dua hal: industri kebudayaan (industri kreatif) dan kebudayaan itu sendiri dengan menawarkan bayaran yang tinggi (faktor ekonomi), industri kreatif mampu memikat para pencipta/seniman yang berpotensi dari penggiat budaya tinggi, sehingga mempengaruhi kualitas pencipta budaya tinggi itu sendiri. Namun demikian walaupun ada tuduhan bahwa produk industri budaya mampu menggoda pencipta/seniman budaya tinggi dengan nilai ekonomi yang tinggi, ada juga penggiat industri kreatif yang tergoda oleh budaya tinggi, hal itu karena prestise, seorang seniman dianggap lebih agung dari pada seniman yang menghasilkan produk industri kreatif.

b. Dampak Negatif Industri Budaya Pada Masyarakat

Sejumlah dampak khusus telah dirumuskan bahwa industri kreatif secara emosional merusak karena memberikan kepuasan palsu dan brutal dalam penekanan pada kekerasan dan seks. Produk industri kreatif cenderung merusak intelektualitas masyarakat karena menawarkan karya cabul dan lari dari kenyataan yang menghambat kemampuan seseorang untuk mengatasi kenyataan. Industri kreatif menghasilkan budaya yang destruktif, karena mampu menarik orang lain dari budaya tinggi. Pengaruh utama media adalah untuk memperkuat perilaku yang telah ada, bukan untuk menciptakan perilaku baru. Akhirnya, pilihan isi industri kreatif dipengaruhi oleh pandangan bahwa isi yang akan disajikan harus mencerminkan masyarakatnya, sehingga tayangan itu menjadi dekat dengan mereka. Hal

ini ditafsirkan oleh para kritikus bertentangan dengan nilai-nilai.

c. Industri Budaya Merugikan Penonton dan Masyarakat

Pendapat pertama menunjukkan bahwa budaya massa menurunkan level selera masyarakat secara keseluruhan, sehingga mempengaruhi kualitas sebagai sebuah peradaban. Kedua menunjukkan bahwa karena media massa dapat "melunakkan" orang, media membuat mereka rentan terhadap teknik pendekatan massa yang dapat digunakan untuk merusak demokrasi. Herbert Gans menjawab kritik itu sebagai sebuah kekeliruan historis. Dia menjelaskan bahwa industri kreatif telah memainkan peran dalam proses yang memungkinkan orang biasa untuk menjadi individu, mengembangkan identitas mereka dan menemukan cara untuk mencapai kreatifitas dan ekspresi diri. Industri kreatif tidak menyebabkan perubahan-perubahan, melainkan hanya membantu orang cenderung untuk mencapai diri mereka dengan memberikan contoh dan menyarankan ide.

Kesimpulan

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa pemanfaatan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai sumber inspirasi pengembangan industri kreatif atau bahkan untuk bahan baku industri kreatif itu sendiri adalah suatu hal yang tidak bisa tidak dilakukan di Kota Padang, Sumatera Barat. Hal itu sudah dimulai walaupun belum memberikan hasil yang maksimal untuk pengembangan kebudayaan itu sendiri pada satu sisi industri kreatif pada sisi lain. Ke depan hal tersebut akan terus dilakukan karena adanya dorongan dari pemerintah di Indonesia.

Pemerintah melalui berbagai regulasi yang terkait mendorong masyarakat baik secara kelompok atau perorangan untuk memanfaatkan PT EBT sebagai sumber pengembangan industri kreatif. Efek dari hal ini, ke depan barangkali bisa dilihat berbagai pekerja kreatif PT EBT yang menyimpan cerita-cerita lokal untuk

dijadikan sumber pengembangan skenario film, komik, novel, motif batik, dan pernak pernik (*merchandise*). Hal ini tidak hanya akan berdampak positif seperti yang dipercayai Herbert J Gans dan pengikutnya yang mendukung upaya industrialisasi kebudayaan. Akan tetapi juga akan berdampak negatif seperti yang dicemaskan Theodore W Adorno bahwa industrialisasi kebudayaan akan mendegradasi nilai-nilai agung kebudayaan.

Oleh sebab itu dalam pemanfaatan PT EBT sebagai pengembangan ekonomi kreatif setidaknya memperhatikan dua arus pemikiran besar itu. Dua arus pemikiran besar seperti yang dianut rezim mazhab Frankfurt ataupun rezim pro Industri perlu menjadi catatan penting. Kedua rezim pemikiran itu sama-sama memiliki alasan kuat yang tujuannya untuk kepentingan kebudayaan itu sendiri. Satu hal berupaya melindungi kebudayaan agar tidak terdegradasi, satu hal lain berupaya mengembangkan kebudayaan di tengah arus industrialisasi yang tidak bisa dihindari.

Ke depan dalam konteks pemanfaatan Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (PTEBT) sebagai bahan untuk pengembangan industri kreatif di Indonesia kedua hal itu perlu menjadi catatan serius. Rezim pertama mengingatkan agar berhati-hati dalam memanfaatkan PT EBT (sebagai bagian kebudayaan tinggi) untuk kepentingan industri, karena bisa jadi, justru ketika dimanfaatkan untuk kepentingan industri nilai-nilai agung dalam PT EBT itu akan berkurang bahkan hilang sama sekali.

Dalam pandangan rezim kedua perlu juga menjadi pemikiran bahwa dalam zaman industrialisasi seperti saat ini kebudayaan justru perlu terhubung dengan dunia industri. Karena dengan dimanfaatkan sebagai bahan baku industri nilai-nilai yang ada di dalam PT EBT itu justru bisa sampai ke dalam masyarakat luas yang tidak semuanya bersentuhan langsung dengan PT EBT. Artinya industri bisa menjadi jembatan bagi masyarakat awam dengan produk kebudayaan tinggi seperti PT EBT itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Adorno, W Theodor. 1991. *The Culture Industry; Selected Essays on Mass Culture*, Routledge, London.
- Creswell, John W (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Denzin, K Norman dan Yvonna S Lincoln. 2000. *Handbook Qualitatif Research*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Gans, Herbert J. 1975. *Popular Culture and High Culture an Analysis and Evaluation of Taste*. Basic Books Inc. Publisher. New York.
- Gallop, Annabel Teh dan Bernad Arps. 1991. *Golden Letters Writing Tradision of Indonesia*. British Library. London.
- Jay, Martin. (2005). *Sejarah Mazhab Frankfurt Imajinasi dalam Perkembangan Teori Kritis, Kreasi wacana*, Yogyakarta.
- Kellner, Douglas: *Budaya Media*. 2010. *Cultural Studies, Identitas, dan Politik, antara Modern dan Posmodern*. Jala Sutra. Yogyakarta.
- Littlejohn, Stephen W dan Karean A Foss. 2010. *Theories of Human Communication (Seventh Edition)*: Wadsworth.
- Lull, James. 1998. *Media Komunikasi dan Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6*. Penerbit Salemba Humanika, Jakarta.
- Tim Ahli RUU PT EBT. 2014. *Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional*, Dewan Perwakilan Daerah RI, Jakarta.
- Tim Peneliti Pusat Bahasa. 2008. *Kedwiaksaraan dalam Pernaskahan Nusantara Kajian Tipologi*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia .2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka dan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Tim Penulis Restra. 2012. *Rencana Strategis 2012-2014 Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia*. Kemenparekraf. Jakarta.
- Tim Penulis Naskah Akademik RUU PTEBT. 2014. *Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional*. Dewan Perwakilan Daerah Republik Indonesia (DPD RI), Jakarta.
- Ramli, Ahmad M. 2014. "Upaya Perlindungan Atas Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional," Makalah dalam Rapat Dengar Pendapat Umum Dewan Perwakilan Daerah (DPD) 4 Maret 2014.
- Yusuf, Muhammad. (2006). *Katalogus Manuskrip dan Skriptorium Minangkabau*. Centre for Documentation and Area Transcultural Studies Tokyo University of Foreign Studies. Tokyo.
- , (2013). *Badai Bukan dari Timur Alih Media Hikayat Tuanku Nan Muda Pagaruyung*. Ruang Kerja Budaya dan Pusat Studi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau. Padang.