

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kebudayaan adalah segala hal yang termasuk dalam pengetahuan, sikap, dan pola perilaku dari kebiasaan masyarakat, turun secara turun-temurun atau diwariskan (Linton dalam Wiganingrum, 2013, p. 22). Menurut Gazalba dalam Teng (2017, p. 71), kebudayaan merupakan cara berpikir dan cara merasa sebagai identitas diri yang dijalani oleh sekelompok masyarakat dalam suatu ruang serta waktu untuk membentuk kesatuan sosial.

Indonesia memiliki berbagai bentuk ekspresi budaya, perbedaan latar belakang dari setiap budaya dapat menjadi salah satu faktor pendorong dalam menarik kunjungan wisatawan untuk mempelajari berbagai macam budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, menurut Noho, Modjo, & Ichsan (2018, p. 179), kebudayaan yang ada di setiap daerah merupakan produk unggul dalam meningkatkan industri pariwisata di Indonesia dan membantu dalam meningkatkan perekonomian serta kesejahteraan masyarakat.

Warisan budaya merupakan hasil peninggalan dari suatu daerah yang memiliki nilai seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan teknologi dari kelompok masyarakat itu sendiri. Menurut Kemendikbud dalam Gerakan Literasi Nasional (2017), warisan budaya mengalami berbagai perubahan dan menjadi tradisi turun temurun ke setiap generasi (Warisan Budaya Tak Benda, para. 1-7). Salah satu warisannya adalah Warisan Budaya Takbenda. Menurut Nurdyanto (2019), pada

Konvensi UNESCO 2003 tentang “Warisan Budaya Takbenda” dijelaskan bahwa budaya tersebut memiliki arti berbagai praktek, ekspresi, pengetahuan, praktek, keterampilan yang diakui.

Berdasarkan data dari Kemendikbud dalam Gerakan Literasi Nasional (2017) mengenai warisan budaya takbenda, terdapat 7.241 penetapan warisan yang telah dicatat dari 34 Provinsi. Pencatatan dilakukan oleh sebelas Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) di wilayah kerja masing-masing, seperti BPNB Yogyakarta, BPNB Kepulauan Riau, BPNB Jawa Barat, BPNB Aceh, BPNB Kalimantan Barat, BPNB Bali, BPNB Maluku, BPNB Sulawesi Selatan, BPNB Sulawesi Utara, dan BPNB Papua (Warisan Budaya Tak Benda, para. 3).

Globalisasi mengakibatkan berbagai pengaruh bagi kehidupan, salah satunya terhadap bidang kebudayaan seperti hilangnya budaya asli suatu daerah dan menghilangkan nilai-nilai budaya serta turunnya rasa nasionalisme (Suneki, 2012, p. 309). Hal ini akan berdampak terhadap permasalahan eksistensi kebudayaan dari suatu daerah jika dibiarkan. Selain itu menurut Nahak (2019, pp. 165-167), hal ini juga akan membuat adanya beberapa kebudayaan Indonesia yang kurang populer di kalangan masyarakat.

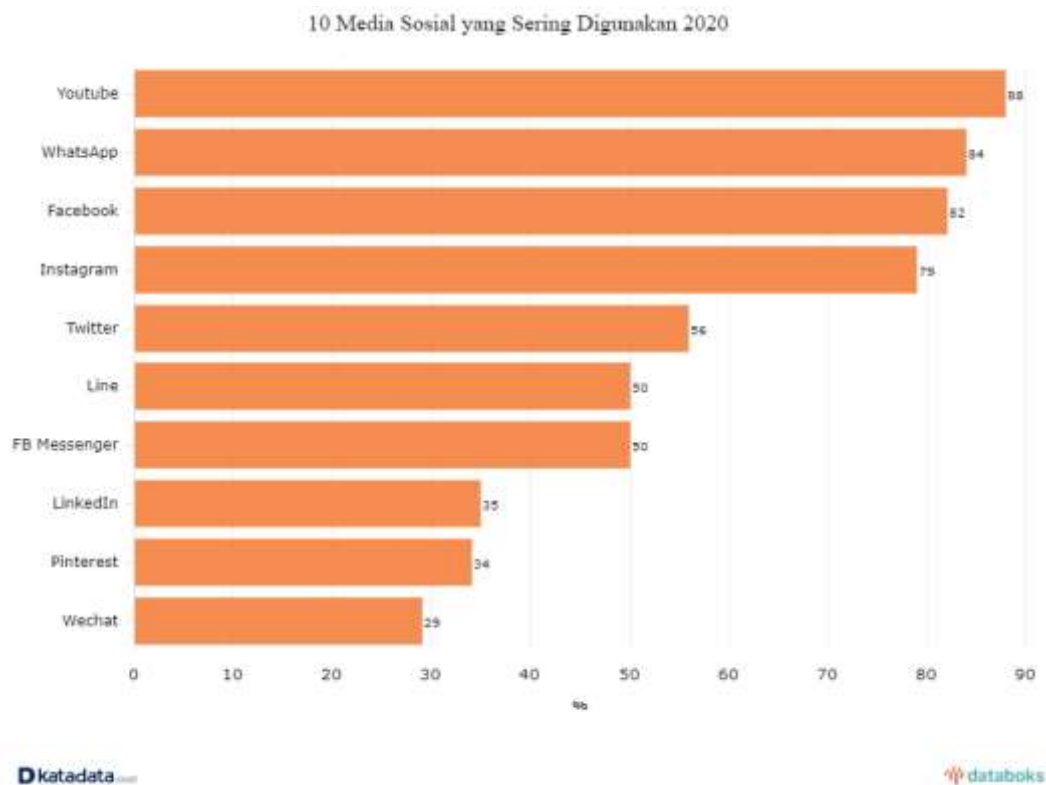
Oleh karena itu, penulis membuat program siaran dengan judul “Jelajah Budaya” dengan tema kebudayaan nusantara. Menurut Naratama dalam Maburi (2013, p. 29), format acara televisi merupakan suatu perencanaan dasar dalam membuat konsep program siaran sehingga menjadi dasar dari kreativitas dan desain produksi yang dikelompokkan dalam menyesuaikan tujuan serta target penonton

acara. Sehingga penulis juga menentukan format dari program siaran Jelajah Budaya.

Format dari program ini termasuk ke dalam berita atau *news* jenis *feature*. Menurut Fachruddin (2012, p. 224), *feature* merupakan gabungan dari unsur opini, dokumenter, dan ekspresi. Program Jelajah Budaya mengangkat konsep *travel journalism* karena bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai kebudayaan, sejarah, dan aktivitas yang dilakukan di suatu daerah (Hanusch dan Fürsich, 2014, p. 9). Jurnalisme perjalanan juga dapat membantu masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dalam menentukan perjalanan menuju destinasi wisata, yaitu wisata budaya.

Pariwisata budaya adalah bagian dari industri budaya karena memiliki manfaat untuk berbagai aspek kehidupan. Menurut Syamyanti (2018), kebudayaan yang dijadikan sebagai sumber daya disejajarkan dengan sumber daya lain seperti sumber daya alam dan ekonomi. Pemanfaatan budaya sebagai objek wisata dapat melestarikan warisan budaya dan modal dalam mengembangkan pariwisata budaya (Pariwisata Budaya untuk Pelestarian Cagar Budaya, para. 4-5).

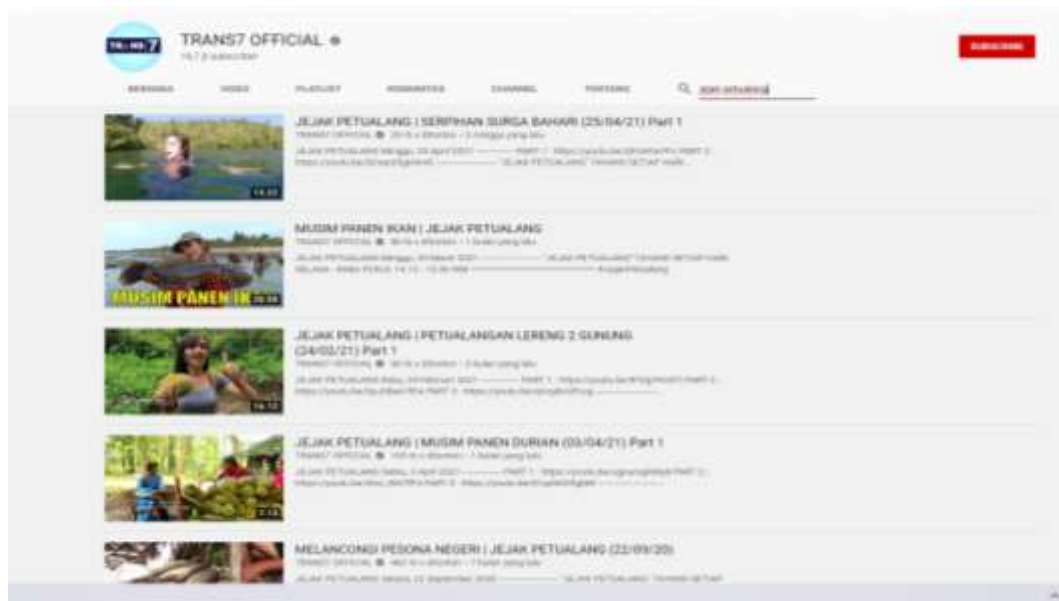
Menurut survei *WeAreSocial.net* dan *Hootsuite* dalam Jayani (2020), saat ini YouTube menempati urutan pertama mengenai media sosial yang paling sering digunakan (10 Media Sosial yang Paling Sering Digunakan di Indonesia, para 1).



Sumber: Databoks, 2020

Gambar 1.1 10 Media Sosial yang Sering Digunakan

Media YouTube biasanya digunakan sebagai sebuah wadah untuk menonton, mengunggah, dan berbagi video secara gratis (Faiqah, Nadjib, & Amir, 2016, p. 259). Pada gambar 1.1 menjelaskan bahwa melalui survei penonton YouTube pada Januari 2020 mencapai 88 juta lebih. YouTube menyediakan berbagai macam fitur bagi penggunaanya, salah satunya adalah tidak adanya batasan durasi dalam mengunggah video. Selain itu YouTube merupakan platform yang interaktif dan informatif karena menyediakan berbagai informasi dari sejarah, film, hingga dokumenter.



Sumber: YouTube/Trans7, 2020

Gambar 1.2 Program Siaran Jejak Petualang

YouTube juga dimanfaatkan sebagai platform untuk mendistribusikan konten atau informasi oleh media, seperti pada gambar 1.2 program dari Trans7 Jejak Petualang. Jejak Petualang mendistribusikan konten yang sebelumnya ditayangkan melalui televisi ke YouTube agar dapat dinikmati kembali kapan dan dimana saja. Konten yang disiarkan oleh media tersebut dibagi menjadi beberapa segmen dalam setiap episodenya, informasi yang disampaikan bukan hanya menarik tetapi juga informatif.

Selain memanfaatkan YouTube sebagai distribusi konten, penulis juga memanfaatkan media sosial Instagram dalam mempromosikan program siaran Jelajah Budaya. Berdasarkan data *e-marketer.com* dalam Indika & Jovita (2017, p. 26), Instagram merupakan salah satu platform yang memiliki potensi besar sebagai media promosi karena memiliki jumlah pengguna aktif sebanyak 22 juta orang. Menurut Pertiwi (2018), fitur yang dimiliki Instagram juga beragam, seperti cerita

(*story*), umpan (*feeds*), siaran langsung (*live*), tagar (*hashtag*), dan *insight* (Cara Memakai 6 Fitur Instagram Untuk Mendongkrak Bisnis, para. 5-21). Adapun fitur yang akan digunakan dalam mempromosikan program siaran Jelajah Budaya adalah fitur cerita dan umpan.

Jelajah Budaya terdiri dari tiga episode dengan durasi satu jam yang terbagi menjadi lima segmen. Setiap episode dari Jelajah Budaya diproduksi oleh tiap anggota kru produksi. Dalam produksi Jelajah Budaya, penulis bertanggung jawab pada pembuatan episode tiga. Episode tiga akan menyajikan informasi mengenai eksistensi dan perpaduan unik budaya serta mengulas permasalahan yang ada didalamnya. Adapun destinasi kebudayaan yang diangkat pada episode tiga adalah Kota Yogyakarta.

Penulis memilih Yogyakarta karena kota ini merupakan *City of Culture* ASEAN atau Kota Kebudayaan ASEAN yang memiliki beragam jenis kebudayaan dan tradisi. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri untuk pariwisata, termasuk warisan budaya takbendanya. Menurut Astri (2018, pp. 13-19), keberagaman budaya yang ada menjadi salah satu kebanggaan bagi masyarakat serta merupakan aset yang tak ternilai karena dapat menjadi nilai jual bagi wisatawan di Yogyakarta. Keanekaragaman budaya yang dimiliki Yogyakarta berupa tradisi lisan, kearifan lokal, seni pertunjukan, kuliner, arsitektur tradisional, dan bahkan olahraga tradisional (Nurdiyanto, 2019, p. 2).

Selain itu, hal ini juga berangkat dari pertimbangan berbagai aspek seperti anggaran dana, keramahan penduduk Yogyakarta, dan destinasi wisata yang beragam dari wisata seni, budaya, maupun alam. Menurut Suryana (2018),

Yogyakarta memiliki keunikan atau kekhasan yang tersebar di masing-masing pelosok, seperti di Kabupaten Sleman, Bantul, Kulonprogo, sampai dengan Gunung Kidul (Ini Enam Alasan Yogyakarta Jadi Tujuan Wisata, para. 2-6).

Menurut Frizona & Kusuma (2019), wisata sejarah mengalami penurunan peminat hari demi hari karena masyarakat lebih berminat dalam melakukan wisata petualangan (*adventure*) (Sepi Peminat, Begini Cara Menarik Milenial Berwisata Sejarah dan Budaya, para. 2). Padahal menurut Istanti (2020), Yogyakarta memiliki beragam wisata budaya seperti tari-tarian, makanan tradisional, pakaian khas, bangunan bersejarah, dan sebagainya (Yogyakarta dan Masa Depan Pariwisata Berbasis Budaya, para. 7). Turunnya minat masyarakat terhadap wisata budaya membuat Yogyakarta dianggap sudah kehilangan nilai-nilai tradisi.

Oleh karena itu, program siaran Jelajah Budaya merupakan salah satu upaya penulis dalam memberikan dan menyebarkan informasi mengenai berbagai budaya yang ada dari eksistensi, regenerasi, sejarah, hingga permasalahan yang ada pada kebudayaan tersebut. Selain itu, program ini merupakan salah satu upaya penulis dalam mengajak masyarakat untuk peduli dan meningkatkan kembali minat masyarakat terhadap warisan budaya khususnya di Yogyakarta.

Dalam memproduksi program siaran Jelajah Budaya Episode tiga, kebudayaan yang diangkat fokus terhadap budaya dan tradisi yang masuk dalam Warisan Budaya Takbenda di bidang Kerajinan dan Keterampilan. Adapun warisan budaya takbenda yang diangkat pada episode tiga adalah Olahraga Panahan Tradisional khas Yogyakarta, Jemparingan dan Tenun Tradisional Yogyakarta, Lurik.

Olahraga Panahan Tradisional Jemparingan adalah salah satu dari sekian banyak warisan budaya takbenda yang ada di Yogyakarta. Olahraga khas kerajaan Mataram Yogyakarta dibentuk sejak pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwana I pada abad ke-18 (Nurdiyanto, 2019, p. 3). Jemparingan dibentuk sebagai sarana untuk membentuk watak ksatria bagi para pemainnya. Menurut Nurdiyanto (2019, p. 3), panahan ini berbeda dengan panahan pada umumnya yang dilakukan sambil berdiri, karena Jemparingan dilakukan dengan cara duduk bersila dan dengan busana kejawen.

Berdasarkan data dari Kemendikbud, Jemparingan sudah masuk ke dalam pencatatan warisan budaya takbenda sejak 2019 di bidang Keterampilan dan Kemahiran Kerajinan Tradisional yang berasal dari kota Yogyakarta seperti pada gambar 1.3 dibawah.



The image shows a screenshot of the 'Pencatatan' (Recording) page on the Kemendikbud website. It displays a search bar with 'jemparingan' entered and a 'Cari' (Search) button. Below the search bar, it indicates '10 - dari 3 pencatatan' (10 out of 3 recordings). A table lists the recorded heritage items:

#	Tahun	No.Pencatatan	Nama karya budaya	Provinsi	Domain
1	2019	2019000010	Jemparingan Kerajaan Yogyakarta	DI Yogyakarta	Keterampilan dan Kemahiran Kerajinan Tradisional
2	2020	2020000013	Jemparingan (Olahraga tradisional)	Jawa Tengah	

Sumber: Kemedikbud.go.id, 2021

Gambar 1.3 Daftar Pencatatan Warisan Budaya Takbenda

Berdasarkan hasil *vox pop* yang dilakukan kepada beberapa masyarakat sekitar Malioboro, sebagian besar dari masyarakat kurang familiar dengan keberadaan olahraga jemparingan. Hal tersebut merupakan salah satu ancaman bagi eksistensi jemparingan di era modern karena masyarakat lebih mengenal panahan modern daripada tradisional. Menurut Nurdiyanto (2019, p. 3), dalam beberapa

tahun terakhir padahal di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya muncul berbagai perkumpulan dan kelompok jemparingan. Namun tetap saja kurangnya publikasi dalam hal ini membuat olahraga ini masih belum terkenal secara luas.

Selain kebudayaan olahraga jemparingan, budaya yang diangkat pada episode tiga adalah Tenun Tradisional Lurik. Menurut Wuryani (2013, p. 84), Lurik adalah kain bercorak garis-garis yang memiliki ukuran tidak lebih dari satu sentimeter yang proses produksinya menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Seiring dengan perkembangan zaman keberadaan atau eksistensi lurik saat ini masih berlangsung, walaupun pemakaiannya sangat terbatas pada kesempatan dan acara tertentu.

#	Tahun	No. Pencatatan	Nama karya budaya	Provinsi	Domain
1	2013	2013003475	Tenun Lurik	DI Yogyakarta	Keterampilan dan Kemahiran Kerajinan Tradisional
2	2013	2013003476	Kerajinan Tenun Lurik	DI Yogyakarta	Keterampilan dan Kemahiran Kerajinan Tradisional

Total pencatatan: 2

Sumber: Kemedikbud.go.id, 2021

Gambar 1.4 Daftar Pencatatan Warisan Budaya Takbenda

Gambar 1.4 menjelaskan bahwa tenun lurik juga merupakan salah satu budaya yang masuk dalam pencatatan warisan budaya takbenda di bidang keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional dari Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sejak tahun 2013. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu pemilik dari rumah produksi tenun lurik tradisional Kurnia, Arfian Irfani

mengatakan bahwa permintaan dari produksi kain tenun lurik tradisional terus meningkat.

Namun yang menjadi masalah adalah regenerasi dari para penenun tradisional karena saat ini yang rata-rata para penenunnya sudah lanjut usia (Irfani, personal communication, March 19, 2021). Masalah regenerasi menjadi hal yang harus dikhawatirkan karena tidak banyak anak muda yang tertarik dengan tenun ATBM. Padahal berbagai upaya untuk meregenerasi sumber daya penenun sudah dilakukan, seperti pelatihan pada tenaga muda dan ekspansi pabrik ke wilayah sekitar. Permasalahan yang ada dalam kebudayaan ini menjadi salah satu ancaman untuk kelestarian budaya, khususnya tenun lurik sebagai salah satu sandang tradisional.

Berdasarkan paparan mengenai kebudayaan yang diangkat, penulis ingin memberikan informasi mengenai sejarah, eksistensi, permasalahan, dan bagaimana kedua budaya ini dapat bertahan di era modern khususnya mencari sumber daya manusia dalam proses regenerasi. Selain itu, ingin menyajikan informasi mengenai bagaimana lurik sebagai peninggalan leluhur dapat tetap eksis hingga saat ini, bahkan dapat meluas seperti tenarnya batik. Program siaran Jelajah Budaya diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat mengenai kebudayaan di Indonesia khususnya warisan budaya takbenda dan menjadi referensi dalam menentukan destinasi wisata budaya saat berada di Kota Yogyakarta.

Program Jelajah Budaya memiliki nilai berita yaitu kedekatan (*proximity*), pengaruh (*significance*), dan dampak (*impact*). Menurut Theresia, Bungsudi, & Rasmana (2020, p. 11), kedekatan sebuah peristiwa dengan audiens akan mempengaruhi ketertarikannya terhadap informasi tersebut. Program siaran Jelajah

Budaya memiliki kedekatan baik secara geografis maupun psikologis bagi audiensnya karena karya ini ditujukan untuk masyarakat yang memiliki minat terhadap kebudayaan nusantara. Destinasi dari kebudayaan yang diangkat pun sangat terjangkau.

Kristanto (2010, p. 80), menjelaskan pengaruh adalah peristiwa yang mempengaruhi kehidupan orang banyak. Semakin penting dan berpengaruhnya suatu peristiwa yang disampaikan, akan semakin tinggi juga nilai beritanya. Dalam program Jelajah Budaya, informasi yang disampaikan akan sangat penting dan berpengaruh apalagi untuk masyarakat yang ingin melakukan wisata budaya karena informasi yang disampaikan tidak hanya fokus terhadap eksistensi dari budayanya saja, tetapi juga lebih menekankan mengenai sejarah, permasalahan dari kebudayaan, hingga lokasi dari destinasi kebudayaan tersebut.

Nilai berita dari dampak merupakan suatu akibat dari suatu peristiwa yang menimpa masyarakat, baik fisik maupun mental (Theresia, Bungudi, & Rasmana, 2020, p. 9). Seberapa luas pengaruh suatu peristiwa terhadap kehidupan masyarakat (*magnitude*), maka semakin penting (*importance*) peristiwa tersebut untuk masyarakat. Oleh karena itu, program siaran Jelajah Budaya akan memberikan informasi tentang budaya dan tradisi yang diangkat. Informasi yang disampaikan dapat menambah wawasan penonton sehingga berdampak terhadap rasa peduli masyarakat tentang budaya.

1.2 TUJUAN KARYA

Karya ini bertujuan menghasilkan video dengan tema kebudayaan Indonesia dengan judul “Jelajah Budaya”. Topik yang diangkat membahas mengenai sejarah

dan kegiatan dari suatu budaya atau tradisi. Topik juga berfokus pada eksistensi budaya dan tradisi yang ada di Indonesia. Program Jelajah Budaya dipublikasikan melalui platform YouTube dengan durasi 60 menit, terbagi dalam 5 segmen, dan tiap segmen berdurasi 9-10 menit. Program siaran Jelajah Budaya dilengkapi dengan cuplikan yang akan dipublikasikan pada saat promosi karya sebelum tanggal penayangan di Instagram Story.

Target audiens dari program siaran Jelajah Budaya yaitu masyarakat Indonesia khususnya Yogyakarta dan para wisatawan yang melakukan perjalanan ke Yogyakarta dengan rentang usia 16 hingga 64 tahun, baik perempuan maupun laki-laki. Program Jelajah Budaya bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kebudayaan-kebudayaan yang ada di nusantara dari sejarah, kegiatan, hingga masalah dari budaya suatu daerah yang dikemas dalam sebuah perjalanan.

1.3 KEGUNAAN KARYA

Karya ini memiliki beberapa kegunaan karena dalam praktiknya menerapkan teori *travel journalism* dengan format *news* jenis *feature* perjalanan. Karya ini mengandung nilai berita, sehingga penerapan jurnalistik dalam karya ini bermanfaat memberikan kesempatan kepada khalayak untuk memperluas wawasan terhadap kebudayaan nusantara yang termasuk dalam warisan budaya takbenda Indonesia. Karya ini juga berguna sebagai referensi dalam menentukan destinasi wisata budaya yang ingin dipelajari. Sehingga karya ini juga dapat membantu sektor pariwisata budaya Indonesia.