

# ALIH MEDIA MANUSKRIP KUNO SEBAGAI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

Azwar<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Indonesia sebagai negara yang memiliki kearifan lokal dan nilai-nilai luhur bangsa sepantasnya diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu cara untuk mewariskannya adalah dengan mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalam manuskrip kuno. Salah satu manfaat mempelajari manuskrip kuno adalah memetik kearifan dan perbandingan antara apa yang telah terjadi di masa lalu dan kenyataan hidup yang dihadapi pada saat ini. Namun sayangnya, karena manuskrip kuno itu adalah artefak budaya yang langka dan kondisinya yang sudah sangat tua, maka harus ada upaya untuk mengalihmediakannya ke dalam bentuk lain, seperti digitalisasi. Karena digitalisasi hanya sebatas menyelamatkan kandungan manuskrip kuno itu, juga harus ada usaha mengalihmediakannya ke dalam bentuk yang kreatif seperti buku, komik, kartun dan film agar kandungan manuskrip kuno itu bisa diakses oleh masyarakat banyak. Mengalihmediakan dengan media kreatif kontemporer itu tidak hanya menyelamatkan nilai-nilai yang dikandungnya, ternyata juga bisa mengembangkan ekonomi kreatif. Namun sayangnya tidak semua orang sepakat dengan mengalihmediakan manuskrip kuno sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan ekonomi kreatif. Sebagian pihak berpendapat bahwa menarik kebudayaan tinggi (manuskrip kuno) ke ranah industri kreatif akan mendegradasi nilai-nilai kebudayaan tinggi itu. Pendapat ini setidaknya didengungkan oleh Theodore W Adorno dan Max Horkheimer dengan menggagas Teori Kritis Mazhab Frankfurt. Pendapat lain menyatakan bahwa menarik kebudayaan tinggi ke ranah industri adalah usaha melanggengkan kebudayaan itu sendiri. Pendapat ini setidaknya dipegang teguh oleh Herbert J Gans, pengamat industri kebudayaan dari Amerika. Makalah ini bermaksud untuk memaparkan secara mendalam, persoalan apa sebenarnya yang terjadi terhadap manuskrip kuno ketika dijadikan sumber inspirasi untuk pengembangan ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Alih Media, Manuskrip Kuno, Ekonomi Kreatif

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara 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), 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

<sup>1</sup> Penulis adalah dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. Email [azwar-sutanmalaka@gmail.com](mailto:azwar-sutanmalaka@gmail.com).

luhur dan kearifan lokal yang tersimpan dalam artefak kebudayaan seperti manuskrip kuno. Manfaat mempelajari manuskrip kuno adalah memetik kearifan dari perbandingan antara apa yang telah terjadi di masa lampau dan kenyataan yang hidup dan berkembang dimasa kini<sup>2</sup>. 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<sup>3</sup>. 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<sup>4</sup>.

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. Persoalannya adalah sampai saat ini masih minim usaha menyebarluaskan kandungan manuskrip kuno kepada masyarakat. Hal ini selain karena manuskrip kuno itu adalah benda budaya yang sudah sangat langka dan tentunya dalam jumlah yang sangat terbatas, juga sangat minim usaha untuk mengalihmediakan kandungan manuskrip kuno dalam bentuk media kontemporer yang bisa diakses oleh masyarakat luas. Contohnya saja pengalihmediaan kandungan manuskrip kuno dalam bentuk buku, komik, lukisan, tarian, kartun, dan skenario film.

Usaha untuk mengalihmediakan manuskrip kuno yang banyak dilakukan adalah digitalisasi manuskrip kuno seperti yang dilakukan M.Yusuf dkk 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 tersebut 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

---

2 Fuad Hasan dalam pengantarnya terhadap Buku *Golden Letters Writing Traditions of Indonesia*, British Library dan Yayasan Lontar, 1991.

3 Edi Sedyawati dalam Buku *KeDwiakasaran Dalam Pernaskahan Nusantara*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional., 2008.

4 M.Yusuf dalam *Katalogus Manuskrip dan Skriptorium Minangkabau*, Kelompok Kajian Poetika Fakultas Sastra Universitas Andalas, Padang dan Centre for Documentation and Area Transcultural Studies, Tokyo University of Foreign Studies, Tokyo, 2006.

---

inspirasi untuk pengembangan industri kreatif.

Berdasarkan pengamatan sementara atas usaha memanfaatkan manuskrip kuno sebagai sumber pengembangan industri kreatif, hal itu baru dilakukan oleh M. Yusuf dengan mengalihmediakan 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 mengalihmediakan 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.

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.

## **ALIH MEDIA MANUSKRIP KUNO DAN MAZHAB FRANKFURT**

Rezim pertama yang berpikiran bahwa disereanya kebudayaan ke ranah industri akan berdampak buruk terhadap kebudayaan itu sendiri setidaknya perlu menjadi catatan bagi pengembangan industri kreatif di Indonesia yang

berbasis kebudayaan. Kecemasan akan rusaknya kebudayaan akibat industrialisasi tentunya bukan tidak beralasan. Sebelum lebih jauh bicara tentang kecemasan akan rusaknya kebudayaan akibat industrialisasi, akan lebih baik dilihat tokoh utama dibalik gagasan ini, yaitu Theodor Adorno.

Theodor Adorno yang memiliki nama lengkap Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno (1903-1969), adalah seorang filosof yang dikenal sebagai tokoh utama dalam Mazhab Frankfurt (Frankfurt School). Adorno sendiri enggan disebut pemikirannya sebagai aliran Frankfurt, dan kemudian bersama rekan-rekannya seperti Ernst Bloch, Walter Benjamin, dan Max Horkheimer menyebut sebagai Teori Kritis. Adorno lahir dari orang tua keturunan Yahudi-Katolik, pada awalnya dia adalah seorang musikus yang mewarisi darah seni dari ibunya yang merupakan seorang penyanyi sebelum menikah dengan ayahnya<sup>5</sup>.

Disaat banyaknya arus pemikiran yang cenderung membela tradisi, sebaliknya Adorno cenderung meninggalkan tradisi ini, hal erat hubungannya dengan analisa musik dan sikap atau pandangan filsafat Adorno. Adorno melihat bahwa dunia kekinian adalah sebuah dunia yang sudah berkeping-keping. Dunia modern di mata Adorno tidak lagi merupakan suatu kohesi seperti halnya pada zaman romantik, karena itu dalam pandangan Adorno hanya pengungkapan subyektiflah yang masih memberikan kemungkinan membawa kebenaran secara isi. Ini tidak berarti harus melakukan dekonstruksi terhadap bahasa musik, tapi suatu bentuk baru akan lebih koheren daripada bentuk-bentuk tradisional.

Pada terbitan pertama jurnal yang dipublikasikan Institut Penelitian Sosial Frankfurt, Adorno menulis essay berjudul *On the Social Situation of Music*, yang memaparkan beberapa temuan-temuan sosiologis. Essay ini penting karena analisis musik adalah awal dari refleksi sosiologis Adorno, yang bertujuan untuk menyingkap kandungan sosiologis dalam tekstur karya estetis. Hal ini berlanjut dengan penemuan apa yang disebut mediasi sosial, yang berarti kesalingterpengaruhannya antara yang universal dan partikular; masyarakat dan individu.

Dialektika Adorno menentang kebakuan dan kemandegan sehingga sesuatu itu senantiasa tanggap dengan keperluan nyata. Dialektika ini pula yang menjadi dasar berlangsungnya ketiadaan kompromi terhadap apa yang disebut Adorno dengan materialisasi (*intransigence contre la matérialisation*). Karena itu Rudiger Safranski - salah seorang pengikut Adorno -, mengatakan bahwa pada hakekatnya Adorno adalah pelanjut dari idealisme Jerman terutama idealisme Schilling yang mengatakan bahwa "Aku adalah sesuatu yang tidak membiarkan diri dimaterialisasikan".

Dalam dialektika pencerahan, Adorno menunjukkan bahwa zamannya sebenarnya saling tidak tumpah dengan zaman mitologi. Ini semua adalah jalan yang salah dari *Aufklärung*. Hasilnya—mirip dengan pandangan Marx—bahwa mereka membaca sejarah sebagai sejarah dominasi, atau sejarah penguasaan oleh manusia. Pada Marx, sejarahnya adalah sejarah di mana manusia ingin menguasai total manusia lain (*Herrschaft*). Oleh sebab itu, terbentuknya kelas-kelas sosial.

---

5 Adorno, W Theodor. *The Culture Industry; Selected Essays on Mass Culture*, Routledge, London, 1991.

Tetapi menurut Adorno dominasi ini terjadi karena hubungan produksi, penguasaan dari pemilik modal (kapitalis) terhadap para buruh. Adorno melihat hal itu hingga dorongan psikologi manusia, dia melihat bahwa jiwa manusia sudah memiliki kecenderungan untuk menindas manusia lain. Hal ini sama halnya seperti yang disebut Nietzsche, dengan *der Wille zur Macht* (kehendak untuk berkuasa).

Mengenai *Cultural Studies* Adorno bersama Horkheimer menuangkan pemikiran mereka dalam sebuah esai yang berjudul *The Culture Industry-Enlightenment As Mass Deception* (Industri Kebudayaan-Pencerahan Sebagai Pembohongan Massal) menurut mereka produk kultural adalah komoditas yang dihasilkan oleh industri kebudayaan yang meski demokratis, individualistis dan beragam, namun pada kenyataannya otoriter, konformis dan sangat terstandardisasi. Jadi, kebudayaan membubuhkan stempel yang sama atas berbagai hal. Film, radio dan majalah menciptakan suatu sistem yang seragam secara keseluruhan untuk semua bagian. Keragaman produk industri kebudayaan adalah suatu ilusi untuk sesuatu yang disediakan bagi semua orang sehingga tak seorang pun bisa lari darinya<sup>6</sup>.

Dalam pandangan Adorno upaya menyeret karya budaya ke ranah industri adalah upaya melemahkan kebudayaan itu sendiri. Seperti menjadikan karya-karya agung yang dibuat pemikir-pemikir terdahulu yang mereka tinggalkan dalam bentuk manuskrip kuno kemudian menjadikannya sebagai bahan baku industri kreatif merupakan upaya merendahkan karya agung itu sendiri. Hal ini bisa terjadi karena industri hanya mengambil hal-hal penting saja, yang berkaitan dengan kepentingan industri itu. Industri mengambil nilai-nilai yang menarik yang akan membuat karya kreatif menjadi laris manis dipasaran saja, tanpa memikirkan kepentingan penyelamatan budaya itu.

Dengan cara kerja seperti itu, tentu saja nilai-nilai agung dari sebuah karya budaya akan terdegradasi. Efeknya adalah masyarakat hanya memperoleh sepotong-sepotong informasi atau pengetahuan dari karya budaya yang agung itu. Karena informasi yang sepotong-sepotong itu membuat masyarakat salah dalam menafsirkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal lain yang dikhawatirkan adalah jika apa yang disampaikan sepotong-sepotong itu seolah-olah bertentangan dengan kehidupan masyarakat, akibatnya masyarakat justru menyalahkan kebudayaan leluhur mereka sendiri. Padahal itu terjadi hanya karena disampaikan tidak secara utuh.

## **ALIH MEDIA MANUSKRIP KUNO DAN EKONOMI KREATIF**

Persoalan alih media manuskrip kuno sebagai penunjang ekonomi kreatif diapresiasi secara positif oleh pemikir-pemikir yang pro industri seperti Herbert J Gans. Dalam pembelaannya terhadap upaya menyeret kebudayaan ke ranah industri, Gans mencoba menjawab kritikan terhadap industri budaya yang telah berlangsung selama sekitar dua ratus tahun<sup>7</sup>. Kritikan-kritikan itu setidaknya digolongkan menjadi empat golongan besar yaitu:

<sup>6</sup> Martin Jay, *Sejarah Mazhab Frankfurt: Imajinasi Dialektis dalam Perkembangan Teori Kritis*, 2005.

<sup>7</sup> Herbert J Gans, *Popular Culture and High Culture An Analysis and Evaluation of Taste*, Basic Books, Inc Publisher, New York, 1975.

1. Karakter negatif dari penciptaan budaya massa

Tabiat industri yang berhubungan dengan kebudayaan adalah menciptakan budaya massa yang tidak diinginkan karena tidak seperti budaya tinggi. Kebudayaan massa yang bersifat populer itu diproduksi oleh pengusaha yang berfikirannya hanya untuk memperoleh keuntungan semata. Untuk itu dia hanya mementingkan masyarakat yang pemilik kebudayaan itu sendiri atau bahkan masyarakat yang akan menikmati kebudayaan itu.

2. Dampak negatif terhadap budaya tinggi

Industri kebudayaan pada dasarnya meminjam kontent dari kebudayaan tinggi, sehingga terlihat menguras potensi penciptaan budaya tinggi dan akhirnya membatasi bakat penciptanya.

3. Efek negatif terhadap penonton

Penonton yang menikmati kebudayaan hasil olahan industri menghasilkan kepuasan semu, dan yang paling buruk secara emosional berbahaya bagi penonton.

4. Efek negatif terhadap masyarakat

Penyebaran kebudayaan yang diproduksi oleh industri secara luas tidak hanya mengurangi kualitas budaya atau peradaban masyarakat, akan tetapi juga mendorong totalitarianisme dengan menciptakan khalayak yang pasif yang selalu tunduk terhadap dampak media massa.

Kritik terhadap budaya yang diproduksi dunia industri sebenarnya mengarah kepada tiga hal yaitu: budaya massa sebagai industri yang terorganisir yang bertujuan mencari keuntungan semata, karena industri ini bertujuan mencari keuntungan maka dibuatlah produk-produk yang menarik bagi masyarakat. Oleh sebab itu industri itu mengubah para pencipta/seniman menjadi buruh yang harus melepaskan idealismenya dan nilai-nilai pribadinya dalam berkarya. Tentang hal ini Gans menjawab bahwa tidak benar tabiat industri hanya seperti itu. Hal itu hanya kulit luarnya saja, jika dianalisis lebih lanjut Gans menyampaikan bahwa penggiat budaya justru bisa mendapatkan keuntungan dari kegiatan budaya itu sendiri. Contoh konkritnya adalah seniman-seniman yang menggubah manuskrip kuno menjadi scenario film akan mendapatkan honor dari kerja mereka itu. Dengan demikian ekonomi kreatif memberi manfaat bagi kehidupan seniman itu sendiri.

Industri kebudayaan juga disebarkan untuk mencari keuntungan perusahaan dengan mencoba untuk memaksimalkan penonton/pembeli, tapi kemudian begitu jauh dari kebudayaan agung itu sendiri (*high culture*). Gans menyatakan bahwa salah satu perbedaan besar antara budaya yang dikemas industri dengan kebudayaan tinggi (*high culture*) adalah jumlah dan keberagaman penonton. *High culture* menarik bagi sebagian kecil orang, sementara kebudayaan yang telah diindustrialisasi karena dibuat secara massal menjadikan ia bisa dinikmati oleh banyak orang.

Penciptaannya pun memiliki perbedaan pada kebudayaan yang telah diindustrialisasi dengan kebudayaan asli, pada industri dalam ekonomi kreatif peran pencipta menjadi sedikit, karena dia harus tunduk kepada pemodal dan

keinginan pasar. Sementara itu dalam karya tinggi dia benar-benar berkarya sesuai kreatifitasnya dan nilai-nilai yang ada dalam dirinya. Karena hal itu seringkali pencipta budaya tinggi justru sering mengabaikan penonton sehingga karya-karya mereka hanya menjadi penunggu museum, terdampar di perpustakaan dan menjadi laporan penelitian saja.

Sebenarnya, kebebasan dari pencipta tidak selalu tergantung pada apakah mereka dalam kebudayaan tinggi dan budaya yang telah diindustrialisasi tetapi apakah mereka bekerja dalam individu atau kelompok menengah. Seorang novelis bisa berkarya dengan dirinya sendiri, tetapi lain halnya dengan pembuat film dan musisi yang mau tidak mau harus terlibat dalam kerja kelompok, dan seringkali karya mereka diubah oleh anggota kelompok lain yang juga berpartisipasi dalam menciptakan produk itu.

### **INDUSTRI BERBAHAYA BAGI KEBUDAYAAN**

Kritik budaya massa memuat dua hal: industri kebudayaan (ekonomi kreatif) dan kebudayaan itu sendiri dengan menawarkan bayaran yang tinggi (faktor ekonomi), ekonomi 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.

### **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.

### **INDUSTRI BUDAYA MERUGIKAN MASYARAKAT**

Pendapat pertama menunjukkan bahwa budaya populer 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. 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.

## **PEMANFAATAN KONTEN NASKAH KUNO SEBAGAI PENUNJANG EKONOMI KREATIF DI INDONESIA**

Dalam rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia 2012-2014, yang disusun Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, telah ditegaskan bahwa Kemenparekraf akan mengembangkan 15 subsektor industri kreatif yang dikelompokkan sebagai 9 kelompok sektor ekonomi kreatif sesuai dengan pembagian tugas serta fungsi unit kerja dalam Kemenparekraf, 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 nonfiksi, 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.<sup>8</sup>

Bagian kelima dan keenam dalam point-point tersebut tentu sangat erat kaitannya dengan apa yang dibicarakan di dalam makalah ini yaitu menjadikan konten manuskrip kuno sebagai bahan pengembangan ekonomi kreatif yaitu perfilman, meliputi: film layar lebar, film iklan, film animasi, video, dan film TV, dan seni pertunjukan, meliputi tari, sastra, teater, dan musik. Selain hal di atas manuskrip kuno tentu dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ekonomi kreatif yang lain seperti arsitektur dan fesyen. Namun dua hal tersebut sangat besar peluangnya untuk dilakukan seperti membuat skenario film layar lebar dan menulis karya sastra (novel) berdasarkan konten manuskrip kuno.

Upaya di atas dalam berbagai terminologi pembuatan Undang-Undang terkait Sumber Daya Genetik, Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya

---

<sup>8</sup> Pidato Sambutan Dr. Mari Elka Pangestu dalam Rencana Strategis 2012-2014 Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.



Tradisional (SDG PT EBT) kegiatan alih media manuskrip kuno ke dalam bentuk karya kreatif seperti skenario film, karya sastra atau bahkan ke dalam bentuk pentas pertunjukan dikelompokkan ke dalam Ekspresi Budaya Tradisional (EBT). EBT berdasarkan Alternatif Kedua Dokumen WIPO Nomor WO/GA/40/7 Annex A, Ekspresi Budaya Tradisional (EBT) diartikan sebagai: "Segala bentuk ekspresi, baik material (benda) maupun imaterial (tak benda), atau kombinasi keduanya, yang menunjukkan keberadaan suatu budaya dan Pengetahuan Tradisional yang bersifat turun-temurun, yang mencakup, namun tidak terbatas pada:

1. Ekspresi fonetik atau verbal, misalnya cerita-cerita, babad, legenda, puisi, teka-teki dan bentuk-bentuk narasi lainnya, kata, tanda, nama, dan simbol
2. Ekspresi suara atau musik, misalnya, lagu, ritme, musik instrumental, dan bunyi-bunyian yang merupakan ekspresi ritual
3. Ekspresi gerak atau tindakan, misalnya tari-tarian, permainan, upacara, ritual, ritual-ritual di tempat-tempat atau perjalanan sakral, permainan dan olah raga tradisional, pertunjukan boneka atau wayang, dan pertunjukan-pertunjukan lainnya, baik yang baku maupun yang tidak baku
4. Ekspresi material (kebendaan), misalnya, ekspresi material dalam bentuk barang-barang kesenian, kerajinan tangan, topeng, bangunan arsitektur, benda-benda spiritual, dan tempat-tempat sakral.

Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional (EBT) juga mencakup segala Ekspresi Budaya Tradisional (EBT) yang terkait erat dengan identitas sosial budaya dari pemangkunya, dan dipakai, dirawat dan dikembangkan oleh pemangku tersebut sebagai bagian dari identitas sosial budaya atau warisan budaya mereka, sesuai dengan hukum nasional dan praktik-praktik adat dan kebiasaan mereka.

Istilah Ekspresi Budaya Tradisional sendiri merupakan istilah yang dipakai dalam berbagai forum negosiasi internasional, terutama forum *Inter-Governmental Committee on Genetic Resources, Traditional Knowledge, and Folklore of the World Intellectual Property Organization (IGC-GRTKF WIPO)*. WIPO Glossary Tahun 1980 membahas istilah Folklor (Laina Rafianti, *Perlindungan Hak Cipta Tarian Bersumber Folklor Berdasarkan Ketentuan TRIPS serta Implementasinya di Indonesia*, Tesis Program Magister, Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, 2007, dalam Naskah Akademik RUU PT EBT, hal 9-10)<sup>9</sup> sebagai:

*"...works belonging the cultural heritage of a nation, created, preserved and developed in indigenous community by unidentified persons from generation to generation. Example for such works are folk tales, folk songs, instrumental music or dances, and the different rites of people. According to some opinions, works of folk art expressed in tangible form are not covered by the notion of folklore. In its broadest possible legal sense, however, folklore comprises all "literary and artistic works" mostly created by authors of unknown identify but presumed to be nationals of a given country, evolving from characteristic forms traditional in th ethnic groups of the country." (WIPO Glossary of Terms of the Law of Copyrights and Neighboring Rights, WIPO, 1980, hlm. 121 dalam RUU PT EBT hal 11.)<sup>10</sup>*

(...karya-karya yang merupakan warisan budaya suatu bangsa, yang

9 Naskah Akademik RUU PT EBT Inisiatif DPD RI, 2014, hal 9-10.

10 Naskah Akademik RUU PT EBT Inisiatif DPD RI, 2014, hal 11.

diciptakan, dilestarikan dan dikembangkan di dalam suatu masyarakat pribumi oleh anggota-anggotanya yang tak dapat diidentifikasi secara personal, dari generasi ke generasi. Contoh dari karya-karya tersebut adalah cerita-cerita rakyat, lagu-lagu rakyat, musik instrumental dan tari-tarian, dan berbagai ritual rakyat. Berdasarkan sejumlah pendapat, karya-karya rakyat yang diekspresikan dalam bentuk material atau berwujud tidak termasuk ke dalam ruang lingkup folklor. Meski pun demikian, dalam arti terluas yang mungkin, folklor dapat diartikan sebagai segala bentuk "karya sastra dan karya seni" yang diciptakan oleh pencipta yang tidak teridentifikasi, namun diasumsikan sebagai warganegara dari suatu negara, yang berkembang dari karakteristik bentuk-bentuk tradisional di dalam kelompok-kelompok etnik negara tersebut.)

Dalam konteks pembuatan regulasi terhadap pemanfaatan dan perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional, khususnya pemanfaatan manuskrip kuno sebagai bahan baku pembuatan skenario film atau karya sastra seperti novel, dalam pengembangan ekonomi kreatif dengan jelas disebutkan bahwa hal tersebut tidak mustahil untuk dilakukan. Bahkan di dalam Rancangan Undang-Undang tentang Pengetahuan Tradisional dan Ekspresi Budaya Tradisional (RUU PT EBT) dengan tegas disebutkan bahwa setiap warga negara berhak memanfaatkan manuskrip kuno (bagian dari EBT) seperti disebutkan dalam Pasal 10 bahwa "Setiap warga negara, baik perseorangan, komunitas, maupun badan usaha berhak memanfaatkan PT EBT untuk digunakan dan dijadikan bahan baku ekonomi kreatif." Kemudian dilanjutkan dengan Pasal 11 yang menyatakan bahwa "Pemanfaatan PT EBT sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 dapat dilakukan dengan tujuan komersial dan nonkomersial."

Artinya berdasarkan RUU PT EBT tersebut jelas bahwa pemerintah berusaha mendorong masyarakat untuk memanfaatkan berbagai ekspresi budaya tradisional seperti manuskrip kuno ini untuk pemanfaatan ekonomi kreatif. Bahkan hal ini sampai ke daerah-daerah seperti terdapat pada Pasal 20 yang menyebutkan bahwa "Pemerintah dan pemerintah daerah wajib mendorong pemanfaatan PT EBT sebagai sumber ekonomi kreatif dengan tujuan utama untuk kesejahteraan anggota masyarakat pengembannya (*custodian*).

## **PENUTUP**

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa pemanfaatan manuskrip kuno sebagai sumber inspirasi pengembangan ekonomi kreatif atau bahkan untuk bahan baku ekonomi kreatif itu sendiri adalah suatu hal yang tidak bisa tidak dilakukan. Hal itu sudah dimulai walaupun belum memberikan hasil yang maksimal untuk pengembangan kebudayaan itu sendiri pada satu sisi ekonomi 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 manuskrip kuno sebagai sumber pengembangan ekonomi kreatif. Efek dari hal ini ke depan barangkali bisa dilihat berbagai pekerja kreatif memburu manuskrip-manuskrip kuno yang menyimpan cerita-cerita lokal untuk dijadikan sumber pengembangan skenario

film, komik dan novel. 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 manuskrip kuno 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 manuskrip kuno sebagai bahan untuk pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia kedua hal itu perlu menjadi catatan serius. Rezim pertama mengingatkan agar berhati-hati dalam memanfaatkan manuskrip kuno (sebagai bagian kebudayaan tinggi) untuk kepentingan industri, karena bisa jadi, justru ketika dimanfaatkan untuk kepentingan industri nilai-nilai agung dalam manuskrip kuno 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 manuskrip kuno itu justru bisa sampai ke dalam masyarakat luas yang tidak semuanya bersentuhan langsung dengan manuskrip kuno. Artinya industri bisa menjadi jembatan bagi masyarakat awam dengan produk kebudayaan tinggi seperti manuskrip kuno itu sendiri.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adorno, W Theodor. (1991). *The Culture Industry; Selected Essays on Mass Culture*, Routledge, London.
- 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.
- 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). *Kedwixsaraan 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.

- 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.