Media Komunikasi dan Inspirasi

JENDELA
Pendidikan dan Kebudayaan

XLIX/Desember - 2020

09 | Pergelaran di PKN 2020
Pertunjukan yang Menggugah Apresiasi Seni dan Budaya Generasi Muda

18 | Konferensi PKN 2020
Rumuskan Strategi Pemulihan Relasi Sosial dan Alam

35 | Museum Daring
Jelajah Museum dengan Teknologi Virtual



SEMARAK PEKAN KEBUDAYAAN NASIONAL 2020

DAFTAR ISI

04 **Salam Mas Mendikbud**

06 **Sekilas Kemendikbud**

09 Pergelaran di PKN 2020
Pertunjukan yang Menggugah Apresiasi Seni dan Budaya Generasi Muda

12 Pameran PKN 2020
Menikmati Keragaman Seni Rupa di Masa Kenormalan Baru

15 Kompetisi Virtual di PKN 2020
Mengenal Berbagai Permainan Tradisional dari Penjuru Negeri

18 Konferensi PKN 2020
Rumuskan Strategi Pemulihan Relasi Sosial dan Alam

21 Dukungan untuk Pelaku UMKM
Pasarbudaya Dorong Gerakan Bangga Buatan Indonesia

24 Parade Mahakarya Topeng Nusantara
Wajah Indonesia Dulu dan Kini dalam Cerminan Topeng

28 Opini
PKN Saat Pandemi Jadi Ajang Salurkan Kreativitas dan Promosi Budaya

30 Resensi Buku
Praktik Baik Kepala Sekolah dalam Pembelajaran Jarak Jauh

31 Infografis Perpustakaan
Koleksi Banyak Dipinjam di Eperpusdikbud

32 Seputar Film Indonesia
Imperfect
Tentang Mencintai Diri Sendiri dan Tetap Bersyukur

35 Kebudayaan
Museum Daring Jelajah Museum dengan Teknologi Virtual

38 Kajian
Ada Sebagian Orang yang Belum Pernah Berkunjung ke Museum
Perubahan Pola Pikir tentang Museum Perlu Dilakukan

41 Bangga Berbahasa Indonesia
Tanda Kurung

Sapa Redaksi

Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) ke dua yang diselenggarakan secara virtual di tahun 2020 ini memberi semangat dan warna indah di masa berat pandemi Covid 19. Bagaimana tidak, di saat semua orang membatasi aktivitas di luar rumah, berbagai sajian budaya dari ribuan seniman dapat dinikmati melalui kanal pkn.id selama sebulan penuh.

Euforia semangat bangkit melawan pandemi yang disuguhkan dalam acara pembukaan, menularkan energi positif kepada penonton untuk tetap berkarya, berinovasi, dan berkreasi, meskipun dari rumah. Berbagai kegiatan dalam PKN 2020 dirangkum dan diulas dalam fokus pembahasan di edisi XLIX ini, mulai dari pergelaran, pameran, kompetisi, hingga konferensi yang membahas lima rumpun masalah yang sedang dihadapi bangsa dalam masa pandemi. Tim redaksi menyajikan ulasan topik utama ini dalam 21 halaman.

Selanjutnya pada rubrik **Resensi Buku**, tersaji ulasan ringkas mengenai buku berjudul "Pengalaman Baik Mengajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19: Kepala Sekolah". Buku ini berisi praktik baik yang dilakukan oleh guru dan kepala sekolah dalam menyajikan pendidikan kepada peserta didik selama masa pandemi. Artikel yang menyarikan buku setebal 154 halaman ini diulas di halaman 30.

Pada rubrik **Seputar Film Indonesia**, disajikan artikel resensi film besutan Ernest Prakasa berjudul Imperfect. Tulisan yang dapat dibaca di halaman 32 dan 33 ini, menyajikan ulasan dan trivia film kategori remaja yang sarat akan realita kehidupan.

Rubrik lainnya yang dapat pembaca simak adalah Kajian, yang menampilkan artikel tulis-ulang hasil penelitian di bidang pendidikan dan kebudayaan. Kali ini redaksi hadirkan penelitian tentang alasan untuk tidak mengunjungi museum. Penelitian ini mengungkapkan seberapa besar keinginan orang untuk ke museum dan alasan-alasan yang menyertainya.

Terakhir, ada sajian artikel ringan bangga berbahasa Indonesia yang mengulas mengenai penggunaan tanda kurung yang disajikan di halaman 40, dan senarai serapan kata di halaman 41. Selamat membaca.

Redaksi

REDAKSI

Pelindung:
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim

Penasihat: Sekretaris Jenderal, Ainun Na'im

Pengarah Konten: Staf Khusus Mendikbud Bidang Komunikasi dan Media, Muhamad Heikal

Penanggung Jawab: Kepala Biro Kerja Sama dan Humas, Evy Mulyani

Pemimpin Redaksi: Anang Ristanto

Redaktur Pelaksana: Ratih Anbarini

Staf Redaksi: Agi Bahari, Desliana Maulipaksi, Aline Rogeleonick, Nurwidiyanto, Dwi Retnawati, Anang Kusuma, Prani Pramudita, Denty Anugrahmawati, Denis Sugianto, Ryka Hapsari Putri, Lany Fitriana, Intan Indriaswarti

Editor: Zainuddin, Sigit Supriyadi

Fotografi, Desain & Artistik: BKHM

Sekretariat Redaksi

Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat, Kemendikbud, Gedung C Lantai 4, Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta, Telp. (021) 5711144 Pes. 2413.

kemdikbud.go.id
Kemdikbud.RI
@kemdikbud_RI
kemdikbud.ri
Kemdikbud.RI
Kemdikbud.RI
jendela.kemdikbud.go.id

Salam Mas Mendikbud

DI TENGAH keterbatasan dalam kondisi pandemi Covid-19, kita bersyukur, hajat besar nasional dalam bidang kebudayaan, yaitu Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) tahun 2020 dapat terselenggara dengan baik. Hajatan ini menjadi pengingat bagi kita bahwa masyarakat Indonesia dikaruniai Tuhan Yang Masa Esa dengan sikap optimis dan pantang menyerah. Anugerah itu sangat berharga dan karenanyalah kita tetap dapat bertahan sampai saat ini.

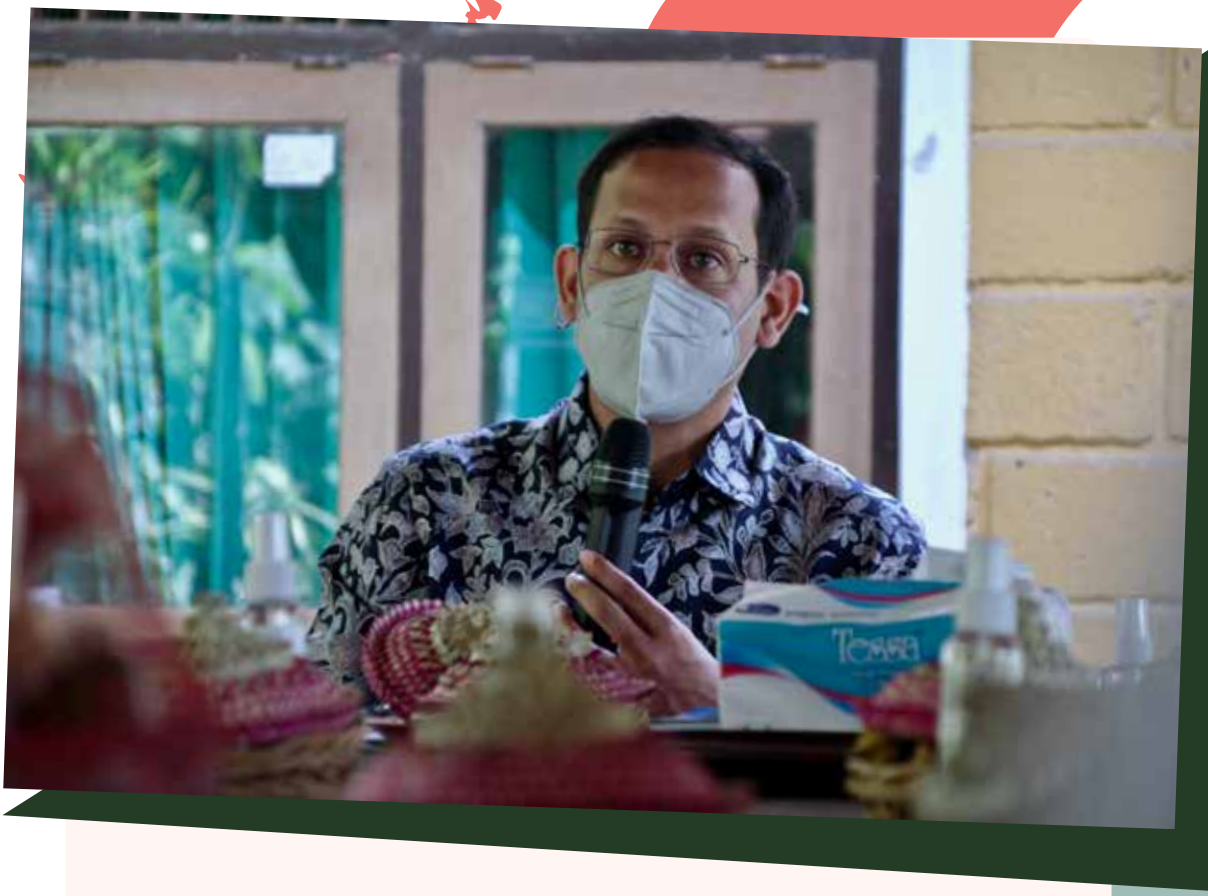
Saya ingat betul saat Bapak Presiden membuka PKN pada 31 Oktober 2020 secara virtual menyampaikan bahwa PKN menjadi bukti bahwa para budayawan dan pekerja seni di seluruh tanah air tidak mau tunduk oleh pandemi. Mereka tidak berpangku tangan, tetapi justru terus berkreasi, terus bergerak maju, membangun memori masa depan yang lebih baik.

Kebudayaan memang unik. la dapat masuk pada semua lini kehidupan dan memberikan makna terhadap peristiwa yang terjadi. Termasuk saat pandemi Covid-19. Ada kearifan lokal yang kembali digali dan dihadirkan di tengah-tengah masyarakat kita. Seperti kemunculan kembali jamu tradisional untuk meningkatkan imunitas tubuh, atau ajakan berkreasi selama pandemi agar tubuh kuat karena terhibur.

Demikian pula dengan PKN. Kehadirannya di tengah pandemi seakan menjadi penyegar dari kegersangan dan keruwetan yang terjadi akibat Covid-19. Suguhan PKN disajikan dengan cara menarik dan mudah. Tayangan berupa pergelaran, pameran, kompetisi, dan dialog-dialog bernas tentang kebudayaan dapat dinikmati hanya dengan mengakses laman pkn.id. Seluruh pertunjukkan dihadirkan secara virtual sehingga aman dan tanpa rasa khawatir terpapar virus ini.

PKN 2020 menghadirkan tema yang tidak terlepas dari situasi pandemi yang tengah kita hadapi bersama, bahkan dihadapi oleh masyarakat dunia. Akar tradisi budaya kita senantiasa mengajarkan untuk hidup berdampingan dengan alam. Hal ini mengajarkan kita tentang relasi manusia dengan alam.

Maka, tanggung jawab kita bersama adalah menjaga bumi kita tercinta ini. Bumi tempat kita berpijak, bumi tempat kita



menghasilkan karya, bumi tempat kita mencipta cerita. Kita ada bukan untuk menjajah bumi, karena kita dan bumi adalah sahabat. Kepadanya kita harus senantiasa berdialog lewat budaya yang diajarkan para leluhur kita.

Berdialog dengan bumi bertujuan menjaga keharmonisan manusia dengan semesta. Kita lahir, tumbuh, dan hidup bersamanya. Kita dan bumi tak terpisahkan. Napas bumi adalah napas kita juga. Dan harus juga kita sadari bahwa bumi tidak hanya menghasilkan kebutuhan pokok kita. Bumi dengan segenap keindahan dan kemegahannya menciptakan kebahagiaan yang menjadi asupan bagi kemurnian nurani dan kejernihan kalbu manusia. Maka jagalah keharmonisan ini. Merdeka dalam keharmonisan adalah tujuan, tidak cuma harmoni dengan sesama manusia, tetapi juga dengan bumi yang kita pijaki. Napas kita bergantung pada napasnya. Napas bumi.

Kita berharap, PKN 2020 menjadi bentuk interaksi budaya dalam adaptasi baru yang memberikan lebih banyak akses kepada seluruh pemangku kepentingan untuk bersama melakukan upaya pemajuan kebudayaan dan pencapaian strategi kebudayaan nasional. Semoga. **(*)**

Kemendikbud Luncurkan Sentral Pasar Digital "Kuklik Batik" pada Hari Batik Nasional

2/10
2020

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Anwar Makarim, secara resmi meluncurkan Sentral Pasar Digital Batik "Kuklik Batik" pada peringatan Hari Batik Nasional yang diselenggarakan secara virtual, Jumat (02/10/2020). Dalam peluncuran ini Mendikbud menyampaikan harapannya bahwa Kuklik Batik dapat membuka akses dalam pelestarian batik sebagai budaya Indonesia yang dapat membangun perekonomian dan mendorong edukasi tentang batik di dalam negeri dan mancanegara.



Sentral Pasar Digital Batik Indonesia "Kuklik Batik" ini diperkenalkan pertama kali oleh Yayasan Canting Batik Indonesia. Yayasan Canting Batik Indonesia bergotong royong dengan para pengrajin batik mengurasi batik-batik yang ada di Indonesia dari para pengrajin serta maestro batik Indonesia.

Kemendikbud Gelar Peringatan Hari Guru Sedunia

8/10
2020

Bertemakan "Guru: Memimpin dalam krisis, menata masa depan pendidikan di Indonesia", Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bersama Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO (KNIU) menggelar peringatan Hari Guru Sedunia secara virtual pada Kamis (08/10/2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, menyampaikan bahwa tantangan yang dihadapi guru saat ini adalah kepemimpinan guru dalam menghadapi krisis, karena peran guru sangat penting untuk terus memberikan pembelajaran jarak jauh kepada peserta didik di masa pandemi Covid-19 ini.



Selain itu, perkembangan teknologi juga menjadi tantangan lain ketika guru harus memberikan pembelajaran secara daring, dan seluruh tantangan ini dapat dihadapi bersama dengan belajar dan berbagi. Mendikbud juga memberikan apresiasi sebesar-besarnya kepada para guru yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan bagian hidupnya sendiri untuk para murid.

Dalam kesempatan ini, Director and Country Representative, UNESCO Office Jakarta, Shahbaz Khan menyampaikan rasa terima kasihnya karena selama beberapa tahun terakhir, Kemendikbud telah bekerja sama memperingati Hari Guru Sedunia. Menurutnya, ini merupakan bentuk perwujudan pemerintah untuk meningkatkan kualitas guru dan mutu pendidikan di Indonesia.

42 Bidang Lomba Warnai LKS 2020

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) menyelenggarakan kegiatan Lomba Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (LKS SMK) Tingkat Nasional Tahun 2020 pada tanggal 18-23 Oktober 2020 lalu. Kompetisi yang mengasah kemampuan peserta didik SMK diikuti oleh 932 peserta dari 533 sekolah di 34 provinsi di Indonesia.

Penilaian peserta telah selesai dilakukan oleh 129 anggota dewan juri dan 93 asisten juri, dan melahirkan 42 orang peraih medali emas, 42 orang peraih medali perak, dan 42 orang peraih medali perunggu dengan total 126 peraih dan 297 peraih *Medallion for Excellence* atau superior.



Sebanyak 42 bidang lomba yang dikompetisikan pada LKS ke-28 ini, di antaranya Pemasaran Daring, *Cooking* (Kuliner), *Hairdressing, Web Technologies, Industrial Control, Mechanical Engineering CAD,* Teknik Tekstil, *Automobile Technology, Graphic Design Technology,* Seni Lukis, *Hotel Receptions, Wall and Floor Tilling, Plumbing and Heating, Electronics, Fashion Technology.*

18/10
2020

16/11
2020

5.500 Peserta Didik Ikuti KOSN 2020

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) menggelar Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (KOSN) tahun 2020 tingkat SMA/MA/SMK. Kompetisi ini melombakan dua cabang olahraga yakni Pencak Silat dan Karate. Meskipun di masa pandemi Covid-19, seleksi tingkat provinsi KOSN 2020 yang dilakukan secara virtual hingga 8 November 2020 lalu telah diikuti oleh 5.500 peserta didik yang mengirimkan video. Dari 5.500 peserta tersebut, 542 orang di antaranya lolos ke babak final yang diselenggarakan pada 16 November 2020.



Pelaksana tugas (Plt.) Kepala Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas), Asep Sukmayadi, mengungkapkan, tingginya jumlah kiriman video menunjukkan besarnya semangat dari para siswa di tiap daerah. Menurutnya, jumlah peserta sebanyak ini juga memecahkan rekor sehingga membuat KOSN 2020 menjadi perhelatan kompetisi olahraga secara virtual terbesar di Indonesia. Selain peserta dari sekolah menengah atas dan sederajat di Indonesia, KOSN 2020 ini juga diikuti oleh para siswa Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN), di antaranya adalah Belanda, Thailand, Malaysia, dan Arab Saudi.

INT (sumber: kemdikbud.go.id)



OUR FLAGSHIP PROGRAMMES









YEARLY PROGRAMMES

REGULAR TRAINING | CUSTOMIZED TRAINING | IN-COUNTRY AND COLLABORATION TRAININGS | CONFERENCES, WORKSHOPS, NATIONAL AND INTERNATIONAL SEMINARS | KI HAJAR DEWANTARA AWARD | SEAQIS RESEARCH GRANTS

SEAQIS, A PLACE WHERE SCIENCE EDUCATION IS GETTING CLOSER TO EVERYDAY LIFE

Jl.Dipenegoro 12 Bandung 40115,
West Java, Indonesia
+62 22 421 8739
+62 22 421 8749
secretariat@qitepinscience.org
www.qitepinscience.org

+62 821 2345 0830
qitep_in_science
QITEP in Science
@qitepinscience
Qitep in Science

visit our web

Get the latest info
about our programmes
on your mobile device, at
www.qitepinscience.org



Pergelaran di PKN 2020

Pertunjukan yang Menggugah Apresiasi Seni dan Budaya Generasi Muda

Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) tahun 2020 membuka ruang ekspresi bagi pekerja seni untuk berkontribusi dalam pemajuan kebudayaan walau pandemi Covid 19 masih belum nampak ujungnya. Selama sebulan penuh, 98 pergelaran yang melibatkan ribuan pekerja seni unjuk gigi, ditampilkan secara virtual. Meskipun tak bertatap muka secara langsung, performa mereka tetap membara dan memberi warna indah pada bentang budaya generasi muda.

GEBYAR PEMBUKAAN Pekan Kebudayaan Nasional yang disiarkan langsung di TVRI pada 31 Oktober 2020, berhasil menarik perhatian masyarakat dengan sajian kearifan tradisi Nusantara. Konsep keselarasan yang ditautkan dengan penghormatan kepada Tuhan Maha Kuasa sebagai sumber napas bumi beserta isinya, dipadukan dengan kreasi para seniman tradisi maupun kontemporer dari berbagai wilayah Indonesia. Menarik, karena sebentuk dengan refleksi atas kenyataan dan tantangan yang mendera di segala lini akibat pandemi Covid 19.

Kehadiran komponis Ananda Sukarlan yang secara khusus memainkan repertoar karyanya bersama penyanyi tenor muda, Nikodemus Lukas, memberi nuansa heroik. Karya ini dibawakan sedemikian puitik persis di bawah naungan pohon sukun dalam situs Rumah Pengasingan Bung Karno, di Ende, Nusa Tenggara Timur. Dari lokasi bersejarah ini, tempat Bung Karno dikisahkan duduk merenungkan nilai-nilai Pancasila yang kelak dikukuhkan menjadi dasar negara.

Prosesi pembukaan PKN juga memberi ruang bagi ragam budaya tradisi yang tersebar di negeri ini. Ritual Nyangahatn dari Suku Dayak di Kalimantan, pentas tari tradisi dari Jambi, pertunjukan kolaborasi yang berangkat dari kesenian di Aceh, tari Sigale-gale dari tepian Danau Toba, serta sebuah tayangan kilas balik ritual Rambu Tuka dan Rambu Solo di Toraja pada 3–7 Oktober 2020 lalu, membius penonton. Dengan rupa tayangan yang beraneka ini, prosesi pembukaan PKN tidak semata-mata menjadi ajang pertunjukan. Kesenian maupun kebudayaan terepresentasikan melalui pementasan yang tak lepas dari unsur utama keberlangsungan kehidupan kultural, yakni manusia dan alamnya.

Selain ragam seni dan ritual tradisi, prosesi pembukaan PKN juga menyuguhkan garapan kontemporer dari dua seniman tari dan koreografer kebanggaan Indonesia, yakni Rianto Manali dan Eko Supriyanto. Berangkat dari langgam tari tradisi lengger, Rianto Manali mengetengahkan pementasan bertajuk *Mantra Tubuh* persis dari







Selain ragam seni dan ritual tradisi, prosesi pembukaan PKN juga menyuguhkan garapan kontemporer dari dua seniman tari dan koreografer kebanggaan Indonesia, yakni Rianto Manali dan Eko Supriyanto.

tengah aliran sungai sekitar Banyumas—sebuah karya yang secara nyata memadukan antara gerak penari dengan irama alam terbuka, simbolisasi kemanunggalan antara tubuh yang personal dengan kesemestaan.

Sementara Eko, menampilkan garapan terbarunya bertajuk *Mighty Indonesia* yang dia pentaskan dari pelataran Candi Borobudur nan megah. Ekspresi kesenian yang sarat dengan nuansa kebersamaan termasuk pula kemeriahan pesta rakyat kini terpaksa hanya dapat disimak melalui tayangan virtual. Apa yang disuguhkan oleh para pelaku seni tradisi maupun kontemporer ini, menjadi cermin penyemangat akan usaha-usaha untuk terus bertahan menghidupkan napas kebudayaan.

Enam Panggung Pergelaran

Gegap gempita PKN tahun 2020 tak berhenti di acara pembukaan. Enam panggung megah disiapkan bagi para seniman dan pekerja seni untuk menampilkan karya selama sebulan penuh, dari 31 Oktober-30 November. Sebanyak 98 pergelaran mewarnai layar virtual pkn.id yang disebar di enam panggung, yaitu Nusantara, Guyub, Ja'lama, Kiwari, Kuto, dan Sawer.

Panggung Nusantara

Panggung ini menampilkan sembilan pergelaran yang 'rasa'nya sangat nasional. Mulai dari acara pembukaan, lalu ada wayang kulit lakon yang dibawakan oleh dalang Ki Seno Nugroho, lalu ada juga penampilan dari band ternama Padi Reborn. Di panggung ini juga digelar sandiwara Sunda Miss Tjitjih, Pencak Silat Merpati Putih, dan Wayang Orang Bharata.

Kecak Rina di Panggung Ja'lama

Pergelaran di panggung Ja'lama adalah yang terbanyak. Dari total 98 pergelaran, 33 di antaranya ada di panggung ini. Panggung ini berisi karya seni tradisional yang mengangkat berbagai kearifan lokal hampir seluruh wilayah di Indonesia. Sebut saja tari dan musik "Hu" dari Aceh, tari ritual patung kayu Sigale-gale dari Sumatra Utara, Hingga tari Batu Matia dari Nusa Tenggara Timur. Ada juga seniman Didik Ninik Thowok yang menampilkan pergelaran Durga Gugat.

Di antara berbagai karya tersebut, sebuah penampilan apik disajikan oleh seniman Ketut Rina. Rina yang menampilkan Tari Kecak ini mendorong

ratusan penarinya, untuk bergerak serupa liar dalam formasi-formasi baru, entah berupa garis yang rapi ataupun acak seakan tanpa pola. Ritme gerakan mereka juga menjadi lebih cepat. Belum lagi tatkala mereka membuat adegan pertarungan kera Subali dan Sugriwa, panggung kalangan seolah heboh dan riuh, penari dewasa secara atraktif saling melempar bara sabut kelapa, berlarian penuh energi di segala sisi arah.

Ciri khas garapan Rina yang tidak ada pada penampilan kecak lain, yaitu munculnya bocah-bocah yang menimbulkan suara-suara *cik...cik... cik...* dengan nadanya yang nyaring dan lucu, berlarian lincah seraya membawa obor—persis seperti dirinya pada 1971. Dalam sanggarnya, Rina sengaja mengajak anak-anak untuk terlibat dalam pementasannya, bahkan hampir seperempat jumlahnya terdiri dari bocah-bocah. Dalam sanggar besutan Rina pula, mereka belajar jenis tari Bali lainnya, boleh dibilang dengan disiplin yang cukup ketat.

Sebagai penari, Rina tidak hanya mengembangkan kecak. Dia menciptakan banyak tarian tunggal dan berkolaborasi dengan penari tradisi dari negara lain, sebut saja butoh asal Jepang. Pernah pula Rina terlibat garapan pertunjukan teater epik Bugis, I La Galigo bersama Robert Wilson; di sana Rina berperan menjadi Batara Guru. Selain itu, Rina pun kerap mondar-mandir ke negara lain untuk berbagi kisah pengalamannya menari kecak. Dalam kapasitas itulah, Rina turut berkontribusi menjadikan kecak berikut kesenian tari tradisi Bali lainnya lebih mendunia.

Bagi Rina, kecak adalah keindahan koreografi. Dari seorang penari kecak anak, dia konsisten mengembangkan kecak dengan koreografi yang menawan. Dia bukan hanya menyerap tradisi, tetapi juga berusaha membuat kecak yang menyejarah ini jadi lebih lentur dan kaya akan spontanitas kreativitas tertentu. Boleh jadi, bayangan Rina tentang kesenian tradisi bukanlah suatu entitas baku dan kaku, yang hanya diusap-usap belaka dengan dalih pelestarian.

Panggung Kiwari dan Isyana Sarasvati

Pekan Kebudayaan Nasional tak hanya melepas kerinduan pada budaya dan tradisi tapi juga pada seni yang lekat pada keseharian anak muda. Isyana Sarasvati misalnya, nama yang dikenal baik oleh para pecinta musik sebagai sosok masa kini dengan suara merdu pun turut berpartisipasi. Penampilan yang disajikan virtual di laman pkn.id ini tak mengurangi pesona dan performanya. Penikmat musik tetap bisa ikut bernyanyi dan merasakan kehadiran Isyana layaknya sebuah konser di lapangan terbuka.

Tak hanya Isyana, di panggung Kiwari ada 15 penyanyi maupun penari yang siap memanjakan setiap pengunjung virtual. Sebut saja Sandhy Sondoro, HIVI, Barasuara, The Bakucakar, Nusa Tuak, Musik Samba Sunda, Jogja HipHop Foundation, dan lainnya.

Panggung Kuto

Siapa yang tak kenal Ebiet G. Ade, Rhoma Irama, atau God Bless? Ketiganya adalah penyanyi kawakan yang turut berkontribusi di PKN 2020. Bersama 23 pengisi acara lainnya, ketiga penyanyi ini menghibur pengunjung dari panggung Kuto.

Panggung Sawer

Di panggung ini ada 12 pergelaran yang siap memanjakan mata penonton. Pergelaran di panggung Sawer sangat kental dengan ragam musik yang ada di Indonesia, seperti rampak, keroncong, violin, angklung, arumba, dan orkestra. Salah satu pengisi acara yang mengundang decak kagum karena karyanya adalah IMJ (Institut Musik Jalanan).

Setiap pergelaran yang ditampilkan di pekan kebudayaan nasional ini dapat disaksikan secara virtual di laman pkn.id. Kehadiran para seniman di panggung virtual ini semoga dapat menambah kecintaan terhadap budaya bangsa dan memberi semangat selama pandemi Covid-19. **(ALN)**

Pergelaran di panggung Ja'lama adalah yang terbanyak. Dari total 98 pergelaran, 33 di antaranya ada di panggung ini. Panggung ini berisi karya seni tradisional yang mengangkat berbagai kearifan lokal hampir seluruh wilayah di Indonesia.

Pameran PKN 2020

Menikmati Keragaman Seni Rupa di Masa Kenormalan Baru

Pameran Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) tahun 2020 dilaksanakan secara luring maupun daring. Pameran secara luring digelar untuk memberi kesempatan masyarakat menikmati pameran secara langsung di masa kenormalan baru saat ini. Sementara beberapa pameran lain digelar secara daring, untuk memberikan kesempatan masyarakat luas menyaksikan pameran-pameran tersebut melalui gawai.

PAMERAN YANG dilaksanakan secara luring terdiri dari dua pameran, yaitu "Alam Ruang Manusia: Pameran Imersif Affandi" dan "Pameran Pusaka Pangeran Diponegoro: Pamor Sang Pangeran". Pameran Imersif Affandi digelar di Galeri Nasional Indonesia, dari tanggal 26 Oktober hingga 25 November 2020. Pameran Pusaka Pangeran Diponegoro dilaksanakan di Museum Nasional Indonesia, dari tanggal 28 Oktober sampai dengan 26 November 2020.



Pameran Karya Affandi

Sosok Affandi (1907-1990) adalah perupa penting dan berpengaruh dalam perkembangan seni rupa modern Indonesia. Ia kerap disebut sebagai representasi seni rupa modern Indonesia di kancah seni rupa internasional. Menyaksikan karya-karya Affandi, kita seperti menemukan kekayaan khazanah visual dari sosok pembaharu seni lukis Indonesia yang juga turut berperan dalam dinamika kebudayaan nasional.

Bercermin pada filosofi hidupnya yang dikenal dengan simbolisme "matahari, tangan, dan kaki", kisah Affandi adalah kisah tentang daya hidup, kerja keras, dan terus melangkah maju. Rangkaian inspirasi yang kita butuhkan guna memulihkan diri dari situasi pandemi. Pameran ini mengajak pengunjung merasakan pengalaman imersif memasuki dunia lukisan Affandi, melalui puluhan karya sang maestro yang disajikan dalam proyeksi gambar bergerak (*video mapping projection*) dengan iringan musik dan suara. Disuguhkan pula sejumlah lukisan



Affandi koleksi Galeri Nasional Indonesia yang merepresentasikan perjalanan artistiknya dalam periode tahun 1940-an hingga 1970-an.

Pameran Pusaka Pangeran Diponegoro

Pameran "Pamor Sang Pangeran" menampilkan sosok Pangeran Diponegoro dalam bentuk yang kekinian. Kisah kehidupan sang pangeran akan ditampilkan dengan konsep mendongeng (*storytelling*) dilengkapi dengan teknologi *video mapping* dan komik manga ala Jepang yang sangat digemari kaum muda. Sang pangeran juga akan tampil bersama kuda kesayangannya, pusaka hidup bernama Kanjeng Kiai Gentayu dalam bentuk hologram.

Film animasi kisah Pangeran Diponegoro sejak penangkapan di Magelang (28 Maret 1830) hingga diasingkan ke Manado (3 Mei 1830) yang berjudul "Diponegoro 1830" juga akan melengkapi pameran berbasis teknologi ini. Dalam pameran ini disajikan pula foto-foto lukisan dan sketsa Diponegoro hasil karya seniman dalam periode 1807 hingga 2019. Selain itu yang tak kalah pentingnya adalah suguhan pusaka-pusaka Pangeran Diponegoro yang pernah dirampas Belanda, serta Babad Diponegoro (1831-1832) yang merupakan naskah klasik otobiografi sang pangeran yang ditulis pada awal pengasingan di Manado.

Pameran ini adalah gambaran eksplisit semangat juang Pangeran Diponegoro melawan penjajahan Belanda. Pada masa pandemi seperti sekarang, pameran ini diharapkan menjadi alternatif hiburan yang edukatif bagi masyarakat Indonesia. Kehidupan dan perjuangan Pangeran Diponegoro juga dapat menjadi inspirasi dalam pembentukan karakter bangsa serta semangat berjuang dalam menghadapi pandemi Covid-19.

Pada masa kenormalan baru, masyarakat yang ingin menyaksikan kedua pameran luring tersebut diwajibkan melakukan registrasi secara daring, melalui laman pkn.id . Dalam satu hari dibuka sebanyak lima atau enam sesi kunjungan dengan jumlah pengunjung sesuai ketentuan di laman PKN. Masyarakat diharapkan melakukan registrasi jauh-jauh hari sebelumnya dengan mengisikan data pengunjung dan tanggal kunjungan.

Pameran Daring PKN

Pameran PKN tahun 2020 yang digelar secara dari terdiri dari: 1. Pameran Seni Rupa Ketahanan Tubuh, 2. Pameran Nusa Rempah, 3. Pameran Warisan Dunia, dan 4. Warisan Pekan Kebudayaan Daerah. Pameran Seni Rupa Ketahanan Tubuh menampilkan karya-karya seni rupa perupa kontemporer yang terinspirasi situasi dalam masa pandemi Covid-19. Seniman-seniman yang berkontribusi dalam pameran ini antara lain Ponimin, Arif Syarifudin, Citra Sasmita, Aswino Aji, Kemalzedine, dan lain-lain.

Pameran Nusa Rempah berangkat dari prakarsa untuk mendiskusikan kembali pentingnya makna Jalur Rempah dalam kehidupan masyarakat Indonesia hari ini. Jalur Rempah adalah jalur perniagaan dunia yang terjalin di antara pulau-pulau di Nusantara sebelum kedatangan kolonialisme. Makna penting jalur ini tidak hanya terletak pada perdagangan rempah sebagai komoditas, tetapi juga pada proses pertukaran dan asimilasi budaya selama beberapa abad. Pameran Nusa Rempah merupakan refleksi atas narasi historis seputar jalur rempah tampil melalui karya-karya empat seniman kontemporer Indonesia, yaitu: Titarubi, kelompok Sembilan Matahari, Bandu Darmawan dan Ng Swan Ti.

Di laman PKN, kita juga dapat menyaksikan video tentang pameran Pekan Kebudayaan Daerah (PKD) yang berlangsung di sejumlah daerah. Pameran PKD tersebut antara lain: “Wayang Ukur” karya Sukasman, “Nyerat Nyeret Garis” karya Purwadmadi, “Luksa Abstrak” karya Ardim, “Alam Minang Kabau” karya Kamal Guci. Dari video tersebut kita dapat menyaksikan keindahan karya-karya seni rupa para seniman kontemporer dari sejumlah daerah di Indonesia. **(WID)**

Pada masa kenormalan baru, masyarakat yang ingin menyaksikan kedua pameran luring tersebut diwajibkan melakukan registrasi secara daring, melalui laman pkn.id . Dalam satu hari dibuka sebanyak lima atau enam sesi kunjungan dengan jumlah pengunjung sesuai ketentuan di laman PKN.



Kompetisi Virtual di PKN 2020

Mengenal Berbagai Permainan Tradisional dari Penjuru Negeri

Permainan tradisional semakin hari semakin kurang digemari, akibat kehadiran perangkat teknologi. Tapi di Pekan Kebudayaan Nasional 2020, justru teknologi menjadi media bagi permainan tradisional untuk lebih dikenal. Di sini, masyarakat dapat berkompetisi secara virtual menampilkan permainan tradisional dengan latar belakang daerahnya. Jadi, tak hanya menyaksikan penonton pun bisa langsung berpartisipasi dalam gelaran ini.

MENGIKUTI PEKAN Kebudayaan Nasional (PKN) 2020 secara virtual bisa jadi kegiatan yang positif di kala pandemi. Tidak hanya ikut terhibur dengan berbagai rangkaian acara seni yang menarik, tapi masyarakat juga dapat menjadi bagian dari perhelatan ini sebagai peserta pada kompetisi permainan tradisional yang diselenggarakan secara daring.

Kompetisi yang berbasis objek pemajuan kebudayaan ini melombakan tujuh permainan tradisional. Ketujuh lomba ini adalah Papancakan Tertinggi (Lompati), Lama-run Egrang Kreasi Gerak, Lama-Run Egrang Halang Rintang, Lomba Kreasi Bakiak, Lomba Bolak Balik Balok, Congklak Virtual, dan Satu Menit Permainan Tradisional.

Lomba Papancakan Tertinggi (Lompati) adalah kompetisi menyusun batu dengan cara menggunakan logika keseimbangan, sehingga bisa tersusun dan tanpa terjatuh. Panitia PKN memberi waktu selama tiga menit untuk melakukan papancakan atau menyusun batu setinggi mungkin kemudian diukur ketinggiannya dan direkam tanpa jeda dengan menampilkan waktu pengambilan gambar.

Selanjutnya peserta mengambil foto hasil Papancakan yang telah tersusun dengan hasil ukuran tinggi yang dicapai. Dengan format video horizontal, karya peserta ini kemudian dikirimkan via *email* dengan ekstensi MP4. Selanjutnya, peserta mengunggah hasil foto ke Instagram pribadinya dengan tagar #budayasaya #kompetisipkn2020 #kompetisiprot2020 dan me-*mention* ke @budayasaya @kpotipusat_official. Instagram peserta harus terbuka (*public*), tidak dikunci.

Kompetisi ini dapat diikuti oleh seluruh masyarakat umum baik tua maupun muda oleh putra dan putri di mana setiap regunya terdiri dari satu sampai dua orang. Setiap regu yang bertanding pada PKN 2020 ini merupakan perwakilan dari 34 provinsi berdasarkan hasil seleksi pada Pekan Kebudayaan Daerah (PKD).

Para peserta mengenakan kostum yang menarik dan dipasangkan nomor dada pada saat penampilan. Latar belakang



Kompetisi Congklak Virtual (Antar Provinsi)



Lama Run Egrang Halang Rintang (Antar Provinsi)



Satu Menit Permainan Tradisional (kategori Umum)

tempat pengambilan gambar yaitu di lingkungan rumah atau tempat khas dari daerah setempat atau wisata alam.

Kedua, Lomba Lama-Run Egrang Kreasi Gerak. Kompetisi ini memainkan egrang tanpa terjatuh dipadukan dengan gerakan kreatif, inovatif dan tingkat kesulitan tinggi serta dilakukan di daerah masing-masing. Ketangkasan dan keseimbangan memainkan egrang dipadu gerak tradisi dari masyarakat adalah bagian penting dari egrang kreasi ini.

Kompetisi ini dimainkan oleh satu orang dari masyarakat umum dengan usia bebas. Peserta mengenakan kostum yang menarik dan dipasangkan nomor dada pada saat penampilan kemudian melakukan Gerak Kreasi Egrang selama tiga menit tanpa terjatuh dan direkam tanpa jeda.

Para peserta wajib menggunakan musik tradisi sebagai pengiring dengan latar belakang tempat pengambilan gambar yaitu di lingkungan rumah atau tempat khas dari daerah setempat atau wisata alam. Sama seperti Lompati, peserta mengirimkan video permainan dengan format horizontal dan dikirimkan melalui *email* dengan ekstensi MP4.

Ukuran egrang yang digunakan untuk usia anak-anak (SD) yaitu tinggi keseluruhan 1,5 meter dengan tinggi pijakan 30 cm, sedangkan untuk remaja/ dewasa tinggi keseluruhan 2,5 meter dengan tinggi pijakan 50 cm. Bahan egrang yang digunakan yaitu bambu atau kayu.

Ketiga, Lama-Run Egrang Halang Rintang. Kompetisi ini memainkan egrang tanpa terjatuh dengan melewati halang rintang. Praktiknya dilakukan di daerah masing-masing dengan menyertakan potensi budaya, potensi alam dan lingkungan yang ada.

Kompetisi ini dimainkan oleh satu orang perwakilan provinsi untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada saat penampilan, peserta mengenakan kostum yang menarik dengan melewati empat pos halang rintang yaitu Pos I melewati ban motor, Pos II zig zag run egrang, Pos III naik turun papan titian, dan Pos IV lari cepat.

Peserta menggunakan musik tradisi sebagai pengiring dan penyemangat. Latar belakang tempat pengambilan gambar yaitu di alun-alun atau tempat khas dari daerah setempat atau wisata alam, dengan luas area yang dibutuhkan adalah 25 x 25 meter, dan harus di lapangan rumput. Penilaian dilihat dari waktu tercepat, kreativitas wahana lomba dan keunikan.

Pada saat pelaksanaan, peserta harus menyiarkan lewat kanal Youtube secara langsung agar disaksikan oleh Juri Pengawas dari pusat, guna memvalidasi ukuran area perlombaan. Peserta juga kemudian memvideokan tanpa ada jeda dengan menampilkan waktu pelaksanaan dengan format video horizontal. Video rekaman dikirimkan melalui *email* dengan ekstensi MP4. Penggunaan alat (egrang), ukuran tinggi keseluruhan 2,5 meter dengan tinggi pijakan 50 cm dengan bahan egrang yang digunakan yaitu bambu atau kayu.

Keempat, Lomba Kreasi Bakiak (Lobak). Lomba ini merupakan lomba kreasi bakiak/terompah panjang secara virtual dengan mengomposisikan gerakan kreatif dan menarik, diambil dari keragaman dan kekayaan gerak tari di masyarakat nusantara. Kekuatan dan kedisiplinan gerak dari permainan bakiak dan tari kreatif manjadi magnet tersendiri bagi masyarakat menikmati sajian dari kompetisi ini.

Kompetisi Lobak diikuti oleh peserta putri usia SMP dengan masing-masing regu terdiri dari 5 orang perwakilan provinsi. Alat (bakiak/terompah) yang digunakan berukuran 2,35 meter dengan bahan kayu meranti, ketebalan 3 cm, jarak antar slop/*belt* 40 cm, jarak ujung depan dengan *belt* pertama 25 cm dan jarak ujung belakang dengan *belt* terakhir 15 cm. Sistem penilainnya sama dengan lomba sebelumnya.

Kelima, Lomba Bolak Balik Balok. Kompetisi ini merupakan lomba ketangkasan menggunakan media potongan balok secara virtual, dilakukan dengan cara berlari bolak balik dengan jarak dan waktu yang sudah ditentukan. Lomba ini menghasilkan *point* dari jumlah bolak-balik yang dilakukan, tantangan fisik dan ketangguhan dengan memanfaatkan potensi SDM setempat, sehingga menjadikan lomba ini sebagai cabang yang menarik bagi peserta tiap daerah.

Kompetisi Bolak Balik Balok ini dimainkan oleh satu orang putra pelajar SMP mewakili provinsi. Para peserta wajib mengenakan kostum yang menarik dan dipasangkan nomor dada pada saat penampilan dan harus menyelesaikan perlombaan dengan jarak lintasan lima meter selama tiga menit kemudian akan dihitung jumlah balikan terbanyak. Alat (lari balok) yang digunakan berukuran panjang 25 cm, lebar 10 cm, dan tinggi 7 cm dengan bahan yang digunakan yaitu kayu balok.

Keenam, Congklak Virtual. Kompetisi congklak diselenggarakan secara virtual berbasis *website*. Kompetisi ini mempertemukan perwakilan peserta dari seluruh Indonesia. Peserta bermain dari tempat atau rumah masing-masing, dengan cara ini diharapkan ada keterhubungan potensi tradisi dan teknologi sehingga seluruh peserta Nusantara bisa berlomba dan berkompetisi walaupun jarak mereka ribuan kilometer.

Kompetisi Congklak Virtual ini dimainkan oleh satu orang putri pelajar SMP mewakili provinsi. Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur. Peserta akan mengisi aplikasi dan diacak secara otomatis untuk penentuan bagan pertandingan. Penentuan pemenang adalah peserta yang mendapatkan jumlah terbanyak pada lumbungnya dan apabila skor sama maka akan dilihat jumlah biji tersisa dan mati langkah.

Ketujuh, Satu Menit Permainan Tradisional. Kompetisi ini merupakan kompetisi video memainkan permainan tradisional atau olahraga tradisional selama satu menit di daerah masing-masing dan mengenalkan serta berbagi permainan melalui video permainan tradisional.

Kompetisi ini dimainkan oleh satu orang pengirim masyarakat umum dengan usia bebas. Temanya adalah Permainan Rakyat & Olahraga Tradisional dengan ketentuan jumlah anggota/pemain/pemeran bebas. Peserta kemudian membuat rekaman video berdurasi satu menit dapat berbasis Tik Tok/vlog.

Peserta diperbolehkan mengenakan kostum yang menarik dan menggunakan musik tradisi sebagai pengiring. Latar belakang tempat pengambilan gambar yaitu di lingkungan rumah atau tempat khas dari daerah setempat atau wisata alam. **(DEN)**

Konferensi PKN 2020

Rumuskan Strategi Pemulihan Relasi Sosial dan Alam

Pandemi Covid-19 berdampak pada melemahnya ketahanan bangsa di bidang pangan, lingkungan, ekonomi, bahkan jiwa-raga dan budaya. Pekan Kebudayaan Nasional 2020 mengupas setiap permasalahan tersebut secara intensif dalam diskusi-diskusi yang disajikan dalam program konferensi. Meskipun secara virtual, diskusi yang dikemas dalam seminar, kuliah umum, pidato, *talkshow,* dan atau diskusi terpumpun ini mengangkat isu spesifik tentang upaya pemajuan kebudayaan.

MENGULIK SETIAP sisi permasalahan selama pandemi Covid 19 dalam sebuah diskusi, memberi ruang bagi solusi yang mungkin muncul setelahnya. Untuk itulah, dalam penyelenggaraan Pekan Kebudayaan Nasional di 2020 ini, kegiatan konferensi menjadi salah satu dari empat program utama selain kompetisi, pameran, dan pergelaran Ada 27 topik yang didiskusikan pada konferensi PKN kali ini.

Tidak berhenti pada daftar masalah, konferensi yang terbagi ke dalam lima rumpun ini mengupas praktik-praktik baik yang terjadi pada masing-masing kelompok, dengan tujuan untuk membaca arah kebijakan ke depan yang perlu diambil bersama.

Lima Rumpun Pembahasan

Rumpun ketahanan lingkungan merupakan kelompok pembahasan pertama yang dibahas di konferensi PKN. Krisis lingkungan saat ini memiliki dampak global dan menjalar ke berbagai segi kehidupan. Contoh konkret adalah tentang pemanasan global yang belum juga tertanggulangi, dan mendorong kehancuran begitu banyak habitat hingga akhirnya kepunahan berbagai spesies. Pada saat yang sama, Indonesia memiliki aneka wawasan budaya tradisional yang dapat menunjang kelestarian lingkungan dan keberlangsungan kehidupan sosial. Dalam konferensi yang membahas masalah ini merekomendasikan perlunya penggalian lebih dalam mengenai kekayaan wawasan tersebut dan mendialogkannya dengan berbagai pencapaian budaya modern yang dapat menunjang ketahanan lingkungan.

Pada rumpun ketahanan lingkungan ini ada lima topik yang mengemuka, yaitu ”Budaya Sebagai Alat Komunikasi Sains dan Pencegahan Bencana”, ”Kearifan Lokal vs Krisis Iklim”, ”Membangun Tanpa Menghancurkan Budaya Plastik”, “Budaya Masa Lalu”. serta “Aktivisme Lingkungan Sebagai Tugas Netizen Kontemporer”.

Rumpun kedua yang dibahas adalah tentang ketahanan pangan. Krisis pangan yang terjadi saat ini disebabkan oleh gangguan pada rantai pasokan akibat pandemi. Gangguan semacam ini berakar pada pembangunan yang tidak merata antara daerah perkotaan dan pedesaan. Ada ketimpangan di mana satu model pembangunan menempatkan kepentingan perkotaan di atas daerah pedesaan. Dalam diskusi ini, disimpulkan



Kenapa Harus Rendang?



Budaya sebagai Bahan Baku Ekonomi Kreatif

bahwa perlu kesadaran dari semua pihak tentang adanya aneka wawasan budaya tradisional yang dapat diberdayakan guna memastikan keseimbangan dan keutuhan rantai pasokan pangan. Hal ini juga perlu digali bagaimana kekayaan wawasan dikaitkan dengan pencapaian budaya modern sehingga dapat menunjang ketahanan pangan.

Rumpun ketahanan pangan mencakup lima topik, yakni "Kenapa Harus Rendang?", "Peran Kebudayaan Membangun Keadilan Pangan", "Anda Adalah Apa Yang Anda Makan", "Integrasi Data Pertanian dan Pengelolaan Rantai-Pasokan", dan "Geliat Makanan Nusantara".

Rumpun ketiga terkait dengan ketahanan budaya. Gegar budaya kini datang dari revolusi di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Aneka ekspresi budaya datang dari segala penjuru dunia dan aneka warisan budaya juga belum selesai dimaknai bersama. Akibatnya, masyarakat hidup dalam suatu tata budaya yang merupakan peralihan antara budaya tradisional dan budaya modern. Tidak sepenuhnya tradisional, tetapi juga tidak sepenuhnya modern. Di sini, perlu digali lebih banyak titik sambung antara budaya tradisi dan modern serta menemukan racikan yang pas sehingga dapat menunjang ketahanan budaya.

Pada rumpun ketahanan budaya ini ada sembilan topik pembahasan, yaitu "Pengarusutaman Kebudayaan Dalam Pendidikan", "Kekuatan Harmonisasi Budaya Antar Negara", "Diskusi Hasil Lidar Muaro Jambi", "Kebudayaan Indonesia Menurut Para Pemuda", "Ragam Desain Khas Indonesia Masa Depan:, "Budaya Kota vs Budaya Desa", "Kebudayaan dalam Pusaran Kepercayaan", "Kebudayaan Indonesia: Relevansi Budaya Lokal dan Tradisi", serta "Presentasi Desa Pemajuan".

Keempat, rumpun ketahanan ekonomi. Krisis ekonomi global yang disebabkan oleh pandemi mengacaukan neraca perekonomian di hampir seluruh negara. Situasi ini diperparah oleh ketidakmerataan kemampuan ekonomi dan hubungan-hubungan asimetris antara negara dunia pertama dan ketiga. Kendati begitu, Indonesia juga memiliki pilihan alternatif untuk memperkuat perekonomian dengan membasiskannya pada kekayaan budaya bangsa. Hanya saja memang perlu digali lebih banyak mengenai kekayaan wawasan tersebut dan melihat berbagai kemungkinan pemanfaatannya dalam agenda pembangunan yang dapat menunjang ketahanan ekonomi.

Ada tiga topik pada rumpun ketahanan ekonomi,yaitu "Budaya sebagai Bahan Baku Ekonomi Kreatif", "Potensi Ekonomi Berbasis Kebudayaan", dan "Alih Wahana Produk Budaya sebagai Bentuk Transformasi Budaya di Masa Kini".

Bahasan terakhir adalah rumpun ketahanan jiwa-raga. Saat ini kerap terjadi gangguan atas hidup sehari-hari dalam wujud ancaman kesehatan dan disrupsi hubungan sosial yang disebabkan oleh pandemi. Kedatangan Covid-19 memperlihatkan betapa belum optimalnya upaya pemerintah dalam mengelola kesehatan publik. Sementara itu, memenjara fisik yang perlu dilakukan demi melawan pandemi ternyata menghasilkan berbagai bentuk keterasingan sosial. Untuk itu, rasanya perlu untuk menggali lebih banyak mengenai kekayaan wawasan budaya di bidang kesehatan secara holistik dengan mendialogkannya dengan berbagai pencapaian budaya modern yang dapat menunjang ketahanan jiwa-raga.

Rumpun ketahanan jiwa-raga ini terdiri dari lima topik, yakni "Penyehatan Tradisional Nusantara", Memahami Krisis dan Kemelut Pandemi Covid-19", "Melihat Dunia dari Kejauhan", "Mens Sana In Corpore Sano? Dahulu dan Sekarang", serta "Penyehatan Lewat Kebudayaan".

Satu Tekad Agenda Utama

Melalui musyawarah yang melibatkan puluhan sesi dan pembicara dari berbagai daerah di tanah air, diskusi dalam konferensi di PKN kali ini mencapai sebuah kebulatan tekad dalam menggariskan agenda utama di bidang kebudayaan. Kebutuhan untuk bertahan dalam pandemi Covid 19 dipandang bukan sebagai sikap defensif yang berorientasi pada pertahanan cara hidup lama, kewajaran lama, bukan pula suatu kemajuan yang sekadar pengulangan praktik lama ke dalam wujud kewajaran baru. Perlu bagi setiap komponen masyarakat untuk menarik rem atas kecenderungan destruktif selama ini dalam menyelenggarakan kehidupan bersama di atas bumi.

Singkatnya, apa yang harus dilakukan bukanlah mengeksternalisasi risiko-risiko modernitas, melainkan menginternalisasinya dengan cara memberlakukan tuntutan reproduksi kehidupan sosial dan ekosistem alam sebagai tali kekang bagi pembangunan. Apa yang diinginkan bukan sekadar mengembalikan kewajaran lama sebagai kewajaran baru, melainkan menciptakan dengan gotong royong semua sebuah keselarasan baru.

Konferensi PKN 2020 adalah momentum penting untuk merumuskan strategi bersama dalam memulihkan relasi sosial dan relasi dengan alam. Masyarakat mesti belajar dari pengalaman yang artinya pertama-tama mesti dimaknai sebagai "belajar dari alam". Di masa pandemi ini, alam telah memaksa penghuni bumi untuk kembali ke alam. Kembali bercocok tanam, kembali merenungkan kesinambungan hidup, dan kembali menyadari bahwa sejatinya hidup di muka bumi berarti berbagi tubuh dengan bumi.

Memulihkan relasi dengan alam berarti menjalankan ruwatan kebudayaan bagi manusia modern, mengembalikan irama hidup pada irama yang selaras dengan daur hidup alam sekitar. Hanya di atas dasar kesadaran akan jiwa-raga sebagai tanah air itulah, setiap manusia akan berbahagia sebagai bangsa. Pun dalam perekonomian, haruslah suatu ekonomi kehidupan, yakni perikehidupan yang landasannya adalah kehidupan. Untuk mencapai tujuan itu, tiada cara selain mengupayakan kebangunan jiwa dan badan, kesadaran hati dan budi.



Rumusan dan Sikap Kebudayaan, Menghadang Pandemi

Konferensi Pekan Kebudayaan Nasional 2020 menjadi momentum penting untuk merumuskan strategi bersama dalam memulihkan relasi sosial dan relasi dengan alam. Belajar dari pengalaman dimaknai sebagai "belajar dari alam". Di masa pandemi ini, alam telah memaksa setiap orang kembali ke alam: kembali bercocok tanam, kembali merenungkan kesinambungan hidup, kembali menyadari bahwa kita berbagi tubuh dengan bumi.

Memulihkan relasi dengan alam berarti menjalankan ruwatan kebudayaan bagi manusia modern: mengembalikan irama hidup pada irama yang selaras dengan daur hidup alam sekitar. Hanya di atas dasar kesadaran akan jiwa-raga sebagai tanah-air itulah, manusia akan berbahagia sebagai bangsa. Ekonomi yang dijalankan haruslah suatu ekonomi kehidupan, yakni perikehidupan yang landasannya adalah kehidupan.

Untuk mencapai tujuan itu, tiada cara selain mengupayakan kebangunan jiwa dan badan, kesadaran hati dan budi. Untuk itu, "marilah kita mendoa Indonesia Bahagia" dengan mewujudkan doa itu dalam tindakan mengubah cara menyelenggarakan kehidupan kebangsaan.

(ANK)

Kebutuhan untuk bertahan dalam pandemi Covid 19 dipandang bukan sebagai sikap defensif yang berorientasi pada pertahanan cara hidup lama, kewajaran lama, bukan pula suatu kemajuan yang sekadar pengulangan praktik lama ke dalam wujud kewajaran baru.

Dukungan untuk Pelaku UMKM

Pasarbudaya Dorong Gerakan Bangga Buatan Indonesia



Pelaksanaan Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) 2020 jelas berbeda dari tahun sebelumnya, akibat pandemi Covid-19 maka pelaksanaannya dilakukan secara daring. Satu dari hal menarik pada PKN 2020 yakni adanya Pasarbudaya sebagai terobosan untuk memberikan ruang bersama kepada para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) khusunya seniman lokal di seluruh Indonesia untuk memasarkan produk budaya melalui sebuah platform *online*. Pasarbudaya hadir sebagai wujud dari 7 Agenda Pemajuan Kebudayaan dalam Visi Kebudayaan Nasional 20 tahun ke depan yang di antaranya mengamanatkan pemajuan kebudayaan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus mendukung gerakan Bangga Buatan Indonesia.

PASARBUDAYA ADALAH sebuah *marketplace* yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan (Ditjen Kebudayaan) berkerja sama dengan Tokopedia dalam memasarkan karya-karya yang terdapat dalam daftar Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia. Produk budaya yang dipasarkan tersebut dilengkapi dengan narasi, deskripsi filosofi, makna motif dan bentuk, serta sejarah hingga proses dan cara pembuatan yang memberi muatan budaya sekaligus nilai tambah.

Insiasi Pasarbudaya itu dilandasi oleh kekayaan budaya yang sangat berlimpah yang menghasilkan berbagai produk budaya tak terhitung jumlahnya, sebagian produk budaya tersebut memiliki fungsi budaya berkaitan dengan tradisi dan adat, sebagian besar lainnya menjadi benda profan dan fungsional namun tetap memiliki muatan seni budaya yang bernilai tinggi. Produk-produk budaya ini tidak hanya memperkaya khasanah kebudayaan tapi telah ikut berperan secara ekonomi dalam menghidupi para seniman dan pengrajin yang membuat dan memasarkan karya mereka. Tak sedikit produk budaya tersebut telah dikenal dan diapresiasi oleh dunia internasional, namun sebagian besar lainnya masih memerlukan dukungan untuk terus berkembang.

Pasarbudaya yang diluncurkan pada Sabtu, 31 Oktober 2020 oleh Direktur Jenderal Kebudayaan, Hilmar Farid, bersamaan dengan penyelenggaraan PKN 2020 ini telah mengakuisisi ratusan produk budaya dengan kategori Seni Murni, Kriya dan Kerajinan, serta *Merchandise*. Pasarbudaya rencananya akan melakukan kerja sama dengan berbagai pihak yang selama ini memiliki kepedulian terhadap pengembangan produk budaya seperti Sarinah,





Embassy of the United Mexican States

Dekranas (Dewan Kerajinan Nasional), dan SMESCO *(Small and Medium Enterprises and Cooperatives)* untuk memasarkan produk budaya secara digital agar bisa membantu para seniman atau pelaku UMKM lokal tidak hanya untuk *go national* tapi juga *go international.*

Direktur Kebijakan Publik dan Hubungan Pemerintah Tokopedia, Astri Wahyuni, menyambut baik kolaborasi antara Tokopedia dan Kemendikbud, inisiatif ini sejalan dengan komitmen Tokopedia untuk #SelaluAdaSelaluBisa dalam mengakselerasi adopsi digital bagi para pegiat usaha, khususnya UMKM seniman lokal. Astri mengatakan, lebih dari 100 UMKM yang tergabung dalam Pasarbudaya yang merupakan bagian dari lebih dari 9,4 juta penjual di Tokopedia, di mana hampir 100% UMKM bahkan 94% berskala ultra mikro.

“Harapannya, para pegiat usaha lokal terus dipermudah untuk bertahan di tengah pandemi Covid-19 demi berkontribusi pada pemulihan ekonomi Indonesia, sekaligus mendorong semakin banyak masyarakat bangga dan memakai produk buatan Indonesia,” tutur Astri.

Sahabat Budaya

Pada PKN 2020 ini tidak hanya menyajikan pertunjukan seni budaya Indonesia saja, tetapi juga menyuguhkan pertunjukan seni budaya dari negara-negara sahabat Indonesia yakni Thailand, Filipina, Tiongkok, Amerika Serikat, Meksiko, Italia, dan Jepang. Selain pertunjukan, ada dua negara yang turut berpartisipasi dalam konferensi ketahanan budaya, yaitu, Finlandia dan Jerman. Negara-negara sahabat yang berpartisipasi di Sahabat Budaya adalah perwakilan dari Kementerian negara asal melalui Kedutaan Besar, dan Pusat Kebudayaan Asing di Jakarta. Negara-negara Sahabat Budaya pada PKN 2020 itu menampilkan pertunjukan yang fantastis meskipun dilakukan secara daring.

Selain mengajak masyarakat Indonesia agar melestarikan dan mencintai budaya Indonesia, PKN 2020 ini juga menjadi ajang kolaborasi budaya antarnegara Sahabat Budaya. Hal ini agar masyarakat dunia termasuk masyarakat Indonesia saling mengerti dan memahami budaya negara-negara di dunia, khususnya negara Sahabat Budaya tersebut.

Jepang dalam PKN 2020 kali ini menampilkan tari tradisional Okinawa yakni Eisa. Tarian yang disuguhkan dengan Taiko atau alat musik tradisional Jepang seperti drum yang biasanya digelar saat festival musim panas di Negeri Sakura tersebut.

Amerika Serikat menghadirkan musik *country* yang menjadi musik rakyat yang sangat populer dan secara historis mengakar di Amerika Serikat. Musisi asal kota Nashville yang tampil pada PKN 2020 adalah Tony Memmel and His Band dan Farewell

“Pasarbudaya adalah cara pintar untuk menjual dan membeli produk kreatif pelaku budaya”
-Judi Wahjudin, Direktur Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Kemendikbud selaku Koordinator Program Pameran PKN 2020

Angelina. Penampilan Tony Memmel and His Band juga berkolaborasi dengan musisi tanah air Reda Gaudiamo.

Delapan penampilan disuguhkan Tiongkok dalam PKN 2020 yang disutradarai Hu Juying dan dibantu Wang Yao (direktur artistik), Zhang Dongjie (direktur pencahayaan), dan Wang Zhixu (direktur suara). Dimulai dengan pertunjukan musik instrumental dengan beragam alat musik pukul, kemudian dilanjutkan pementasan tarian dengan koreografi tarian lembut dan indah yang berakar pada Dinasti Tang dan para penarinya berjumlah 12 wanita berhiasan wajah cantik khas Tiongkok klasik. Mereka juga memainkan alat musik khas Indonesia (Jawa Barat) yakni angklung. Usai itu, mereka lanjutkan suguhan tarian duet balet yang membawa Tari Bunga Magnolia.

Tidak kalah menarik dan asyik, yakni penampilan dari para pemain alat musik dawai khas Tiongkok yang dikenal sebagai Orkestra Tradisonal Dun Huang. Pada dua pentas terakhir itulah, mereka menampilkan duet tarian akrobatik gabungan yang memvisualkan perpaduan utuh antara kekuatan dan keindahan. Sebagai penutup, mereka suguhkan tarian berupa gerakan-gerakan simbolis yang menyerupai keindahan bunga Melati nan cantik warnanya sebagai perlambang ekspresif atas kesetiaan persahabatan antara Indonesia dan Tiongkok yang kini merekah kembali.

Italia menyuguhkan duo pianis kebanggaannya yang memainkan alunan piano klasik khas Napoli di tepi pantai Amalfi. Duo pianis ini merepresentasikan Itali dalam Pekan Kebudayaan Nasional 2020 dengan karya musik universal yang membangkitkan mimpi dan meretas batas masa lalu dan masa kini. Dahulu, warga Napoli menjadi saksi kedatangan Presiden Soekarno, tetapi kini, warga negara Indonesia menjadi saksi duo pianis hebat Itali yakni Antonio Maiello dan Stefano Caponi.

Meksiko juga menghadirkan komposer terbaiknya pada PKN 2020. Pertama, grup musik perkusi marimba ternama di kelas dunia dan legendaris di Meksiko, yaitu Mario Nandayapa Quartet. Kuartet tersebut adalah grup musik keluarga, ayah dan tiga anak. Kedua, musisi kontemporer Meksiko, Eduardo Bortolotti, yang mengeksplorasi bunyi dari biola dan alat musik tradisional Meksiko. Eduardo mementaskan jurus musik terbaru dengan biola andalannya yang diselingi permainan alat musik tiup tradisi Meksiko.

Pada kesempatan berharga PKN 2020, Filipina menyuguhkan tiga penampilan seni pertunjukan tradisinya dan dua video dokumenter mengenai upaya-upaya melestarikan kesenian tradisional di Filipina dewasa ini. Pada penampilan seni pertunjukan, Filipina menghadirkan The Ramon Obusan Folkloric Group yang berdiri sejak 1972 dengan tujuan utamanya melestarikan seni tradisi musik, tari dan teater rakyat khas Filipina. Penampilan kedua adalah tarian berjudul Kapa Malong-Malong dan penampil terakhir adalah seorang pria yang bermain semacam teknik pertunjukan monolog dengan dihiasi tarian perang.

Dua pertunjukan teater tradisi Thailand terbaik disuguhkan dalam PKN 2020. Dua suguhan itu adalah pertunjukan boneka tongkat khas Thailand (Hun Luang) oleh Chakrabhand Posayakrit dan pagelaran Nang Talung (wayangan khas Thailand) oleh Watee Subsin Nakhon Si Thammarat. Seni pertunjukan tersebut tidak jauh berbeda dengan wayang kulit di Jawa. **(ABG)**

Sahabat Budaya Pekan Kebudayaan Nasional 2020:



Thailand



Filipina



Tiongkok



Amerika Serikat



Meksiko



Italia



Jepang



Jerman



Finlandia

Parade Mahakarya Topeng Nusantara

Wajah Indonesia Dulu dan Kini dalam Cerminan Topeng



TOPENG ATAU masker sudah dikenal sejak zaman kuno dalam tradisi nusantara. Topeng dalam berbagai fungsinya hadir dalam berbagai ritual dan seni tradisi. Dalam cerita panji misalnya, sang tokoh selalu mengenakan topeng. Topeng juga dipercaya memiliki kekuatan magis untuk menangkal bala dan menjadi bagian dari ritual pengobatan. Hampir setiap etnik di Indonesia mempunyai tradisi topeng yang khas dan unik.

Oleh karena itu, tidak heran jika Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) tahun 2020 menjadikan topeng sebagai salah satu pusat perhatian dalam penyelenggaraan PKN melalui acara yang Parade Mahakarya Topeng Nusantara. Parade ini sengaja dimasukkan ke dalam jadwal rangkaian acara pada hari terakhir penyelenggaraan PKN (30/11/2020) untuk memberikan kesan mendalam di penghujung perhelatan akbar ini.

Meskipun parade hanya dapat disaksikan secara daring melalui laman pkn.id atau melalui stasiun TVRI, namun acara ini tetap menjanjikan keunikan sekaligus kekayaan tradisi topeng nusantara. Hal ini karena sebelum parade diselenggarakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan telah terlebih dahulu menyelenggarakan Lomba Desain Topeng.

Lomba yang diselenggarakan pada bulan Agustus 2020 ini mengangkat tema yang selaras dengan parade, yakni "Parade Mahakarya Topeng Nusantara". Lomba terbuka untuk umum, baik bagi pelajar, mahasiswa, atau pekerja kreatif di seluruh Indonesia. Selain itu, lomba juga terbuka bagi peserta per orangan atau kelompok, dengan usia minimal 17 tahun. Hal ini juga menjadi salah satu upaya untuk meningkat keterlibatan publik pada PKN tahun 2020.

Ada dua kategori desain topeng yang dilombakan, yakni topeng tradisi dan topeng kreasi. Dalam kategori topeng tradisi, peserta lomba diharapkan dapat mengangkat semangat tradisi yang terinspirasi dari bentuk dan rupa topeng tradisi di nusantara. Peserta juga dapat mengangkat nilai sejarah dan cerita rakyat tentang pengobatan, ruwatan, wabah, dan lain-lain. Dalam kategori topeng kreasi, perupa diharapkan dapat menampilkan ekspresi wajah modern kontemporer atau ekspresi seni yang lebih bebas. Ide-ide kekinian dapat digunakan sebagai materi pembuatan topeng, seperti isu tentang wabah dan *Coronavirus Disease 19* (Covid-19).

Salah satu hal yang menarik dari lomba ini adalah persyaratan bahan pembuatan topeng yang wajib terbuat dari material ramah lingkungan. Dengan memperhatikan ketahanan bahan dasar, peserta diwajibkan untuk membuat topeng yang berasal dari materi atau bahan daur ulang yang dapat hancur, seperti bambu, kertas, daun, kayu, atau bahan lain yang ditopang oleh kawat/aluminium. Penggunaan material berbahan plastik sama sekali tidak diperbolehkan.

Setelah melalui penilaian oleh tim penilai yang terdiri dari para ahli dan seniman yang teruji kapabilitas, kapasitas, dan kredibilitasnya di bidang seni, terpilihlah sepuluh pemenang lomba desain topeng. Lima pemenang untuk kategori topeng tradisi dan lima pemenang untuk kategori topeng tradisi. Karya dinilai berdasarkan orisinalitas, kreativitas, ekspresi, ergonomis atau fungsi ketubuhan. Berikut



adalah karya-karya pemenang lomba desain topeng yang diikutsertakan dalam Parade Mahakarya Topeng Nusantara.

Kala Bathara

Topeng tradisi beradaptasi berwajah Kala Bathara karya Gani Sulistiawan dan Laufil Mahfut dari Malang, Jawa Timur.

Bhatara Kala sang dewa penguasa waktu simbol kemaha kuasaan Tuhan, Sang Pemilik Waktu, agar kita senantiasa menggunakan waktu dengan bijak. Manusia memang tidak bisa menghindari waktu, tapi dikaruniai hikmah untuk beradaptasi dengan waktu yang selalu berdetak. Rengkuhlah tradisi beradaptasi dengan waktu dalam keadaan apapun juga, terutama waktu kini yang dikuasai oleh pandemi Covid-19. Topeng terbuat dari kayu sengon yang ditatah dengan ornamen sulur, dedaunan, bunga dan warna primer khas gaya topeng Malangan.

Urung Manuk

Topeng Urung Manuk karya Agung Sri Pamungkas dari Kutai, Kalimantan Timur.

Mentransformasikan tarian Hudoq ikon Kalimantan dalam ritual adat masyarakat tani suku Dayak Bahau ketika masa tanam dimulai dan harapan panen berlimpah dan dijauhkan dari hama. Pakaian tari berupa dedaunan hijau dengan gerak tangan melambai dan mengibas seperti kepakan sayap burung, mengiringi gerak kaki yang sesekali menghentak mengikuti irama bedug dan gendang. Topeng Urung Manuk memodifikasi dua jenis topeng Hudoq yaitu Urung Tinggang dan Urung Beteling dengan ukuran wajah mengadopsi ukuran topeng Jawa & Bali. Terbuat dari kertas dengan tehnik digitalisasi yang memudahkan siapapun untuk membuatnya sekaligus melestarikan warisan bangsa.

Jawsun Dance

Topeng Jawsun Dance karya Dian Novianti dari Cimahi, Jawa Barat.

Jawsun merupakan kependekan dari Jawa Sunda, yang kaya akan tradisi seni tari dan makna filosofis dari wiroso, wiromo, wirogo sang penari. Rasa, irama, dan raga menyatu dalam indahnya tari Jawa dan Sunda.

Warna merah muda dibagian bibir melambangkan keanggunan sang penari, warna hitam melambangkan unsur menyatu dengan bumi, kuning emas melambangkan kemegahan dan keceriaan, dan merah bata melambangkan keanggunan. Meski terbuat dari kertas semen bekas dan bahan daur ulang, tetap menyiratkan keindahan mimik wajah, simbol kreativitas yang tidak terbatas dari anak bangsa di tanah air yang permai.

Magis Benjang Bangbarongan

Topeng Magis Benjang Bangbarongan karya Firmansah dan kawan-kawan dari Jawa Barat.

Firmansah dan kawan-kawan berasal dari desa Ujung Berung, Bandung, Jawa Barat, di mana seni tradisional masih bertahan bahkan terus berkembang. Seni tradisional adalah seni rakyat yang merefleksikan mitos, sejarah, dan cerita rakyat dengan nilai-nilai profan atau sakral yang diturunkan dari generasi ke generasi (Rostiyati, 2000). Topeng yang kita lihat adalah salah satu dari tiga jenis Benjang, yaitu Benjang Helaran dalam wujud Bangbarongan, yang menunjukan kekayaan budaya lokal di Indonesia yang harus kita lestarikan dan kembangkan bersama.

Garuda Surya Bhadrika

Topeng Garuda Surya Bhadrika karya Adek Dimas Ajisaka dari DKI Jakarta.

Garuda adalah lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia, surya lambang penerang, pemberi harapan dan kekuatan, sedangkan bhadrika berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti gagah berani. Masyarakat Indonesia yang gagah berani bergelora semangat dan harapan, mengarungi samudera kehidupan. Bentuk dan warna melambangkan berbagai makna: Bentuk wajah sebagai lambang manusia. Masker lambang pandemi, sayap kiri dan kanan melambangkan sayap Garuda, menyiratkan nasionalisme yang siap terbang tinggi menggapai cita-cita. Mahkota pada bagian tas perlambang kewibawaan, sedangkan warna emas melambangkan kemuliaan. Warna api pada mahkota merupakan lambang semangat terus berkobar. Topeng terbuat dari kertas daur ulang yang memberi dampak positif pada kelestarian lingkungan.

Mahkota Rahwana

Topeng Mahkota Rahwana karya Arif Budiarto dari Bandung, Jawa Barat.

Topeng ini mengibaratkan Rahwana sebagai sosok bengis penuh angkara murka yang mempunyai kasih kepada Sinta pujaan hatinya. Demikian pula Covid-19 yang bengis dan mematikan, tetapi juga seakan mempunyai kasih pada bumi agar dapat beristirahat sejenak dari hiruk pikuk dan bersih dari polusi udara. Hal ini menyadarkan kita untuk selalu berpikir positif dan mencari hikmat di balik pandemi Covid-19. Rahwana yang bengis dan menakutkan seperti Covid-19 memiliki kasih kepada dewi bumi. Topeng ini terbuat dari kulit sapi sisa dengan taburan manik biji-bijian dan dekorasi berbahan kuningan.

Roro Dumeling

Topeng Roro Dumeling karya Illiyyin Nurul Arsy dari Brebes, Jawa Tengah.

Topeng ini merupakan visualisasi nasionalime, cinta, dan perjuangan seorang wanita yang bernama asli Nyi Dewi Retno Sari Dumeling yang kini hampir terlupakan dan hanya dikenal sebagai nama desa Dumeling. Dikisahkan sebelumnya, sebagai seorang penari rupawan Roro Dumeling diperistri oleh Bupati Brebes. Ia pernah melakukan penyamaran sebagai laki-laki untuk menerjunkan diri di medan laga membela warga dan suaminya yang menjadi buron karena menghina pemerintah Belanda. Sosok perempuan berkumis mengenakan blankon yang merepresentasikan penyamarannya. Berlatar warna dasar putih dan noktah merah di dahi yang menunjukan keteguhan dan kesucian hati untuk membela Ibu Pertiwi. Terbuat dari bubur kertas, manik-manik dan kain batik, hasil kreativitas anak bangsa untuk pahlawan wanita yang dikaguminya.

Menyambung Satu Sama Lain

Topeng Menyambung Satu Sama Lain karya Ibrahim dari provinsi paling barat Indonesia, Aceh.

Untaian potongan akar, ranting pohon, dan bahan alam lainnya yang terbuang, dapat didaur ulang dalam kreativitas anak bangsa. Tidak ada yang sia-sia di bumi pertiwi Indonesia tercinta. Sebagaimana pepatah mengatakan "Tidak ada akar, rotan pun jadi", semua tersedia berlimpah di alam persada nusantara. Topeng Menyambung Satu Sama Lain menyiratkan persatuan anak bangsa di tengah



pandemi, dari Sabang sampai Merauke dan dari Miangas sampai Pulau Rote dalam untaian indah Mahadaya Topeng Nusantara.

Monster Corona

Topeng Monster Corona karya Martin Soliswan dari Purbalingga.

Topeng mengibaratkan Pageblug Bawana atau Monster Wabah Dunia. Pageblug dalam bahasa Jawa berarti wabah dan Bawana artinya dunia. Topeng Pageblug Bawana mengilustrasikan serangan virus tidak kasat mata yang tidak hanya menyerang tubuh manusia tapi juga kehidupan sosial, perekonomian, dan sendi-sendi kehidupan lainnya. Didesain dari limbah styrofoam berwarna merah, lambang kuasa dan hitam yang melambangkan kematian. Mengingatkan kita untuk selalu waspada ancaman virus yang adi kuasa dan sangat mematikan.

Satria Bumi Kala Pandemi

Topeng **Satria Bumi Kala Pandemi** karya Pudji Utomo dari Daerah Istimewa Yogyakarta

Satria Bumi Kala Pandemi merupakan sosok atau imajiner yang hadir di bumi pertiwi Indonesia sebagai satria, pejuang dan pahlawan penumpas Covid-19 dari muka bumi dan meyakinkan kita semua untuk tetap optimis bahwa badai pasti berlalu. Topeng menggunakan warna kuning emas metalik, bukan logam tetapi dari kertas alumunium dan kantong semen bekas yang disusun dan ditempel satu persatu melambangkan sosok penolong, pemberani, tangguh, kreatif, ulet, pantang menyerah, bersahaja dan ksatria serta kuat sebagaimana kantong semen yang tidak mudah robek. Ada dua versi tampilan topeng, versi pertama menggunakan masker yang menyatu dengan bagian topeng dan versi kedua yang berwujud seluruh wajah. **(PPS)**

"Semua tayangan kegiatan PKN 2020 tetap dapat diakses dan dinikmati di kanal Youtube Budaya Saya dan laman pkn.id"

PKN Saat Pandemi Jadi Ajang Salurkan Kreativitas dan Promosi Budaya

Prof. Dr. Melani Budianta, Ph.D
Guru Besar Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia



Pandemi Covid-19 tidak menghalangi berlangsungnya Pekan Kebudayaan Nasional (PKN). Festival kebudayaan yang digelar untuk kedua kalinya tersebut telah berlangsung pada 31 Oktober hingga 30 November 2020 lalu. Pengamat kebudayaan Melani Budianta mengatakan menyelenggarakan kegiatan PKN saat pandemi merupakan suatu strategi yang sangat baik untuk menyalurkan kreativitas sekaligus melakukan promosi seni/budaya dan memberikan hiburan dan keriaan. Berikut petikan wawancara *JENDELA* dengan Melani Budianta yang juga staf pengajar di Universitas Indonesia.

Menurut Anda apa saja tantangan kebudayaan di masa pandemi Covid-19?

Di era pandemi ada beberapa tantangan kebudayaan. Pertama dampak ekonomi terhadap pelaku kebudayaan, khususnya seniman budaya pertunjukan yang tampil berkelompok. Selain undangan untuk main merosot karena melesunya ekonomi, para seniman juga terhalang oleh larangan pentas yang melibatkan pemain dan penonton berjumlah besar. Kedua, pandemi juga telah menyebabkan gugurnya banyak seniman dan budayawan, putra-putri terbaik bangsa. Indonesia sangat kehilangan senimannya, yang sudah mengabdikan diri sekian lama. Ketiga, tantangan untuk mengubah kebiasaan dan tradisi yang harus disesuaikan dengan protokol kesehatan telah membuat "gegar budaya". Masyarakat yang terbiasa dengan keriaan kebersamaan, bersilaturahmi, cium tangan, mudik, tiba-tiba dilarang berkumpul, berdekatan, pulang kampung. Membuat masyarakat terbiasa dengan kebiasaan baru adalah tantangan budaya.

Bagaimana menyiasati pada masa pandemi ini aktivitas kebudayaan bisa survive dan tetap berjalan?

Perlu ada kebijakan untuk memudahkan perizinan pelaku budaya untuk melakukan pentas dengan ketentuan memenuhi protokol kesehatan, dan ini perlu disosialisasikan ke bagian perizinan di kepolisian dan juga di dinas-dinas dan pemerintah daerah.

Ruang-ruang inovasi untuk mendorong ekspresi kebudayaan di masa pandemi Covid-19 ini tentunya masih tetap terbuka. Bagaimana mendorong ruang inovasi tersebut agar tetap tumbuh?

Seniman sendiri sudah memiliki inovasi dan kreativitas untuk memanfaatkan ruang daring guna menampilkan kreasinya, atau memadukan pentas fisik dan daring, misalnya di ruang terbuka dengan jarak terjaga. Diskusi antarseniman dan pengenalan platform yang dapat dipakai seniman akan membantu. Untuk seniman yang kurang sigap digital, diperlukan pendampingan

Menurut Anda, apa strategi kebijakan pemerintah agar beragam aktivitas kegiatan budaya mampu beradatasi di era *new normal* ini?

Program-program pemerintah yang direspons dengan baik oleh masyarakat dan seniman, seperti Pentas dari Rumah, Cerita Budaya Desa, Nulis dari Rumah dan lainnya perlu diteruskan. Pelatihan daring untuk meningkatkan kapasitas seniman perlu diberikan justru pada saat ini. Diperlukan juga suatu ruang untuk menampung keluhan seniman dan budayawan. Ruang ini sangat penting sehingga pemerintah dapat cepat menangkap kesulitan di lapangan dan mencari solusi. Ruang ini harus bisa dikoordinasi lintas-departemen sehingga jika masalah terkait legalitas, misalnya, segera dapat disalurkan ke yang berwenang menanganinya.

Menurut Anda apakah beragam kegiatan yang berlangsung dalam PKN tahun ini mampu mengawal dan menjaga kesehatan jiwa masyarakat?

PKN sudah menyajikan berbagai kegiatan yang bervariasi, dari kesenian modern sampai ke kesenian tradisional dari berbagai daerah, kegiatan pelatihan kuliner, lomba permainan tradisional dan lainnya. Ada juga pameran dari luar negeri, seperti Meksiko dan Thailand, menyatukan yang lokal dan global, yang urban dan yang berlatar desa. Terlihat ada kurasi yang cukup beragam dengan berbagai topik.

Menurut Anda apakah yang perlu dioptimalkan dalam setiap pelaksanaan PKN?

Sebagai sarana dokumentasi berbagai kesenian yang ada di masyarakat, PKN tahun ini sangat berhasil. Masalahnya sekali lagi, akses, kepemilikan dan partisipasi dari masyarakat umum yang masih perlu diperluas. Walaupun sudah disebarkan di berbagai lini, terutama melalui jalur yang dimiliki Kemendikbud dan lainnya, tetap saja, PKN memiliki keterbatasan dalam menjangkau masyarakat awam. Terlebih lagi, saat pandemi, ada begitu banyak acara daring yang berlomba mengisi ruang digital dan menyerap waktu dan perhatian orang. Selain itu, PKN belum menjadi keriaan *public* yang terasa di berbagai ruang komunitas. Bagaimana mengombinasikan kurasi dengan keterbukaan partisipasi adalah tantangan PKN ke depan. Acara lomba menurut saya sudah mencoba membuka ruang itu, dan nampaknya direspons cukup baik.

Menurut Anda bagaimana membangun antusiasme publik terhadap pelaksanaan PKN?

Perlu disosialisasikan sejumlah ketentuan yang harus dipenuhi agar konten memenuhi syarat misalnya tidak mengandung kekerasan, SARA, dan lain-lain. Selain itu, tema-tema yang bisa diangkat untuk tahun terkait. Dibutuhkan kurator atau tim seleksi yang diberi wewenang untuk menyetujui atau menolak unggahan sesuai ketentuan yang sudah disepakati.

Bagaimana cara paling efektif melibatkan peran masyarakat dalam setiap pelaksanaan PKN?

Salah satu kemungkinan untuk membuat PKN dimiliki banyak komunitas adalah menyediakan slot-slot yang bisa diisi oleh berbagai komunitas. Mereka dapat mendaftarkan kapan mereka ingin membuat keriaan lokal dengan caranya sendiri. Keriaan itu bisa berupa festival, berupa diskusi kampung, *stand-up comedy*, atau lomba yang berbasis pada yang bersifat lokal, dan inovasi lainnya.

Menurut Anda apakah penyelenggaraan PKN sudah mampu merepresentasikan resolusi Kongres Kebudayaan Nasional 2018?

Digelarnya PKN merupakan salah satu amanah resolusi Kongres Kebudayaan, yang masih dapat terus diperlebar dan diperluas akses dan kepemilikannya.

Praktik Baik Kepala Sekolah dalam Pembelajaran Jarak Jauh



Judul	: Pengalaman Baik Mengajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19 : Kepala Sekolah
Tahun Terbit	: 2020
Penerbit	: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar
Halaman	: iv + 157 hlm.
Bahasa	: Indonesia
Jenis Sampul	: Tipis

DUNIA PENDIDIKAN mengalami perubahan besar selama Indonesia dilanda pandemi Covid-19. Proses pembelajaran yang biasanya di dalam kelas, kini menjadi dilakukan di rumah dengan pembelajaran jarak jauh. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 Tanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19).

Perubahan itulah yang menyebabkan civitas akademika harus beradaptasi dengan cepat agar kegiatan belajar mengajar tidak terhenti. Hal tersebut mendorong kepala sekolah dan guru untuk menciptakan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan tetap bisa mendapatkan hak pendidikannya.

Guna memotivasi kepala sekolah dan guru dalam menciptakan pembelajaran daring yang menarik, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar menerbitkan buku yang berjudul *Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19: Kepala Sekolah*. Buku ini berisi kumpulan tulisan kepala sekolah jenjang pendidikan SMP dalam pembelajaran secara daring.

Buku ini terdiri dari 13 pembahasan yang merupakan pengalaman yang dilakukan kepala sekolah dari berbagai sekolah di Indonesia dalam penerapan pembelajaran jarak jauh. Koleksi ini sangat cocok dibaca oleh guru dan kepala sekolah agar tetap termotivasi untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif selama pandemi.

Buku ini mudah untuk dipahami karena disertai foto yang memperjelas pembahasan dan menggunakan pilihan diksi yang sederhana. Buku ini juga mendeskripsikan pembelajaran yang dicontohkan dengan sangat detail, mulai dari kendala yang dihadapi hingga pemecahan masalah yang dilakukan, sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan lancar meskipun dilakukan jarak jauh. Dengan penjelasan ini diharapkan pembaca, khususnya kepala sekolah dapat mencontoh, dan kemudian termotivasi untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran jarak jauh di sekolahnya.

Buku ini diharapkan juga dapat membantu kepala sekolah dalam menciptakan inovasi pembelajaran jarak jauh sehingga siswa tetap dapat belajar di rumah dengan menyenangkan dan berprestasi. Pembelajaran jarak jauh ini akan berjalan lancar dengan kolaborasi sekolah, orang tua murid, dan siswa dengan baik. Untuk membaca buku ini secara daring atau mengunduh koleksi ini, silakan akses tautan ini http://repositori.kemdikbud.go.id/18804/ atau pindai kode QR berikut. **(RWT)**





Koleksi Banyak Dipinjam di Eperpusdikbud

Eperpusdikbud merupakan aplikasi perpustakaan digital Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang memuat koleksi-koleksi buku elektronik di bidang pendidikan dan kebudayaan. Aplikasi ini tersedia di *Google Playstore* dan *App Store* dengan nama Eperpusdikbud.

Total koleksi:

28.663

Telah diunduh lebih dari **10.000** di play store

Jumlah peminjaman selama **September 2020:**

7.675



(RWT)

KOLEKSI PALING BANYAK DIPINJAM:

Judul	Kategori	Penulis	Dipinjam
Bobo / ED 16 JUL 2020	Children		75
Bobo / ED 15 JUL 2020	Children		32
Bobo / ED 14 JUL 2020	Children		23
FABEL 34 PROVINSI : RIAU - IKAN SELAIS DAN KUAH BATU	Children Age 8-12	Dian K.	19
#antisalahjurusan	Education & Test Preparation	Monic Christian dan Tim Tes Bakat Indonesia	16
Psikologi Perkembangan	Reference & Dictionary	Yudrik Jahja	15
Bobo / ED 13 JUL 2020	Children		15
Bobo / ED 08 MAY 2020	Children		14
Bobo / ED 39 DEC 2020	Children		13
GATRA / ED 41 2020	Business & Investing		13

Imperfect

Tentang Mencintai Diri Sendiri dan Tetap Bersyukur

Film besutan Ernest Prakasa ini mengisahkan tentang perilaku *body shaming* yang marak terjadi di masyarakat. Film yang dikategorikan untuk remaja berusia 13 tahun ke atas ini dikemas dengan unsur komedi mengenai realita kehidupan.



FILM IMPERFECT merupakan film yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari terutama untuk kalangan wanita. Film yang rilis di bulan Desember tahun 2019 ini bercerita tentang seorang bernama Rara yang sejak lahir fisiknya tidak memenuhi standar wanita cantik pada umumnya.

Ibunya, selalu menyuruh Rara untuk menjaga pola makannya, tapi Rara tidak peduli. Ia tetap hobi makan. Rara akhirnya mendapat berbagai komentar negatif tentang tubuhnya yang biasa disebut dengan *body shaming*.

Rara terlahir sangat berbeda dengan adiknya Lulu. Rara mengikuti gen sang ayah yang memiliki kulit hitam, rambut keriting dan berbadan gemuk. Di sisi lain, ia memiliki saudara yang cantik bernama Lulu. Lulu memiliki penampilan fisik seperti sang mama: kulit putih, wajah blasteran, dan berambut lurus. Sejak kecil, Rara sudah sering dibanding-bandingkan dengan sang adik. Akan tetapi, Rara merasa cuek karena ia sudah punya pacar, yakni Dika yang mau menerima Rara apa adanya.

Walaupun tidak memiliki tubuh ideal, Rara memiliki kekasih yang sangat menyayanginya, bernama Dika. Dika tidak pernah menuntut Rara menjadi cantik karena Dika mencintai Rara apa adanya. Di kantor, Rara memiliki sahabat yang bernama Fey yang selalu mendukung dan juga menerimanya.

Sampai suatu hari, tiba saatnya Rara harus menggantikan atasannya di kantor, pemilik perusahaan tempatnya bekerja. Ia meminta Rara untuk memperbaiki penampilan demi mendapatkan jabatan yang diinginkannya. Sebab menurut pemilik perusahaan itu, penampilan Rara harus dapat merepresentasikan perusahaan dengan baik.

Rara pun berusaha keras untuk mengubah penampilannya sebaik mungkin. Di sisi lain, Dika merasa takut jika Rara berubah penampilannya. Dika takut, Rara akan beralih menjadi sosok yang tak Dika kenal.

Perjuangan Rara pun membuahkan hasil, penampilan fisik Rara berubah drastis. Selain jabatan, ia mendapat perhatian, dan orang-orang yang meremehkannya berbalik mendekatinya. Meskipun Rara berhasil mendapat hal-hal yang ia dambakan, orang-orang yang dulu dekat dengannya justru merasakan perbedaan dari sosok Rara.

Perlahan, satu per satu dari mereka menjauh karena merasa Rara sudah







Foto: https://id.bookmyshow.com/

berubah. Pola pikir, gaya hidup, hubungan personal dengan orang-orang sekitar Rara ikut terpengaruh. Lama kelamaan Rara sadar, setelah menjadi cantik, justru ia merasa 'kehilangan'. Ternyata menjadi cantik itu belum tentu sebuah jawaban untuk menemukan kebahagiaan. Timbangan itu menunjukkan angka, bukan nilai.

Film ini membuka mata banyak orang betapa *body shamming* sangat menyakitkan terutama bagi si korban. Satu kalimat yang mengejek kondisi fisik seseorang bukan hanya mempengaruhi fisik itu sendiri, tetapi juga mental orang yang mendapat ejekan tersebut. Dampaknya bagi korban juga berdampak besar yakni menimbulkan trauma, rasa tidak nyaman, bahkan depresi.

Melalui film ini kita belajar tentang rasa syukur. Bukan hanya bersyukur dengan keadaan fisik yang kita miliki, tetapi juga bersyukur saat di sekitar kita ada orang-orang yang mau menerima kita apa adanya. Seperti *tagline* dari film ini "Ubah *Insecure* menjadi Bersyukur". Kutipan itu benar-benar menjadi mantra bagi perempuan supaya mereka mau menerima bagaimana pun kondisi fisiknya sebagai pemberian Tuhan yang tak ternilai.

Dari segi akting, totalitas Jessica Mila sangat baik karena dia rela mengubah bentuk tubuhnya menjadi lebih berisi untuk memerankan sosok Rara yang bertubuh tambun. Tentunya, pengorbanan seorang Jessica Mila ini juga membuahkan hasil karena berhasil mengirimkan pesan moral agar kita lebih mencintai diri sendiri. Karakter Rara dalam film Imperfect ini juga terlihat berkembang dari yang sebelumnya *insecure* dengan fisiknya menjadi lebih bahagia ketika berhasil menerima kondisi fisik apa adanya.

Kebahagiaan tidak ditentukan oleh orang lain, tetapi diri kita sendiri dengan menerima dan menikmati bagaimanapun kondisi kita. Itulah titik awal kebahagiaan. Semoga film ini bisa membuat kita mampu bertoleransi terhadap perbedaan serta mengingat bahwa menjadi "tidak sempurna" bukan berarti tidak bahagia. Di dunia ini tidak ada yang sempurna karena kesempurnaan hanya milik Tuhan.

Deretan pemain yang terlibat yaitu Jessica Mila, Reza Rahadian, Yasmin Napper, Karina Suwandi, Dion Wiyoko, Kiki Narendra, Shareefa Daanish, Dewi Irawan, Ernest Prakasa, Clara Bernadeth, dan Boy William. **(Laily/ DLA/Diolah dari berbagai sumber)**

DISIPLIN 3M

ADALAH KUNCI UTAMA LAWAN VIRUS KORONA



Mencuci Tangan



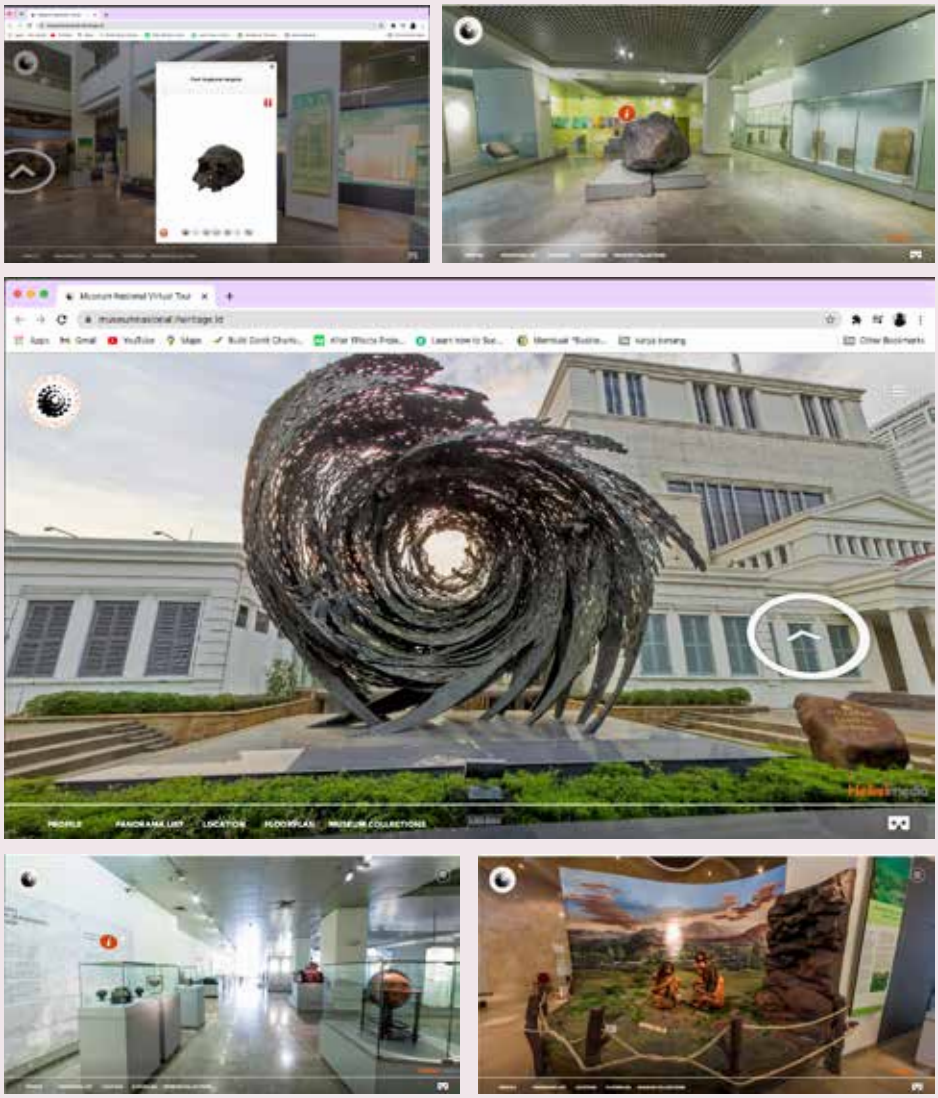
Memakai Masker



1 Meter

Menjaga Jarak





Museum Daring

Jelajah Museum dengan Teknologi Virtual

Di masa pandemi, banyak fasilitas publik harus ditutup agar tidak terjadi penyebaran virus Covid-19. Tidak terkecuali museum yang menyajikan pengalaman belajar tentang sejarah juga harus meniadakan kunjungan tatap muka. Namun, kecanggihan teknologi membuat masyarakat tetap dapat berwisata ke museum secara virtual. Sejumlah museum menyajikan layanan kunjungan secara daring, sehingga masyarakat tetap dapat menikmati fasilitas ini.

MUSEUM NASIONAL merupakan salah satu museum yang menyediakan fasilitas kunjungan daring bagi masyarakat dari seluruh Indonesia tanpa perlu hadir secara tatap muka. Apalagi di tengah pandemi saat ini, di mana menghindari kerumunan menjadi hal yang wajib ditaati. Dengan mengakses laman https://www.museumnasional.or.id/virtual-tour, pengunjung dapat dengan bebas mengeksplorasi seluruh kawasan yang ada di Museum Nasional.

Tidak hanya dimanjakan dengan tampilan gambar kualitas tinggi, pengunjung juga disuguhkan audio berupa musik latar dan narasi yang berisi informasi mengenai apa yang dapat dijelajahi pada setiap lantai museum. Ada lima menu yang dapat dipilih oleh pengunjung, mulai dari *profile*, *panorama list*, *location*, *floorplan*, dan *museum collections*.

Profile berisi video mengenai sejarah berdirinya Museum Nasional yang dibuka pertama kali pada 1868. Menu *panorama list* menampilkan gambaran beberapa bagian dari Museum Nasional yang dapat dieksplorasi pengunjung. Setiap gambar yang diklik, pengunjung langsung disuguhkan tampilan gambar sesuai wujud aslinya ketika berkunjung ke museum secara tatap muka.

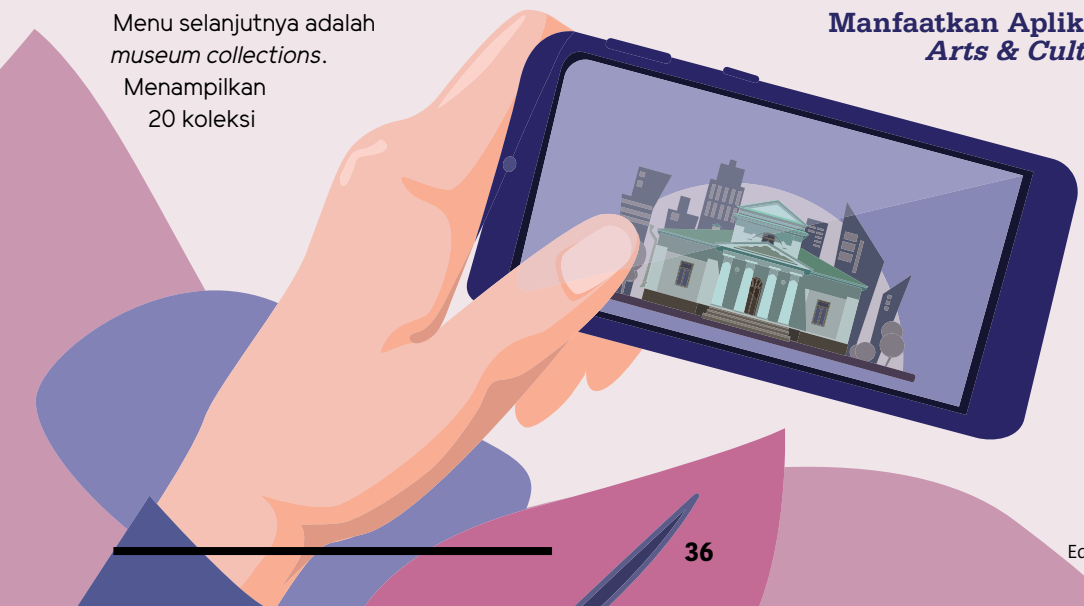
Pada menu *location*, pengunjung diberikan informasi mengenai peta lokasi Museum Nasional dan informasi laman serta nomor *Whatsapp* yang dapat dihubungi. Sementara itu pada menu *floorplan*, terdapat gambar keterangan lokasi setiap gedung dan lantai yang ada di museum ini. Gambar ini dapat membantu pengunjung mencari lokasi yang diinginkan, tanpa perlu menyusuri setiap lantai.

Menu selanjutnya adalah *museum collections*. Menampilkan 20 koleksi unggulan Museum Nasional yang dilengkapi dengan keterangan nama, gambar, dan informasi, baik secara tulisan maupun audio. Narasi dapat dipilih menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, sehingga memudahkan bagi pengunjung mancanegara untuk memahami informasi tentang koleksi tersebut.

Kunjungan daring ini juga dapat dinikmati dengan teknologi *virtual augmented* (VR) sehingga pengunjung dapat merasakan sensasi seperti benar-benar berada dalam museum. Cukup klik ikon berbentuk seperti kaca mata pada layar bawah sebelah kanan dan sambungkan pada kacamata VR yang dimiliki.

Museum lain yang menawarkan pengalaman berkunjung secara virtual adalah Museum Kebangkitan Nasional. Dengan mengakses laman http://virtualtour.muskitnas.net pengunjung diajak menjelajahi setiap ruangan yang ada di museum ini. Pada tampilan awal, terdengar sapaan selamat datang dari narator dan pengunjung diminta untuk mengeklik *Lihat Denah*. Dari sana, pengunjung dapat dengan bebas memilih ruangan mana yang ingin dijelajahi. Setelah memilih, pengunjung diberikan informasi mengenai isi ruangan tersebut dan sejarah di baliknya.

Di bagian kiri atas, terdapat menu yang juga dapat dipilih pengunjung, yaitu Tentang Kami, Sejarah Museum dan Peristiwa Bersejarah. Dengan membaca setiap keterangan yang ada di dalam menu tersebut, pengunjung diajak untuk mengetahui dengan Museum Kebangkitan Nasional dengan lebih baik.



Manfaatkan Aplikasi *Google Arts & Culture*

Selain dapat dinikmati langsung melalui laman museum, pengunjung juga dapat memanfaatkan



aplikasi *Google Arts & Culture* yang dapat menjelajah ke lebih banyak museum di Indonesia bahkan sampai mancanegara. Caranya dengan mengunduh terlebih dahulu aplikasi ini dan ketik museum tujuan yang ingin dieksplorasi.

Coba ketikkan "Borobudur" pada kolom "Cari". Setelah itu, akan terlihat deretan gambar dan pengalaman virtual yang akan diperlihatkan. Cobalah memilih "Virtual Reality Tour". Pada menu ini, pengunjung seakan benar-benar merasakan berada di lokasi Borobudur dan dapat menikmati setiap sudut dan bagian dari Borobudur. Bedanya, tidak perlu merasakan panasnya udara di wilayah Borobudur dan lelahnya menaiki banyak anak tangga.

Pada beberapa bagian relief, pengunjung dapat mengetahui informasi yang tersaji di dalamnya dengan mengetuk ikon berbentuk huruf i. Informasi disajikan ringkas dan menarik. Selanjutnya, pengunjung juga dapat menjelajahi lebih banyak lokasi di Borobudur dengan mengikuti garis panah yang tersaji pada layar.

Tempat lainnya yang juga dapat memanfaatkan aplikasi *Google Arts & Culture* adalah Museum Nasional atau yang lebih akrab dikenal dengan Monas. Sama seperti Borobudur, Monas juga dapat dijelajahi lewat "Virtual Reality Tour". Tidak hanya itu, dengan aplikasi ini, pengunjung juga diajak untuk menikmati pemandangan Kota Jakarta dari atas Monas. Meski berkunjung langsung akan terasa lebih menyenangkan, namun menikmati Monas melalui aplikasi juga memberi pengalaman berbeda.

Selanjutnya, museum lain yang dapat dikunjungi secara virtual adalah Museum Manusia Purba Sangiran. Terletak di Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, museum yang berdiri di atas lahan seluas 10.582 meter persegi ini menawarkan kekayaan masa prasejarah yang luar biasa. Lewat aplikasi tur virtual ril, pengunjung dapat melihat beberapa bagian dari museum tersebut.

Ada pula menu untuk mengeksplorasi museum dengan lima tampilan, mulai dari bagian depan, yaitu Klaster Krikilan, berlanjut ke Klaster Manyarejo, Klaster Bukuran, Klaster Dayu, hingga Klaster Ngebung. Seluruh klaster tersebut dapat dinikmati hanya melalui layar ponsel dengan kualitas gambar kualitas tinggi. Pada sejumlah bagian, pengunjung juga diberikan informasi mengenai koleksi tertentu. Diharapkan informasi tersebut dapat memberikan pengetahuan tersendiri bagi pengunjung.

Pada menu lainnya di aplikasi ini, terdapat pula tampilan foto koleksi yang dilengkapi dengan nama dan informasi penting di dalamnya. Foto dapat dibesarkan tampilannya hingga 100 persen sehingga pengunjung dapat melihat detail koleksi tersebut. Menariknya, pada bagian ini, pengunjung juga diberikan pilihan untuk melihatnya secara AR (*augmented reality*) dengan sebelumnya mengunduh terlebih dahulu aplikasi khusus untuk teknologi tersebut.

Jadi, meski masih dalam kondisi pandemi, belajar dan menambah pengetahuan dari museum serta tempat bersejarah lainnya dapat dengan mudah dilakukan melalui kecanggihan teknologi. Kunjungan tatap muka yang belum diberlakukan pada beberapa museum bukan menjadi alasan untuk tidak bisa berwisata sejarah. Di sinilah teknologi dapat benar-benar membantu masyarakat untuk dapat menyerap informasi dan ilmu sejarah dari koleksi-koleksi dan diorama yang dipamerkan di museum. Apalagi selama September s.d. Desember 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memberikan bantuan berupa kuota belajar. Bantuan ini dapat digunakan untuk menjelajahi museum secara virtual. **(RAN/RYK/ Diolah dari berbagai sumber)**

Ada Sebagian Orang yang Belum Pernah Berkunjung ke Museum

Perubahan Pola Pikir tentang Museum Perlu Dilakukan

Kunjungan ke museum berhubungan dengan peran museum dalam masyarakat yang mencakup bidang pendidikan dan ekonomi. Dalam bidang pendidikan, museum dapat menjadi wahana belajar dan penelitian. Dalam bidang ekonomi, museum berperan sebagai daya tarik wisata. Meskipun bisa menjadi wahana belajar dan objek wisata, ternyata masih ada sebagian orang yang belum pernah berkunjung ke museum sama sekali. Banyak alasan untuk tidak berkunjung ke museum, antara lain tidak memiliki waktu dan jarak yang cukup jauh.

SALAH SATU kajian tentang pandangan masyarakat terhadap museum dibahas pada jurnal berjudul "Tidak Ada Waktu: Studi Tentang Alasan Tidak Mengunjungi Museum" oleh Herman Hendrik pada tahun 2020. Hasil studi ini dimuat dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Volume 15 Nomor 1, September 2020.

Kajian ini menyebutkan bahwa museum merupakan salah satu sumber daya budaya yang dimiliki Indonesia. Per tahun 2018, tercatat sebanyak 435 buah museum berdiri di Indonesia yang tersebar di 34 provinsi, dengan konsentrasi di Pulau Jawa. Museum-museum tersebut tidak hanya dimiliki oleh pemerintah saja, tetapi juga oleh swasta. Berdasarkan data dari Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kemendikbud pada tahun 2019, sebanyak 74 museum milik kementerian/lembaga atau pemerintah pusat, 36 museum milik TNI/Polri, 54 museum milik pemerintah provinsi, 124 museum milik pemerintah kabupaten/kota, dan 147 museum milik swasta.

Pemerintah dan pihak-pihak terkait pun telah melakukan berbagai upaya untuk menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Beberapa program yang telah dilaksanakan misalnya Museum Masuk Sekolah dan Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM). Ada pula sejumlah orang yang menghimpun diri dalam wadah komunitas yang kegiatannya berkaitan dengan kesejarahan dan permuseuman, misalnya Komunitas Historia Indonesia dan Sahabat Museum.

Kunjungan ke museum merupakan aktivitas yang bernilai, baik dalam bidang sosial maupun dalam bidang ekonomi. Pentingnya kunjungan ke museum bagi bidang sosial terkait dengan perannya sebagai media pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) dan sebagai sarana untuk belajar langsung dari objek. Dalam bidang ekonomi, pentingnya kunjungan ke museum terletak pada kontribusinya terhadap pariwisata budaya yang di antaranya berupa penerimaan ekonomi yang berasal dari biaya-biaya yang dikeluarkan oleh pengunjung untuk datang ke museum.

Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, yang merupakan turunan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Dalam bagian Ketentuan Umum dari peraturan pemerintah tersebut, dinyatakan bahwa museum merupakan "...lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat". Dalam hal pemanfaatan, peraturan pemerintah itu menerangkan bahwa museum dapat dimanfaatkan "... untuk layanan pendidikan, kepentingan sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, kebudayaan, dan/atau pariwisata".

Sejumlah referensi mengemukakan bahwa kunjungan ke museum masih diasosiasikan dengan mereka yang dari kelas menengah ke atas serta berpendidikan tinggi, sehingga ditemukan bahwa ada sebagian orang yang tidak pernah berkunjung ke museum. Permasalahannya adalah, hal-hal apakah yang mendasari sejumlah orang untuk tidak pernah mengunjungi museum? Sebuah penelitian kemudian melakukan survei terhadap 50 responden yang terdiri dari orang-orang yang tidak pernah mengunjungi museum seumur hidupnya.

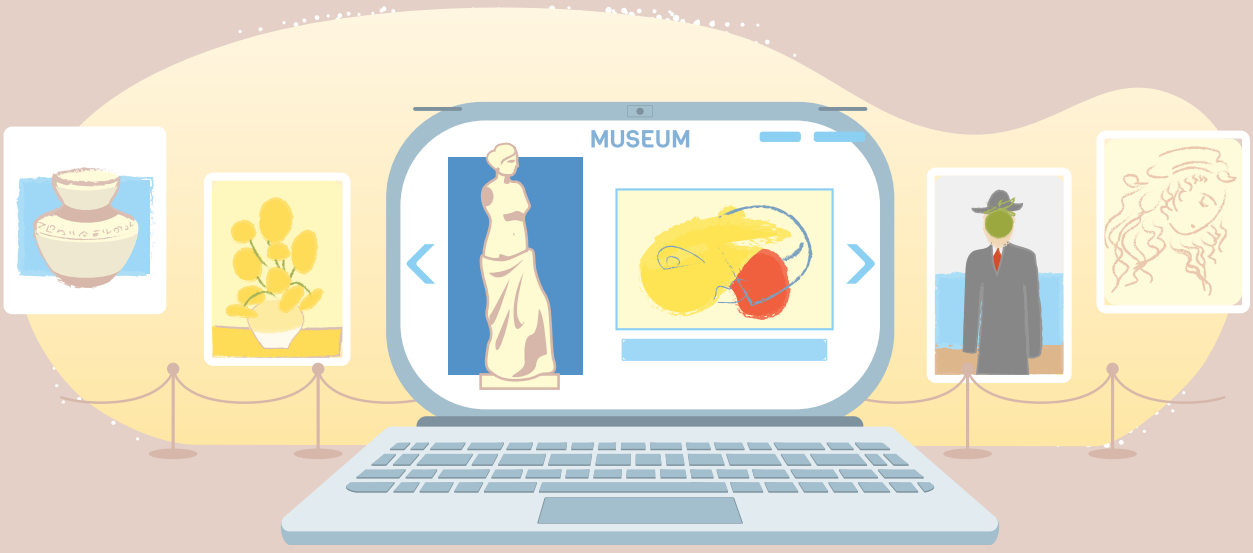
Hasil penelitian kemudian memaparkan alasan-alasan yang mendasari mereka yang tidak pernah berkunjung ke museum seumur hidupnya. Alasan-alasan yang disediakan dalam kuesioner yaitu tentang ketersediaan waktu, kegiatan alternatif, ketertarikan terhadap museum, informasi tentang museum, citra museum, harga tiket museum, biaya perjalanan ke museum, serta jarak antara tempat tinggal dan lokasi museum. Karakteristik demografis responden digali dengan pertanyaan terbuka, tertutup, dan semi tertutup. Data karakteristik demografis yang ditanyakan dalam kuesioner yaitu tentang jenis kelamin, usia, domisili, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan per bulan, serta pengeluaran per bulan.

Berdasarkan data hasil survei tersebut, diketahui bahwa alasan utama responden tidak mengunjungi museum, yaitu terkait waktu, alternatif kegiatan, dan jarak. Sebagian besar responden menganggap bahwa mereka tidak memiliki waktu untuk berkunjung ke museum, lebih memilih melakukan hal lain, dan jarak dari tempat tinggalnya ke museum cukup jauh.

Sebagian besar responden menunjukkan sikap positif terhadap alasan-alasan yang terkait dengan ketersediaan waktu, kegiatan alternatif, serta jarak antara tempat tinggal dan lokasi museum. Sebaliknya, sebagian besar responden bersikap negatif terhadap alasan-alasan yang terkait dengan informasi tentang museum, harga tiket museum, dan biaya perjalanan ke museum. Penelitian juga menemukan bahwa ada keberimbangan proporsi responden yang bersikap positif dan bersikap negatif terhadap alasan-alasan yang terkait dengan ketertarikan terhadap museum dan citra museum.

Temuan-temuan itu berarti bahwa bagi sebagian besar responden, hal utama yang menjadi alasan mereka tidak berkunjung ke museum yaitu karena tidak ada waktu, lebih memilih melakukan hal lain, dan jauhnya jarak dari tempat tinggal ke lokasi museum. Hal tersebut berarti mereka pada dasarnya punya ketertarikan terhadap museum, menganggap museum tidak begitu membosankan, dan mengetahui informasi tentang museum. Selain itu, bagi mereka harga tiket museum juga masih terjangkau serta biaya perjalanan menuju museum juga tidak besar.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa jumlah responden yang tidak memiliki ketertarikan terhadap museum tidaklah dominan dan jumlah responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap alasan "tidak tahu informasi tentang museum" jauh lebih besar daripada jumlah mereka yang menyatakan setuju dan sangat setuju. Di samping itu, dalam penelitian ini jumlah responden yang bersikap positif



Ada keberimbangan proporsi responden yang bersikap positif dan bersikap negatif terhadap alasan-alasan yang terkait dengan ketertarikan terhadap museum dan citra museum.

terhadap alasan "lebih baik melakukan hal lain" justru jauh lebih besar daripada jumlah mereka yang bersikap negatif.

Berbagai temuan di atas mengindikasikan bahwa ada keengganan sebagian orang untuk meluangkan waktu untuk berkunjung ke museum. Orang-orang tersebut lebih memilih menghabiskan waktu senggangnya untuk berkunjung ke tempat lain atau melakukan hal lain, yang mungkin dirasa lebih menghibur, mendatangkan kesenangan, atau menimbulkan citra baik tertentu. Hal tersebut berarti persoalannya bukanlah tentang ketersediaan waktu, tetapi tentang pola pikir. Sebagian orang tersebut masih berpikir bahwa mereka tidak akan mendapatkan hiburan atau kesenangan di museum, dan tidak ada citra baik (misalnya *"keren"* atau *"gaul"*) yang tersemat pada diri mereka jika berkunjung ke museum; tidak seperti jika mereka mengunjungi pusat perbelanjaan atau taman hiburan (*amusement park*), misalnya.

Sehubungan dengan hasil penelitian tersebut, tampaknya para pemangku kepentingan, terutama unit kerja di Kemendikbud yang menangani urusan permuseuman, perlu merancang strategi program yang mengampanyekan wacana bahwa museum bisa mendatangkan kesenangan atau menimbulkan citra baik tertentu bagi para pengunjungnya. Secara konkret, teknik-teknik *endorsement* tokoh publik, terutama tokoh yang menjadi idola generasi muda, untuk mengkampanyekan kunjungan museum bisa dijajaki. **(DES)**

Pembaca dapat menyimak hasil kajian di atas lebih lengkap dengan memindai kode QR berikut.

Tanda Kurung



Penggunaan tanda kurung pada umumnya dipahami untuk mengapit keterangan tambahan atau penjelas. Perhatikan contoh berikut ini.

1. Mereka itu siswa sekolah menengah pertama (SMP) di DKI Jakarta.

2. Kebanyakan pegawai perusahaan itu tamatan perguruan tinggi negeri (PTN) di Jakarta.

Contoh di atas memang merupakan hal yang lazim. Tapi coba perhatikan contoh berikut.

"Sekurang-kurangnya ada empat kaidah bahasa Indonesia: 1. tata bunyi atau fonologi, 2. tata bentuk kata atau morfologi, 3. tata kalimat atau sintaksis, dan 4. tata tulis atau ejaan."

Pada kalimat di atas terlihat bahwa dalam penomoran perincian teks menggunakan tanda titik. Penomoran seperti itu salah. Seharusnya, angka dalam penomoran seperti itu diapit tanda kurung, sehingga menjadi seperti berikut:

"Sekurang-kurangnya ada empat kaidah bahasa Indonesia: (1) tata bunyi atau fonologi, (2) tata bentuk kata atau morfologi, (3) tata kalimat atau sintaksis, dan (4) tata tulis atau ejaan."



Penggunaan tanda kurung juga berlaku apabila rincian seperti pada contoh di atas ditulis menurun, bukan menyamping, seperti berikut:

Sekurang-kurangnya ada empat kaidah bahasa Indonesia:
(1) tata bunyi atau fonologi,
(2) tata bentuk kata atau morfologi,
(3) tata kalimat atau sintaksis, dan
(4) tata tulis atau ejaan.

Sumber: Buku Penyuluhaan Ejaan, Pusat Pembinaan dan Pemasyarakatan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta 2014 **(LAF)**

SENARAI KATA SERAPAN

NO	BENTUK SERAPAN	BENTUK ASAL	ASAL BAHASA	ARTI
1	Akhlak	Akhlāq	Arab	Budi Pekerti; kelakuan
2	asyik	‘āsyiq	Arab	a dalam keadaan sibuk (melakukan sesuatu dengan gemarnya) a sangat terikat hatinya; penuh perhatian: ia sedang – membaca buku detektif a senang : saya belum merasakan bagaimana – nya bermain golfa berahi; cinta kasih ; sangat suka (gemar): putra mahkota itu teramat –nya kepada tuan putr
3	Bioskop	Bioscoop	Belanda	1. Pertunjukkan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); fil; 2. Gedung Pertunjuk-kan film cerita
4	Jahil	Jāhil	Arab	a 1 bodoh; tidak tahu(terutama tt ajaran agama): para ulama berkewajiban menuntun golongan -- dan bebal; 2 cak jail
5	Tambur	Tambor	Portugis	n alat musik pukul, berbentuk bundar, dibuat dr kulit yg diberi berbingkai; genderang: barisan pemukul -- berjalan paling depan
6	Pawai	păvai	Tamil	n 1 iring-iringan orang, mobil, kendaraan, dsb; perarakan: untuk meramaikan hari ulang tahun kemerdekaan, pemerintah mengadakan -- kendaraan bermotor; 2 alat-alat kerajaan
7	potlot	potlood	Belanda	Pensil
8	Radikalisme	Radicalisme	Belanda	1. paham atau aliran yang radikal dalam politik 2. paham atau aliran yang menginginkan perubahan atau pembaharuan tsosial dan politik dengan cara kekerasan atau drastis 3. sikap ekstrem dalam aliran politik
9	Transparan	Transparant	Inggris, Belanda	tembus cahaya; tembus pandang; bening (tentang kaca): *gaunnya merah muda, terbuat dari sutra yang tipis -- sehingga tembus pandang* jernih nyata; jelas: dalam era reformasi segalanya harus bersifat – tidak terbatas pada orang tertentu saja; terbuka

(Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia)

INFORMASI KONTAK

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tetap melayani permohonan informasi dan layanan kepada masyarakat di tengah pandemi Covid-19.

Unit Layanan Terpadu (ULT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Saluran ULT Kemendikbud yang dapat diakses:



Pusat Panggilan
177



Posel
pengaduan@kemdikbud.go.id



Portal
kemdikbud.lapor.go.id



Portal
ult.kemdikbud.go.id

Hakordia 2020:

Membangun kesadaran seluruh elemen bangsa dalam budaya antikorupsi



ISSN: 2502-7867