

Bunga Rampai
Pemikiran dari Jogja



KOTA CERDAS BERBASIS KEBUDAYAAN

Editor

Tim Yayasan Indonesia Rumah Kebhinnekaan
(INRUKA)

Kata Pengantar

Rony Primanto
Kepala Dinas Kominfo DIY



**KOTA CERDAS
BERBASIS
KEBUDAYAAN**

KOTA CERDAS BERBASIS KEBUDAYAAN

EDITOR

**Tim Yayasan Indonesia Rumah Kebhinnekaan
(INRUKA)**

Daftar Isi

Kata Pengantar oleh Rony Primanto

Bagian 1. BUNGA RAMPAI PEMIKIRAN DARI JOGJA

1. Pusaka, Saujana, Ekonomi Kebudayaan dan Digitalisasi
2. Panggung Virtual: Pondok Gotong Royong di Era Digital
3. Pengembangan Sistem Penanggulangan Kekerasan Terhadap Perempuan Menggunakan Aplikasi WONDER
4. Ensiklopedi Digital Yogyakarta
5. Konvergensi Gerakan Sosial Berbasis Kebudayaan, Praktek Terbaik Masyarakat Multikultur di Yogyakarta
6. Becak Yogyakarta: Moda Transportasi Tradisional Masyarakat Agraris, Industri dan Informasi
7. Kota Cerdas Berbasis Kebudayaan
8. Perempuan Jaman Now

Bagian II. RUH KEBUDAYAAN DALAM JOGJA SMART PROVINCE

9. Jogja Smart Province dan E-learning Keistimewaan Yogya
10. “Samart Culture”
11. Tata Nilai Filosofi Yogyakarta

Biodata Para Penulis

Kata Pengantar

Oleh : Rony Primanto
(Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika DIY)

Gerakan Menuju 100 Smart City dan Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) “Siberkreasi” yang diinisiasi oleh Kemenkominfo RI dengan keterlibatan aktif multistakeholder telah berdampak signifikan. Kota-kota di seluruh nusantara mulai menggeliat dalam pembangunan kawasan-kawasan cerdas. Peradaban digital pun mulai tertata santun berbasis etika dan moralitas luhur.

Kedua gerakan tersebut menyadarkan pentingnya kehidupan digital modern harus senantiasa dilandasi oleh nilai-nilai. Yang terjadi sekarang, masyarakat kaya akan teknologi canggih namun miskin akan etika dan moralitas. Akibatnya media digital disimpangkan dan disalahgunakan sebagai sarana provokasi hoax, ujaran kebencian, cyber bullying, cyber radicalism, cyber terrorism dan pornografi.

Prihatin akan kemerosotan itu, masyarakat Yogya mendambakan tumbuhnya kawasan-kawasan cerdas yang mengedepankan nilai-nilai luhur. Digitalisasi dengan penggunaan maksimal teknologi informasi dilakukan dengan berbasis pada kebudayaan. Itulah yang menjadi substansi dari buku yang menjadi bagian dari seri literasi digital yang diterbitkan Kemenkominfo RI ini.

Bagian pertama buku ini menyajikan pemikiran-pemikiran para budayawan Yogya. Disamping mengutarakan gagasan tentang digitalisasi berbasis kebudayaan, beberapa penulis menyajikan pengalaman Yogya dalam membangun kehidupan digital untuk memajukan kebudayaan.

Bagian kedua buku ini melaporkan perkembangan masterplan “Jogja Smart Province” yang dijiwai oleh nilai-nilai kultural filosofis. Sebelum tim ahli dan tim perumus menyusun masterplan ini, Dinas Kominfo DIY mengumpulkan para tokoh budayawan Yogya untuk berembuk bersama pada 8 Mei 2018. Masukan para budayawan diakomodir sehingga masterplan “Jogja Smart Province” yang diresmikan Gubernur DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X pada 14 Agustus 2018, adalah konsep “smart province” yang berbasis kebudayaan.

Kiranya buku ini menjadi masukan berarti bagi daerah-daerah lain di seluruh Indonesia untuk membangun kota-kota cerdas berbasis kebudayaan. Selamat membaca.

BAGIAN I

BUNGA RAMPAI PEMIKIRAN

DARI JOGJA

Pusaka, Saujana, Ekonomi Kebudayaan dan Digitalisasi

Amiluhur Soeroso

amisoeroso@gmail.com

Indonesia tanah air beta, pusaka abadi nan jaya, Indonesia sejak dulu kala, tetap di puja-puja bangsa. Demikian sepenggal bait lagu dari Ismail Marzuki yang mempersonifikasikan Indonesia beserta keberagaman yang ada di dalamnya, adalah pusaka kekayaan yang dimiliki bangsa.

Tentu saja, pusaka ini harus dirawat dan dilestarikan agar tetap dipuja bangsa-bangsa di dunia. Salah satu caranya adalah mendokumentasikan dan mentransformasikan ke dalam bentuk digital. Kemudian hasilnya dapat menjadi modal bersaing dengan bangsa lain di dunia. Jika diolah lebih jauh lagi, modal itu akan mendatangkan nilai manfaat ekonomi kebudayaan yang lebih banyak pada aktivitas kepariwisataan.

Kata kunci: Indonesia, pusaka, modal, digital, ekonomi kebudayaan, pariwisata

PENGANTAR

Pada dasawarsa terakhir ini perkembangan pariwisata Indonesia mengalami kemajuan yang menggembirakan. Dalam *The Travel and Tourism Competitiveness Report* tahun 2017 (WEF, 2017) dinyatakan bahwa secara keseluruhan posisi keunggulan bersaing Indonesia adalah pada urutan ke-42 dari 186 negara yang disurvei. Ada beberapa hal yang perlu dicatat terhadap performa industri pariwisata Nasional, sebagai contoh ICT (*information and communication technologies*) atau teknologi informasi dan komunikasi Indonesia adalah terletak pada peringkat ke-91. Kemudian indeks sumberdaya alam Indonesia meskipun memiliki skor yang relatif baik yaitu 4,7, namun masih di bawah Thailand (4,9). Jika disimak lebih jauh lagi

indeks daya saing sumberdaya kebudayaan milik bangsa Indonesia yang konon melimpah ternyata hanya menduduki urutan ke 23 dengan skor 3,3 (dari skala 7). Dibandingkan dengan negara Asia lainnya, indeks Indonesia tersebut hampir separo lebih rendah dari nilai yang diperoleh Jepang (6,5) maupun India (5,3).

Sektor pariwisata diharapkan menjadi penyumbang devisa yang besar untuk Indonesia di tahun 2018, yakni sebesar US\$ 20 miliar atau naik sekitar 20% dari tahun 2017 yang berkisar US\$ 16,8 miliar. Untuk itu, jika mengacu kepada sekelumit data yang dipaparkan, jika target kunjungan wisatawan ke Indonesia di tahun 2019 harus mencapai 20 juta, apa yang perlu dilakukan untuk meningkatkan daya saing pariwisata?

SAUJANA DAN PUSAKA KEBUDAYAAN

Salah satu sumberdaya yang diunggulkan adalah kebudayaan, hasil sumbangan ratusan etnis yang mendiami Indonesia dan telah diturunkan selama ribuan tahun sebagai pusaka bangsa. Pusaka seperti dikatakan Mourato dan Mazzanti (GCI, 2002) adalah barang campuran dalam bingkai lingkungan yang multidimensional, multi-nilai dan multi-atribut sehingga menghasilkan manfaat kolektif atau publik dan pribadi baik untuk penggunaannya maupun yang sedang tidak menggunakannya, pada masa kini dan di masa mendatang.

Pusaka kebudayaan dapat menjadi modal yang dapat menghasilkan manfaat berupa nilai kebudayaan itu sendiri, maupun nilai ekonomi. Throsby (1999, 2001), Benhamou (EUR, 2003) maupun Klamer dan Zuidhof (GCI, 1998) menabhiskan bahwa modal kebudayaan memiliki unsur nilai kemasyarakatan seperti sosial, sejarah dan dimensi lainnya. Selain itu, konsep sumberdaya kebudayaan tidak jauh berbeda dengan sumberdaya alam dalam hal sifat pembangunannya yang *ecological economics* (Throsby dalam ANU, 2000).

Bilamana pusaka alam dan kebudayaan bergabung, maka munculah terminologi *saujana* (*cultural landscape*) manifestasi keanekaragaman interaksi antara manusia dan lingkungan alamnya, dan juga ekspresi evolusi dari nilai-nilai kebudayaan manusia, norma-norma dan sikap terhadap lahan (Soeroso, 2010). Dengan begitu, bila *saujana* dilestarikan, dimanfaatkan dan dikembangkan dengan baik dan benar maka akan menjadi modal ekonomi yang dapat dinikmati oleh konsumennya.

Tabel 1 Pusaka Budaya

Klasifikasi	Pusaka berujud (<i>Tangible</i>)
Tidak bergerak	Pusaka terbangun – monumen, bangunan, seni pahat, prasasti, gua, permukiman dan bangunan terdaftar – bangunan yang sedang digunakan, kelompok bangunan, pusat perkotaan
	Situs (termasuk yang di bawah air) – arkeologi, bersejarah, etnologi
Bergerak	Artefak – lukisan, relief, bahan, koleksi
	Media – audiovisual, buku, permainan, pertandingan
	Barang konsumsi dan industri
	Pusaka Tidak Berujud (<i>intangible</i>)
	Seni pertunjukan – musik, tari, literatur, teater
	Seni bela diri
	Bahasa
	Tradisi oral
	Dongeng
	Jaringan
	Cerita rakyat
	Revolusi
	Gastronomi

Sumber: GCI (1998), Soeroso (2018)

Sayangnya, tidak seluruh hasil kebudayaan masyarakat Indonesia seperti tertera pada Tabel 1 dapat dinikmati publik. Ada yang posisinya dalam kekuasaan negara atau orang asing, karena di bawa ke luar negeri pada masa kolonial, ada juga yang berada di dalam negeri tetapi sudah tidak dapat dikonsumsi publik karena uzur dan rapuh. Lain lagi, beberapa barang kebudayaan yang tidak berwujud (*intangible goods*), seperti tari, makanan dan sebagainya, hampir punah karena maestro dan artisan yang biasa mengolahnya semakin sedikit atau pewarisannya hanya dalam bentuk oral sehingga tidak ada catatan tertulis yang dapat dijadikan pakem.

PENUTUP: DIGITALISASI

Salah satu upaya untuk mempertahankan dan atau melestarikan maka perlu dilakukan dokumentasi dalam bentuk digital terhadap sumberdaya kebudayaan tersebut. Naskah-naskah kuno yang mulai runtuh dan kabur tulisannya dapat dibaca ulang tanpa menyentuh barang otentiknya. Keindahan alam yang dipadukan dengan tarian klasik, baik yang disajikan sebagai tuntunan maupun tontonan dapat dinikmati, bahkan dapat dikembangkan lagi sebagai patron ide tarian lain yang lebih kontemporer. Digitalisasi dapat juga dilakukan untuk pengembangan kelompok

kesenian dan musik tradisional (*folklore*), cerita rakyat, seni lukis, kriya, gastronomi dan sebagainya.

Budaya gastronomi sebagai seni makan makanan, dengan digitalisasi, dapat dikembangkan lebih luas, bukan hanya sebatas pada jargon kuliner (yang arti harfiah sebenarnya menurut KBBI, 2018, adalah hanya berurusan dengan masak-memasak) seperti selama ini digaungkan, tetapi menjadi pintu gerbang *gastro-diplomacy* Indonesia dengan bangsa lain. Gastro-diplomasi di sini merupakan komunikasi non-verbal dan merupakan wahana untuk bersosialisasi untuk meningkatkan status sosial dan kualitas hidup, memperkaya pengalaman, mendorong pelestarian, mengungkapkan identitas dan menjadi pencegah konflik, serta alat penjaga ketahanan nasional yang berguna untuk melindungi tanah air (Everett, 2009). Gastro-diplomasi dapat meningkatkan meningkatkan citra dan kekuatan, meningkatkan status merek bangsa (Ruddy, 2016 dan Rockower, 2011, 2012), khususnya untuk promosi kepariwisataan Indonesia.

Bentuk digital barang budaya akan mempermudah pembuatan animasi, film dan lain-lain serta menyimpan dokumen dalam ruang yang relatif kecil sehingga mudah digandakan dan dijinjing untuk dibawa kemana saja untuk berbagai keperluan. Dengan begitu, pelestarian, pemanfaatan dan pengembangan barang pusaka dalam bentuk digital dapat menguatkan (*strengthening*) modal kebudayaan dan pada akhirnya akan berimbas pula pada kenaikan nilai manfaat ekonomi kebudayaan Indonesia.

Daftar Pustaka

- ANU (Australian National University). (2000). Challenges for heritage conservation and sustainable development in the 21st century. July 4, Proceedings Heritage Economics at *Australian National University Canberra*, Australia, 2000
- Erasmus University Rotterdam (EUR). (2003). *A Handbook of Cultural Economics*. Rotterdam, Netherlands: Digital Academic Repository-Erasmus University Rotterdam.
- Everett, H. (2009). Vernacular health moralities and culinary tourism in Newfoundland and Labrador. *Journal of American Folklore*, Vol. 122: 28-52.
- Getty Conservation Institute (GCI). (1998). *Economics and Heritage Conservation: A Meeting Organized by the Getty Conservation Institute*. Los Angeles: Getty Center.

- _____. (2002). *Assessing the Values of Cultural Heritage: Research Report*. Los Angeles: Getty Center.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2018). Kuliner. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kuliner> Diakses tanggal 16 September 2018
- Rockower, P.S. (2012). Recipes for gastrodiploamacy. *Place Branding and Public Diplomacy*, Vol. 8 (3): 235-246
- Ruddy, B. (2014). Hearts, Minds, and Stomachs: Gastrodiploamacy and the Potential of National Cuisine in Changing Public Perception of National Image. <http://www.publicdiplomacymagazine.com/hearts-minds-and-stomachs-gastrodiploamacy-and-the-potential-of-national-cuisine-in-changing-public-perception-of-national-image/> Diakses tanggal 16 September 2018
- Soeroro, A. (2010). *Valuing Borobudur Cultural Landscape Heritage: Using Multi-Attribute Environmental Economic to Enactive Tourism Policy*. International edition. Yogyakarta: Postgraduate's UGM Press.
- _____. (2018). Mengisi Ruang Dengan Budaya: Kasus Menoreh. *Bahan presentasi*, disajikan pada rapat dengan Dinas Pekerjaan Umum, Perumahan dan Energi Sumberdaya Mineral DIY di Yogyakarta, tanggal 27 Agustus 2018
- WEF (World Economic Forum). (2017). *The Travel and Tourism Competitiveness Report 2017: Paving the way for a more sustainable and inclusive future*. Geneva: World Economic Forum
- Throsby, D. (1999). Cultural capital. *Journal of Cultural Economics*, 23: 3-12.
- _____. (2001). *Economics and Culture*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Panggung Virtual : Pondok Gotong Royong di Era Digital

Sigit Sugita

Dunia sedang mengalami perubahan yang sangat luar biasa, era digitalisasi menjadikan dunia gadget adalah fenomena keseharian yang ada di lingkungan sekitar kita. Revolusi yang keren dengan revolusi 4.0 itu bagaikan monsters yang sangat menakutkan tetapi bisa menjadi sebuah peluang baru yang bisa dimanfaatkan seoptimal mungkin bagi kemanusiaan kita.

Perubahan baru ini disikapi secara serius ditangkap oleh Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan dicanangkanya Program Jogja Smart Province (JSP) sebuah program untuk mensinergikan seluruh pelayanan public agar efisien secara ekonomi dan waktu.

Konsep Jogja Smart Province di disain tidak hanya akan memberi kemudahan untuk transaksi ekonomi tetapi konsep yang secara komprehensif member guiden pembelajaran soal budaya secara utuh. Sekaligus sebagai ruang interaksi antar pelaku seni dan karyanya., Joga Smart Province sebuah Smart Culture yang bisa member gambaran secara utuh tentang Yogyakarta . yang memberi kemudahan orang untuk mengapresiasi Yogyakarta sebagai kot budaya. kota yang penuh dengan semangat berkarya seni. Dan memberi gambaran tentang nilai-nilai dan filosofi tentang Yogyakarta dan Sumbu Filosofinya.

Ancaman dan Peluang seniman..

Era baru ini banyak menawarkan kesempatan bagi para seniman, sebagai ajang baru untuk menampilkan karya yang bisa di apresiasi oleh seluruh warga dunia. Tetapi menjadi ajang persaingan terbuka yang bisa mengancam eksistensi seniman. Ini era disrupsi dimana muncul hal hal baru , tuntutan baru . seniman harus bisa menyesuaikan arus global ini dengan kreatifitas yang terus menerus dipacu, maka pilihan pilihan untuk menkreasikan potensi local menjadi jurus strategis yang bisa dijadikan asset ide dan garapan baru.

Menyikapi situasi baru tersebut perlu adanya Panggung Bersama, Panggung Virtual sebuah panggung yang merefleksikan ke gotong royongan seniman dalam

berkarya, membangun sinergi golong gilig untuk mempersembahkan karya terbaik dari masing masing wilayah Kabupaten yang sudah ada.

Yogyakarta adalah wilayah yang beragam dalam dunia seni ada banyak seni pertunjukan local yang sangat menarik untuk dikembangkan, diberi inovasi terus menerus sehingga mampu bersaing dan menarik bagi dunia baru, dunia Maya.

Panggung Virtual adalah konsep yang tidak hanya menjadi panggung bersama tetapi sekaligus sebagai area membangun kohesi social antar seniman, tetapi juga menjadi ajang pemberdayaan seniman yang berbasis pada nilai nilai lokalitas. Panggung Virtual bisa menjadi ajang merevitalisasi nilai nilai sosial (social capital), merevitalisasi nilai kebersamaan (solidaritas), dan memperkuat nilai kebangsaan (Charakter building).

Menjadi ruang bersama untuk belajar mensikapi arus global di arena local.

Ada banyak ruang public yang menjadi panggung non digital yang bisa di sinergikan ke dalam panggung virtual di Yogyakarta ini. Taman Budaya Yogyakarta tidak pernah sepi dengan aktifitas berkesenian, begitu juga di wilayah Jalan Malioboro. Hanya saja untuk kawasan Malioboro harus secara spesifik dibangun untuk panggung bersama yang secara selektif menampilkan karya karya terbaik seniman Yogyakarta.

Konsep Panggung Virtual bisa dijadikan alat edukasi juga untuk masyarakat umum bahwasanya dunia digital harus diisi dengan kegiatan positif, masyarakat Yogyakarta dan senimanya harus mampu menjadi trendsetter bukan follower yang sementara ini secara realitas kita menjadi “penikmat” dunia maya melalui berbagai serbuan informasi baik secara positif melalui beragam informasi sekaligus informasi bersifat negative seperti ancaman terhadap keamanan, pornografi dan ancaman kebencian di media social.

Hal tersebut tidak lepas dari akses pengetahuan tentang teknologi yang belum begitu dipahami oleh masyarakat kita, jadi ini menjadi tugas tambahan bagi para seniman untuk menghadirkan karya seni yang menghibur sekaligus menjadi tuntunan, yang mengandung aspek moralitas .yang menjadikan budaya Yogyakarta dengan seluruh nilai-nilai yang ada di dalamnya memperkuat budaya Nasional yang ditawarkan menjadi nilai nilai budaya Budaya Global karena Jati diri dan karakter masyarakat Yoga tidak bisa dipisahkan dengan Pancasila.

Ada seni pertunjukan Angguk dari Kulonprogo yang menyuguhkan energisitas gerak para prajurit perempuan pada masa lalu, ada karya music Rinding dari gunungkidul yang secara musical asli dari Yogya, jathilan yang ada di seluruh wilayah DIY, ada seni batik dan kuliner secara spesifik khas Daerah Yogyakarta bisa disinergikan ke dalam Panggung Virtual yang dikemas secara teknologi dengan baik.

Hal ini menjadi penting dan strategis kehadiran Jogja Smarta Province untuk kemaslahatan bersama. Dan Pemerintah DIY secara cepat menjalankan peranya sebagai fasilitator bagi para seniman dan berbagai elemen masyarakat sipil, teknorat, hingga pengusaha yang ikut merespon perubahan penting ini dan nilai nilai keyogyakartaan menemukan relevansinya.

JSP dengan smart culturenya bisa menjadi orientasi baru untuk menangkal ancaman negative revolusi digital.

Di era digitalisasi ini melalui smart culture bisa menjadi media untuk merumuskan dan menemukan kembali nilai-nilai kemanusiaan kita yang sementara waktu digerus oleh kekuatan teknologi yang secara tidak sadar meminggirkan nilai humanitas kita. Melalui pendekatan budaya yang pintar kita bisa bersilaturahmi kembali engan segala perbedaan dan keragaman kita sehingga bisa terhindar dari konflik sesaat yang sering menghantui kita bersama.

Slogan seni adalah menyejukan menemukan tempatnya.

Pawiyatan sebagai media edukasi

Kesenjangan pengetahuan soal digital perlu segera diatasi melalui infrastuktur dan member pendidikan bersandar pada nilai nilai local. Pawiyatan-pawiyatan yang sudah tumbuh di Yogyakarta akan menjadi membumikan kembali ilmu Jawa ke dalam keseharian masyarakat Yogyakarta. di era revolusi industry 4.0, potensi dan kearifan local perlu diutamakan. teknologi digital memungkinkan produk local ditawarkan untuk internasional.

Peranan Perguruan Tinggi

Pawiyatan menjadi agen strategis di dalam menanamkan nilai nilai kebaruan dalam perubahan yang terjadi .Pembelajaran digital perlu dikembangkan secara komprehensif.agar etos kerja dan kreatifitas harus mampu mengimbangi pesatnya kemajuan teknologi digital.

Karena sejatinya revolusi industry 4.0 bisa dikendalikan oleh kesejatan manusia yang bisa membawa arah, mengarahkan revolusi 4.0 ini akan dibawa kemana. Dan Panggung Virtual mungkin bisa menjadi salah satu jawabanya membangun kembali nilai nilai gotong royong di dalam dunia Maya.

(***)

Pengembangan Sistem Penanggulangan Kekerasan Terhadap Perempuan Menggunakan Aplikasi WONDER

Oleh: Timotius Apriyanto

Kita masih melihat banyak persoalan kekerasan berbasis gender khususnya kekerasan terhadap perempuan di Indonesia. Menurut data Komnas Perempuan, pada tahun 2017 tercatat ada 348.446 kasus kekerasan terhadap perempuan dengan angka tertinggi adalah kasus KDRT yaitu 335.062 kasus. Selain itu juga mulai banyak terjadi kekerasan berbasis cyber yang tercatat ada 65 kasus dilaporkan ke komnas perempuan.

Tingginya angka kekerasan terhadap perempuan ini menjadi ironi bagi Bangsa Indonesia yang mulai menunjukkan banyak prestasi sebagai bangsa demokratis terbesar ke tiga di Dunia. Sebuah bangsa yang maju tidak akan berarti kalau bangsa itu tampak tidak bermartabat dengan masih tingginya angka kriminalitas khususnya kekerasan terhadap perempuan. Konstruksi sosial yang masih kuat di masyarakat kita yang menempatkan perempuan di posisi kedua sesudah laki-laki merupakan salah satu akar penyebab tingginya kasus kekerasan tersebut.

Kita membutuhkan upaya yang sistematis, masif dan terpadu untuk memecahkan permasalahan tingginya angka kekerasan terhadap perempuan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mencoba untuk menginisiasi sebuah sistem penanggulangan kekerasan terhadap perempuan melalui sebuah platform berbasis aplikasi Android yang bernama WONDER (Women In Danger). Tim WONDER sudah mencoba untuk melakukan diskusi dan audiensi ke berbagai pihak seperti Komnas Perempuan, Kementerian Sosial, Kepolisian, dan Menkominfo.

Daerah Istimewa Yogyakarta terpilih sebagai Provinsi Pertama di Indonesia untuk melakukan uji coba sistem penanggulangan kekerasan terhadap perempuan melalui Aplikasi WONDER. Hal ini tentu berdasarkan banyak alasan yang membuat terpilihnya Yogyakarta. Salah satunya adalah fakta bahwa Pusat Pelayanan Terpadu Perempuan dan Anak “Rekso Dyah Utami” adalah sebuah pusat pelayanan terpadu yang berdiri pertama kali di Indonesia.

Data dari Pusat Pelayanan Terpadu Perempuan dan Anak Korban Kekerasan “Rekso Dyah Utami” Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2017, tercatat total ada 146

kasus terhadap perempuan, anak dan laki-laki. Dari jumlah tersebut 63 kasus kekerasan terhadap perempuan di dalam rumah tangga dan 32 kasus kekerasan terhadap perempuan di luar rumah tangga.

Rencananya WONDER akan kita launching di Daerah Istimewa Yogyakarta pada tanggal 1 Desember 2018. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami akan menyelenggarakan Lokakarya Pengembangan Sistem Penanggulangan Kekerasan Terhadap Perempuan dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara garis besar akan ada tiga unsur pokok dalam sistem ini yaitu Platform Aplikasi WONDER, Sistem Dukungan yang akan megikutsertakan seluruh Instansi terkait baik dari unsur Pemerintah, POLRI, Pihak Swasta dan LSM, serta Unsur Komunitas yang terdiri dari anggota (survivor) dan relawan (volunteer).

Lokakarya 1 (Desain Sistem Dukungan WONDER)

- Munculnya model desain sistem dukungan WONDER
- Ada rumusan peran dan tanggung jawab pemangku kepentingan WONDER

Lokakarya 2 (Penanda Tanganan MOU, Kode Etik, dan SOP WONDER)

- Penandatanganan Komitmen bersama
- Terumuskannya Kode Etik yang dibutuhkan
- Terumuskannya Standard Operating Procedures (Prosedur Baku) WONDER

Lokakarya 3 (Detail Teknis Launching dan Rencana Aksi)

- Teridentifikasi kebutuhan dan persiapan teknis launching WONDER
- Terumuskannya Rencana Aksi WONDER

Diagram Konep



Mengenal Singkat Aplikasi WONDER

Interface Aplikasi WONDER

REGISTER

Alamat

Provinsi

Di Yogyakarta

Kabupaten

Bantul

Kecamatan

Banguntapan

Kelurahan

Banguntapan

Alamat Lengkap

Jl Sukun 70

DAFTAR

1

2

3

Data Diri



Nama

Apriyanto

Namaor Telepon :

08522671118

Email

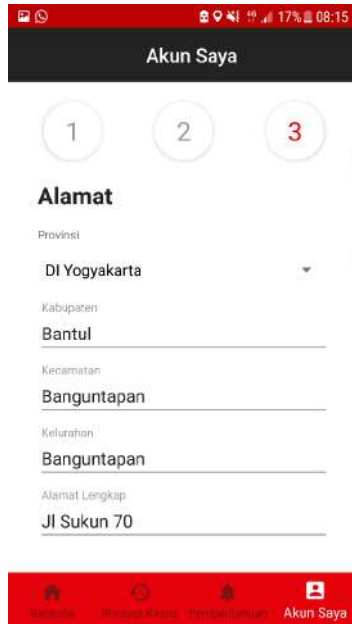
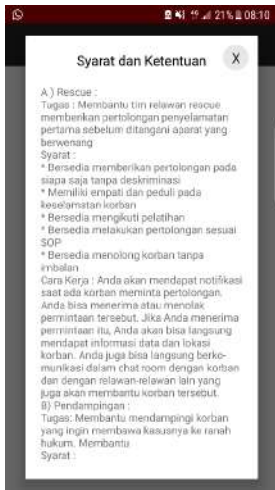
tim.apriyanto@icloud.com

Jenis Kelamin

Laki-laki

SIMPAN

21



Syarat dan Ketentuan

A) Rescue

Tugas : Membantu tim relawan rescue memberikan pertolongan penyelamatan pertama sebelum ditangani aparat yang berwenang

Syarat :

- * Bersedia memberikan pertolongan pada siapa saja tanpa deskriminasi
- * Memiliki empati dan peduli pada keselamatan korban
- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai SOP
- * Bersedia menolong korban tanpa imbalan

Cara Kerja : Anda akan mendapat notifikasi saat ada korban meminta pertolongan. Anda bisa menerima atau menolak permintaan tersebut. Jika Anda menerima permintaan itu, Anda akan bisa langsung mendapat informasi data dan lokasi korban. Anda juga bisa langsung berkomunikasi dalam chat room dengan korban dan dengan relawan-relawan lain yang juga akan membantu korban tersebut.

B) Pendampingan

Tugas: Membantu mendampingi korban yang ingin membawa kasusnya ke ranah hukum. Membantu

Syarat:

- * Memberikan pertolongan pada siapa saja tanpa deskriminatif
- * Memiliki empati dan peduli pada keselamatan korban
- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai prosedur
- * Bersedia menolong korban tanpa imbalan

Cara Kerja : Anda akan mendapat notifikasi saat ada korban meminta pertolongan. Anda bisa menerima atau menolak permintaan tersebut. Jika Anda menerima permintaan itu, Anda akan bisa langsung mendapat informasi data dan lokasi korban. Anda juga bisa langsung berkomunikasi dalam chatroom dengan korban dan dengan relawan-relawan lain yang juga akan membantu korban tersebut.

C) Tempat Aman

Tugas : Memberikan tempat perlindungan sementara sebelum korban ditangani pihak yang berwenang.

Syarat:

- * Memberikan pertolongan pada siapa saja tanpa deskriminatif
- * Memiliki empati dan peduli pada keselamatan korban
- * Memiliki tempat yang aman untuk perlindungan sementara bagi korban
- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai prosedur
- * Bersedia menolong korban tanpa imbalan

Cara Kerja Aplikasi : Anda akan mendapat notifikasi saat ada korban meminta pertolongan. Anda bisa menerima atau menolak permintaan tersebut. Jika Anda menerima permintaan itu, Anda akan

bisa langsung mendapat informasi data dan lokasi korban. Anda bisa langsung berkomunikasi dalam chat room untuk memandu korban datang ke lokasi tempat aman yang Anda sediakan.

D). Konselor Psikologi

Tugas : Bersedia memahami dan merespon persoalan psikologis yang dialami korban.

- * Memberikan konseling pada siapa saja tanpa deskriminatif
- * Memiliki empati dan tidak menyalahkan korban
- * Memiliki minat untuk membantu perempuan dan anak korban kekerasan

- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai prosedur
- * Bersedia memberi konseling bagi korban tanpa imbalan

E). Konselor Hukum

Tugas : Bersedia memahami dan merespon persoalan hukum yang sedang dialami korban.

Syarat:

- * Bersedia memberikan konseling pada siapa saja tanpa deskriminatif
- * Memiliki empati dan tidak menyalahkan korban
- * Memiliki minat untuk membantu perempuan dan anak korban kekerasan
- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai prosedur
- * Bersedia memberi konseling bagi korban tanpa imbalan

F). Konselor Perkawinan

Tugas : Bersedia memahami dan merespon persoalan perkawinan yang sedang dialami korban.

Syarat:

- * Bersedia memberikan konseling pada siapa saja tanpa deskriminatif
- * Memiliki empati dan tidak menyalahkan korban
- * Memiliki minat untuk membantu perempuan dan anak korban kekerasan
- * Bersedia mengikuti pelatihan
- * Bersedia melakukan pertolongan sesuai prosedur
- * Bersedia memberi konseling bagi korban tanpa imbalan

Cara Kerja Aplikasi : Anda akan mendapat notifikasi saat ada korban meminta pertolongan. Anda bisa menerima atau menolak permintaan tersebut. Jika Anda menerima permintaan itu, Anda akan langsung masuk Chat room dan bisa membaca tulisan yang dibuat korban tentang persoalan yang dialami. Anda bisa langsung merespon di chat room ini juga. (BERLAKU UTK SEMUA LAYANAN KONSELING)

Ensiklopedia Digital Yogyakarta

Oleh: Hyacinta Dah Tavipa

Menurut catatan Wikipedia, **Ensiklopedia** adalah karya referensi atau ringkasan yang menyediakan rangkuman informasi dari semua cabang pengetahuan atau dari bidang tertentu. Ensiklopedia terbagi dalam artikel atau entri yang sering disusun menurut alfabet dan terkadang oleh kategori tematik. Artikel ensiklopedia lebih panjang dan lebih rinci daripada kamus yang paling banyak sekalipun. Secara umum, tidak seperti entri kamus yang berfokus pada informasi linguistik tentang kata-kata, seperti makna, pengucapan, penggunaan, dan bentuk gramatikal, artikel ensiklopedia berfokus pada informasi faktual mengenai subjek yang disebutkan dalam judul artikel.

Ensiklopedia adalah karya yang sudah ada sejak lama.. Ensiklopedia telah ada selama sekitar 2.000 tahun yang lalu dan telah berevolusi sejak saat itu hingga bahasa (ditulis dalam bahasa internasional atau bahasa vernakular), ukuran (beberapa atau banyak volume), maksud (presentasi dari pengetahuan global atau jangkauan pengetahuan terbatas), persepsi budaya (latar belakang, minat, kelayakan, kemampuan), dan teknologi yang tersedia untuk produksi dan distribusi (manuskrip tulisan tangan, kecil atau besar), persepsi budaya. Sebagai sumber informasi terpercaya yang dikumpulkan oleh para ahli, versi cetak banyak ditemukan di perpustakaan, sekolah dan institusi pendidikan lainnya.

Digitalisasi

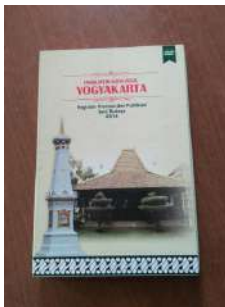
Seiring dengan perkembangan komputer dan internet, berkembang pulalah ensiklopedia digital. Munculnya ensiklopedia versi digital dan *open source* pada abad ke-20 telah memperluas jangkauan aksesibilitas, kepengarangan, pembaca, dan variasi entri ensiklopedia dan mempertanyakan gagasan tentang ensiklopedia dan relevansi penerapan pada produksi dinamis seperti tradisional.

Dengan munculnya revolusi informasi digital, maka muncullah pula ensiklopedia dalam bentuk perangkat lunak di mana setiap entri atau lemma bisa dicari dengan mudah. Sebuah contoh ialah Encarta, ensiklopedia keluaran Microsoft. Pada tahun 2001 muncul sebuah ensiklopedia populer di internet yaitu Wikipedia.

Wikipedia berusaha menulis sebuah ensiklopedia yang terlengkap dalam semua bahasa di dunia dan menyajikannya secara bebas di dunia maya. Ensiklopedia online ini tersaji dalam banyak bahasa, antara lain bahasa Indonesia.

Ensiklopedia Audio Visual

Pelestarian kebudayaan Yogyakarta juga telah dilakukan dengan cara membuat ensiklopedia digital. Berikut adalah diskripsi mengenai kegiatan penyusunan pelestarian adat dan tradisi melalui kegiatan promosi dan publikasi seni budaya (ensiklopedi audio visual).



Paket Ensiklopedia Audio Vidual Promosi dan Publikasi
Seni Budaya Yogyakarta 2014

LATAR BELAKANG

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai pusat kebudayaan Jawa sebenarnya cermin ‘wajah Indonesia hari ini’. Napas kehidupan Kota Yogyakarta dalam napas kehidupan kesenian dan kebudayaan, pendidikan serta pariwisata. Disamping pluralitas sebagai wujud kerukunan hidup beragama. Sebagai kota budaya, Yogyakarta berhasil mempertahankan diri sebagai Pusat Kebudayaan Tradisi Jawa, dengan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat sebagai *pancer atau* Pusat Kebudayaan Jawa. Kraton Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat sendiri sampai saat ini telah melewati sejarah panjang, dan pasang surut kehidupan yang menandai Yogyakarta sebagai Daerah Istimewa. Keluhuran nilai-nilai yang dipegung teguh oleh kraton tersebut tidak hanya tercermin dalam setiap budaya materialnya yang diantaranya meliputi Wayang, batik, jajanan lokal, tari-tarian hingga tempat-tempat bersejarah seperti kraton dan pemandian Taman Sari

Yogyakarta sebagai salah satu daerah di Indonesia dikenal memiliki berbagai potensi keistimewaan yang unik. Di dalam setiap denyut nadi kehidupan Yogyakarta, selalu terdapat unsur budaya di dalamnya. Hal itu tidak bisa lepas dari keberadaan Kerajaan Ngayogyakarta Hadiningrat. Sejak dibangun pada 1756 oleh Hamengku Buwono I, raja pertama Ngayogyakarta Hadiningrat, atmosfer kebudayaan sudah ditanamkan dalam segala lini kehidupan masyarakatnya yang sarat dengan dinamika dalam menghadapi perkembangan jaman. Hingga kini Budaya masyarakatnya penuh dengan kebersamaan dan memiliki rasa keterikatan social yang sangat kuat. . Sejarah kota Yogyakarta berawal dari berdirinya Kerajaan Mataram pada tahun 1755 melalui Perjanjian Giyanti, yaitu Keraton Kasultanan Yogyakarta yang menjadi cikal bakal dan pusat perkembangan kota, sampai pada perannya yang besar dalam kelahiran dan masa pemerintahan awal Negara Indonesia. Sebagai kota dengan sejarah yang panjang, Yogyakarta yang secara fisik telah berkembang demikian pesatya dalam beberapa dekade terakhir, membutuhkan perhatian yang lebih intens dari berbagai pihak, terutama untuk menyelamatkan identitas Kota Yogyakarta di tengah maraknya arus globalisasi

Untuk memotret sekaligus mendokumentasikan kehidupan masyarakat Yogyakarta dengan segala pernik-pernik kehidupannya, Dinas Kebudayaan DIY pada tahun 2009 telah menerbitkan Ensiklopedi Yogyakarta. Ensiklopedi tsb memberikan berbagai informasi mengenai sejarah, peristiwa, tokoh, , arsitektur, berbagai seni pertunjukan, adat istiadat , festival budaya yang terselenggara dan

berbagai kuliner tradisional yang terus dipertahankan oleh masyarakat Yogyakarta yang hingga kini sangat digemari masyarakat dari luar Yogyakarta. Foto-foto bersejarah, sekaligus info pernik budaya dan pariwisata termuat dengan cukup lengkap di dalam ensiklopedi ini. Ensiklopedi Yogyakarta yang memuat sekitar 500 entry lebih ini merupakan bentuk identitas Yogyakarta yang digarap melalui produktivitas dan kreativitas.

Selain memberikan pengetahuan umum mengenai Yogyakarta, harapannya Ensiklopedi Yogyakarta sangat bermanfaat bagi siapa saja yang hendak mengetahui segala informasi tentang Yogyakarta, tentang kesusasteraan, seni budaya, pusaka, busana, arsitektur, kuliner, dan tentunya sejarah tentang Yogyakarta. Namun Berbagai perubahan dalam bentuk transformasi menuju era masyarakat informasi pada akhirnya menuntut disusunnya sebuah ensiklopedi interaktif sebagai media pengenalan kebudayaan Yogyakarta. Transformasi dari cetak menjadi multimedia diharapkan mampu menjadi daya tarik, sehingga masyarakat luas berminat untuk mengetahui lebih jelas tentang Yogyakarta dengan segala pernik-perniknya. Penyajian ensiklopedi Yogyakarta yang menggunakan multi media dengan berbagai bentuk animasi grafis dan penambahan video yang disertai teks dan narasi dan bersifat interaktif, diharapkan dapat menjawab perkembangan jaman yang kini serba digital.

KONSEP DASAR ENSIKLOPEDI AUDIO VISUAL

Ensiklopedia adalah buku atau sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad dan atau menurut kategori. Pada era digital seperti sekarang ini ensiklopedi telah berkembang, tidak hanya berbentuk cetak atau buku, namun kini telah berkembang software-software ensiklopedia seperti Encyclopedia Britannica yang sangat terkenal dan Encyklopedia dari microsoft yakni Microsoft Encarta Encyklopedia. Pengembangan ensiklopedi digital ini sangat membantu pengguna atau user dalam pencarian sebuah artikel. Sebagai perbandingan, jika kita ingin mencari informasi di ensiklopedi versi cetak atau buku, maka kita harus merujuk ke daftar isi terlebih dahulu untuk mengetahui pada halaman berapakah informasi yang kita butuhkan tersebut. Akan sangat berbeda jika pada ensiklopedi digital, yang memberikan fungsi search, kita tidak perlu repot untuk mencari, kita hanya cukup mengetikkan kata kunci yang ingin kita cari, software akan langsung menuju halaman yang kita tuju.

Pada umumnya, ensiklopedia relatif lebih digemari karena isinya berupa informasi yang lengkap dan detail, dibandingkan buku-buku cetak. Jika ensiklopedia pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka ensiklopedia audio visual berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Ensiklopedia digital memiliki ukuran fisik yang lebih praktis tetapi mampu menyimpan informasi yang lebih banyak sehingga lingkup dan kedalaman informasi yang disajikan akan lebih lengkap dibandingkan ensiklopedia dalam bentuk buku.

Maksud dan Tujuan

Secara umum tujuan utama yang ingin dicapai dalam menyusun Kegiatan Promosi dan Publikasi Seni Budaya (Ensiklopedi Audio Visual) tersebut adalah:

1. Membuat Ensiklopedi Ngayogyakarta dalam bentuk Multimedia Interaktif yang memuat teks, gambar foto, audio dan video.
2. Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta berkeinginan agar tersedianya sebuah Kegiatan Promosi dan Publikasi Seni Budaya (Ensiklopedi Audio Visual) yang memenuhi kebutuhan dan berpandangan ke masa depan, berdayacipta dan mampu menjawab tantangan perubahan masyarakat, dan globalisasi di era serba digital.

Ruang Lingkup

Berdasarkan pendapat dari berbagai sumber yang dimaksud Multimedia ialah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, desain, arsitektur, iklan/promosi dll. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka disebut Multimedia Interaktif

Multi Media interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari Teks, Grafik, Audio, dan interaktivitas (Green & Brown (2002:3)

TEKS

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe, ukuran dan warna.

GRAFIK

Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan dan poster. gambar diam bisa diukur berdasarkan size dan resolusi. Sedangkan contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video, dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan size dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi

AUDIO

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, sound effect, back sound Green & Brown (2002:3) menjelaskan, terdapat metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu:

- Berbasis kertas (Paper-based), contoh : buku, majalah, brosur
- Berbasis cahaya (light- based), contoh slide shows, transparansi
- Berbasis suara (Audio-based) contoh: CD player, tape recoder, radio

VIDEO

- Berbasis gambar bergerak (moving-image-based) Contoh: televisi, VCR (Video cassette recoder, film, video
- Berbasis digital (digitally-based), contoh: komputer.

Dengan demikian Multimedia diartikan sebagai kombinasi dari teks, grafik, animasi suara dan video yang digabung menjadi satu kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang memiliki seni grafis yang sangat tinggi dalam penyampaian.

PENDEKATAN, METODE, DAN PELAKSANAAN PROGRAM

Dalam pembuatan Ensiklopedi Yogyakarta dengan menggunakan format multi media interaktif, yang paling utama adalah ketersediaan Audio dan Visual serta software

yang berisi system aplikasi. Gambar, teks maupun foto yang ada di dalam Ensiklopedi Yogyakarta menjadi dasar dalam pengolahan materi yang akan digunakan untuk pengambilan gambar di lapangan. Untuk dapat membuat visual dan system aplikasi multi media interaktif dari berbagai kategori yang ada dalam buku ensiklopedi Yogyakarta dibutuhkan beberapa uraian, diantaranya:

Komponen Multimedia

1. Teks

Teks adalah elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata, kalimat dan alinea atau segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena teks sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks merupakan struktur yang sederhana. (Suyanto, 2003) Dalam Macromedia Flash, teks diistilahkan dengan type yang dapat diberi berbagai efek. Ada 3 jenis teks pada Flash yaitu :

a. Static Text Fields

Merupakan teks yang bersifat tetap dan dalam pengoperasiannya tidak akan mengalami perubahan secara dinamis, biasanya digunakan dalam menampilkan informasi.

b. Dynamic Text Fields

Merupakan teks yang menyediakan variabel, dalam pengoperasiannya akan mengalami perubahan secara dinamis, dan untuk menampilkan informasi sesuai dengan variabelnya.

c. Input Text Fields

Merupakan teks yang memungkinkan user memberikan masukan teks. Selanjutnya masukan tersebut akan ditindaklanjuti dengan aksi-aksi tertentu sesuai dengan script yang dimasukkan (Dhani, 2003)

2. Image atau Gambar

Gambar merupakan tampilan diam / tidak bergerak. Gambar merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu

menyampaikan seribu kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual. Menurut Suyanto (2003) format file gambar yang digunakan dalam multimedia yaitu :

a. PICT Merupakan format file default Macintosh yang mampu untuk membuat objek yang digambar secara bitmap maupun vektor.

b. BMP

Merupakan file format default Windows. Format ini mendukung RGB, Indexed Colour, Grayscale dan Bitmap colour mode tetapi tidak mendukung alpha channel.

c. JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Format grafik yang terkompresi, digunakan dalam tampilan foto dan gambar secara kontinue, dapat mengendalikan kedalaman warna serta mempunyai ukuran yang relatif kecil.

d. GIF (Grafic Interchange File)

Format file yang terkompresi yang dikembangkan oleh CompuServe.

e. TIFF (Tagged Interchange File Format)

Format file terkompresi yang digunakan di paket desktop publishing. Kekuatan dari format ini adalah lebih fleksibel dari format gambar bitmap yang didukung secara ritual oleh seluruh point, image editing dan aplikasi kedalaman layout.

f. EPS (Encapsulated Post Script)

Merupakan format file yang digunakan dalam photoshop dapat memuat baik gambar vektor maupun grafik.

g. PNG (Portable Network Graphics)

Merupakan format file terkompresi untuk menampilkan gambar pada World Wide Web, mempunyai kemampuan menampilkan gambar 24 bit dan menghasilkan latar belakang secara transparan.

h. PSD

Merupakan format file yang digunakan photoshop untuk menyimpan file yang dibuat dan dimanipulasi. File PSD tidak dikompresi dan memuat informasi tentang berbagai graphics layer yang ada tanpa sebuah file.

3. Animasi

Animasi merupakan susunan gambar mati yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Perbedaan movie dengan animasi adalah animasi merupakan proses kejadiannya sedangkan movie merupakan proses hasilnya. (Dhani, 2003)

Menurut Hakim dan Mutmainah (2003) teknik animasi dalam flash yaitu :

a. Motion

Animasi pada flash yang digunakan untuk menggerakkan objek dari satu titik ke titik lain tanpa mengalami perubahan bentuk.

b. Shape

Animasi pada flash yang digunakan untuk menngubah atau mengganti suatu bentuk dengan bentuk lain.

4. Audio

Sebuah aplikasi multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi dapat ditambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Suara dalam computer dapat disimpan dalam berbagai format. Menurut Suyanto (2003) format-format file suara (audio) tersebut antara lain:

a. MP3 (MPEG Audio Player 3)

File audio yang digunakan suatu codec untuk melakukan encoding dan decoding suatu rekaman musik, dengan ekstensi *.mp3.

b. MIDI (Musical Instrument Digital Interface)File audio yang digunakan untuk menyimpan instrument music dengan ekstensi *.mid.

c. DAT (Digital Audio Tape)

Format file yang menggunakan head yang diputar serupa dengan Video Tape Recorder (VTR).

d. WAV (Waveform Audio)

Merupakan format file audio yang berbentuk digital, dapat dimanipulasi dengan perangkat lunak PC multimedia.

5. Video

Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut frame dengan ukuran standar 24 frame/second (FPS = Frame Per Second), gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan diatas layar ditambahi dengan objek teks atau animasi. (Suyanto, 2003). Adapun format file dalam audio antara lain :

a. Audio Video Interleave (AVI)

Merupakan format video dan animasi yang digunakan video untuk windows dan berinteraksi.

b. Motion Overlay Video (MOV)

Format video dan animasi yang digunakan untuk Macintosh dan windows.

c. Motion Picture Expert Group (MPEG)

Skema kompresi dan spesifikasi format file video digital.

d. Shockwave

Merupakan format dari Macromedia Flash yang berekstensi, dikembangkan oleh Macromedia Format Shockwave.

e. Real Video

Mempunyai ekstensi serta dikembangkan oleh real media.6. Actionscript (Bahasa Pemrograman) Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah actionscript. Actionscript ini hampir mirip dengan javascript dalam web. Actionscript berfungsi untuk mengontrol objek dalam Flash, mengatur

navigasi dan interaktifitas dengan pengguna. Letak interaktifitas sebuah file Flash terletak pada pemakaian actionscript.

(Rio, 2006) Menurut Hakim dan Mutmainah (2003) action pada flash dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Action Frame

Merupakan action yang diberikan pada frame, frame yang berisi action terdapat tanda a pada framenya.

b. Action Objek

Merupakan action yang diberikan pada objek, baik berupa tombol maupun movie clip.

6.1. Tahapan Pekerjaan

1. Menyusun kajian terhadap materi yang tersedia dalam buku ensiklopedi Yogyakarta yang telah diterbitkan Dinas Kebudayaan DIY tahun 2009, sebagai sumber primer dalam pembuatan Ensiklopedi Audio visual
 - Tahapan dilakukan melalui proses observasi buku ensiklopedi Yogyakarta dengan menyandingkan dengan literature atau sumber yang relevan dengan yang ada di buku ensiklopedi Yogyakarta. untuk mendapatkan data yang paling relevan untuk visualkan.
2. Menyusun Pedoman atau petunjuk teknis untuk visualisasi Ensiklopedi Yogyakarta yang meliputi elemen – elemen artistic dan kategori yang ada dalam buku ensiklopedi Yogyakarta.
 - Tahapan ini dilakukan melalui proses in-depth interview dengan para nara sumber untuk mendapatkan detail yang pasti tentang elemen artistic yang ada dalam buku ensiklopedi Yogyakarta serta katagori yang ada
 - Memilah dan memilih entri dalam buku Ensiklopedi Yogyakarta yang dapat divisualkan, hal tsb perlu dilakukan mengingat buku Ensiklopedi Yogyakarta terdapat banyak sekali entri, kurang lebih 750 entri, sedangkan pembuatan ensiklopedi audio visual hanya dibatasi 500

entri yang harus divisualkan, hal tsb sesuai dengan kontrak/SPK antara Dinas Kebudayaan DIY dengan Penyedia jasa.

3. Melaksanakan konsultasi berkala dan presentasi tiap tahapan kegiatan
 - Tahapan ini dilakukan sebagai bagian dari pengawasan dan monitoring yang berlangsung selama kegiatan berjalan. Sehingga seminimal mungkin kesalahan yang didapat selama proses pengerjaan kegiatan berjalan.
4. Menyusun langkah-langkah/ tahapan produksi Audio Visual, untuk memvisualkan entri-entri yang telah dipilah dan dipilih. Untuk visualisasi berdasar pada obyek entri dalam buku ensiklopedi Yogyakarta, apakah dapat divisualkan ataukah tidak dan ketersediaan obyek yang akan divisualkan.
5. Melaksanakan FGD dengan berbagai pemangku kepentingan
 - Tahapan ini dilakukan di awal dan di akhir kegiatan sebagai tahap pra dan paska yang masing-masing tahapannya digunakan sebagai acuan untuk menjalankan kegiatan dan juga melakukan perbaikan sebelum hasil akhir output kegiatan berupa buku dan video diperbanyak dan didistribusikan.

6.2. PELAKSANAAN PROGRAM

TAHAP PRA PRODUKSI

Suatu produksi audio video yang melibatkan banyak orang, biaya yang besar dan banyak peralatan maka perlu pengorganisasian yang rapi dan perlu suatu tahapan produksi yang jelas. Tahapan produksi terdiri dari tiga bagian yang lazim di industri audio visual dikenal dengan istilah standard operation procedure (SOP), seperti berikut

a. Pra Produksi (ide, perencanaan dan persiapan)

Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan [pengambilan gambar/shooting materi yang ada dalam ensiklopedi Kraton Yogyakarta, di antaranya meliputi penulisan naskah skenario, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun anggaran biaya, mencari/mengaudisi calon pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, meyiapkan peralatan produksi film, selain itu juga melakukan hunting lokasi untuk memilih dan mencari lokasi/setting pengambilan gambar sesuai naskah. Untuk pengambilan gambar di tempat umum biasanya memerlukan surat ijin tertentu. Akan sangat mengganggu jalannya

shooting jika tiba-tiba diusir dipertengahan pengambilan gambar karena tidak memiliki ijin. Dalam hunting lokasi perlu diperhatikan berbagai resiko seperti akomodasi, transportasi, keamanan saat shooting, tersedianya sumber listrik, dll. Setting yang telah ditentukan skenario harus betul-betul layak dan tidak menyulitkan pada saat produksi. Yang tak kalah pentingnya ialah yang harus dilakukan dalam tahap ini adalah penyiapan peralatan

TAHAP PRODUKSI

Setelah perencanaan dan persiapan selesai, maka pelaksanaan produksi dimulai. Sutradara bekerja sama dengan crew mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam kertas dan tulisan (shooting script) menjadi gambar, susunan gambar yg dapat bercerita. Semua shot yang dibuat dicatat mulai dari saat pengambilan, isi shot dan time code pd akhir pengambilan gambar. Catatan kode waktu ini sangat berguna dalam proses editing.

Dalam tahap Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. proses yang dalam kata lain bisa disebut dengan shooting (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini. orang yang ikut dalam proses ini antara lain kameraman atau DOP (Director Of Photography) yang mengatur cahaya, warna, dan merekam gambar. Artistik yang mengatur set, make up, wardrobe dan lain sebagainya. dan Soundman yang merekam suara. Tahapan ini dimana hampir seluruh team work mulai bekerja. Seorang sutradara, produser atau line produser sangat dituntut keahliannya untuk mengatasi kru dalam tiap tahap ini.

TAHAP PASCA PRODUKSI

Pascaproduksi adalah salah satu tahap dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap pengambilan gambar/shooting lapangan telah selesai. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan ilustrasi musik, Mixing, hingga penambahan animasi untuk memenuhi standart produksi audio visual yang telah ditentukan. Hasil akhir dari tahap Pasca Produksi ini berupa Master Film /audio visual yang berisi 500 entry yang merupakan visualisasi dari buku Ensiklopedi

Kraton Yogyakarta. Setelah pascaproduksi selesai, maka karya audio visual sudah siap untuk didistribusikan sesuai medium yang diinginkan.

PERALATAN

Untuk mendapatkan hasil film/video yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas. Peralatan yang diperlukan diantaranya : Clipboard, Proyektor, lampu, kabel roll, TV monitor, Kamera DSLR, Mikrophone clip-on wireless, Tripod Kamera, Tripod Lampu dll Mikrophone clip-on wireless. Tripod Kamera, Tripod Lampu dll

6.3. STANDAR TEKNSI MULTIMEDIA INTERAKTIF :

1. Format Video High Definition
2. Video support untuk diputar di laptop maupun berbagai player yang tersedia di pasaran
3. Pada tahapan editing video menyertakan proses grading dan colouring agar bisa mendapatkan warna dari setiap footage secara maksimal
4. Kompresi audio memiliki kualitas standard broadcast
5. Pengambilan gambar menggunakan lensa regular, ultra wide, dan short focus untuk menghasilkan cinematografi yang maksimal
6. Moving cam menggunakan metode panning, sliding, dan pengambilan dari sudut atas (udara)
7. cd interaktif yang memiliki script allowscale tidak lebih besar dari 1024x768.
9. Studi-Studi Terdahulu

ANALISA DAN IMPLEMENTASII

Pembuatan Visual berdasarkan jenis atau kategori yang terdapat dalam buku Ensiklopedi Yogyakarta

Dalam pembuatan Visual atau master yang berisi visual, audio, grafis, narasi, ilustrasi dan animasi untuk masing-masing entri yang terdapat di dalam buku ensiklopedi, maka yang harus dilakukan pertama kali adalah Memilah dan memilih entri dalam buku Ensiklopedi Yogyakarta yang dapat divisualkan, hal tsb perlu dilakukan mengingat buku Ensiklopedi Yogyakarta terdapat banyak sekali entri,

kurang lebih 750 entri, sedangkan pembuatan ensiklopedi audio visual hanya dibatasi 500 entri yang harus divisualkan.

Karena banyaknya entri yang berjumlah 500, maka yang harus diperhatikan dalam membuat master edit yang berisi entri dalam 8 katagori adalah durasi, hal tsb berkaitan erat dengan kapasitas program yang akan dijalankan dalam bentuk DVD.

No	KATAGORI	Jumlah Entri	Durasi Master edit	Total Durasi
1	Sejarah	200 entri	5 menit	1000 menit
2	Arsitektur	100 entri	5 menit	500 menit
3	Dolanan Anak	22 entri	5 menit	110 menit
4	Kuliner	120 entri	3 menit	360 menit
5	Upacara Adat	48 entri	5 menit	240 menit
6	Kriya	22 entri	5 menit	110 menit
7	Festival	10 entri	5 menit	50 menit
8	Seni pertunjukan	52 entri	5 menit	110 menit

Konvergensi Gerakan Sosial Berbasis Kebudayaan, Praktek Terbaik Masyarakat Multikultur di Yogyakarta

(Oleh: Timotius Apriyanto)

Pada tahun 1998, Forum Persaudaraan Umat Beriman (FPUB) lahir ditengah munculnya banyak kekerasan berbasis isu agama secara sporadis yang menimbulkan banyak korban di Indonesia. Sementara itu eskalasi politik Nasional yang semakin memanas terkait dengan desakan suksesi kepemimpinan Nasional memicu terjadinya krisis multidimensi baik secara ekonomi, politik, pertahanan, dan keamanan. Menumbuhkan persaudaraan sejati adalah thema dialog lintas iman yang diselenggarakan di Pondok Pesantren Putri Nurul Umahat, Prenggan, Kota Gede di tempat kediaman KH. Abdul Muhaimin. Thema tersebut diabadikan menjadi slogan FPUB yang tertulis menjadi kesatuan dalam logo.

Pada peringatan Hari Lahir FPUB yang ke-10, para Tokoh Umat Beriman dan Tokoh Gerakan Sosial di DIY berkumpul dan merumuskan sebuah Thema Besar yang menjadi landasan gerak untuk sepuluh tahun kedepan yaitu “Spiritualitas Multikultur Sebagai Landasan Gerakan Sosial Baru”. Hari lahir FPUB ke-10 ini diselenggarakan di Monumen Diponegoro di Tegalrejo, Yogyakarta dengan ditandai pemberian penghargaan FPUB AWARD kepada 10 para penggiat gerakan lintas iman bukan hanya tokoh Rohaniwan namun juga masyarakat awam seperti sosok mbah Guno. Tahun 2017, FPUB memasuki usia yang ke-20 tahun, dimana benih intoleransi disinyalir semakin menyebarkan kebencian dan bercampur dengan kepentingan politik melalui ruang privat dengan sentimen isu agama. Agama yang seharusnya berwajah damai dengan segala ekspresi cinta kasih serta ajaran kebaikan telah dimanipulasi sebagai alat kepentingan. Beragama bukan berarti menjamin sikap-sikap religiusitas individu ataupun kelompok. Keberagaman yang seharusnya menjadi rahmat bagi Bangsa Indonesia justru dimanfaatkan untuk mencederai persaudaraan antar warga Indonesia sebagai masyarakat multukultur. Forum Persaudaraan Umat Beriman (FPUB) yang bekerja membangun Spiritualitas Umat Beriman Sebagai Gerakan Sosial Baru dalam usianya yang ke-20 tahun mengusung misi “Mewujudkan Keadaban Bangsa Indonesia dengan pilar Spiritualitas, Kemanusiaan, Kebudayaan

dan Kebangsaan”. Persaudaraan sejati diwujudkan baik dalam bentuk kerja nyata maupun gerakan membangun keadaban bangsa yang berkesinambungan .

Dalam menumbuhkan persaudaraan sejati antar umat beriman FPUB selalu konsisten dalam gerakan Spiritualitas, Kemanusiaan, Kebudayaan dan Kebangsaan. Empat hal itulah merupakan bagian penting dari dimensi universal agama. Forum Persaudaraan Umat Beriman DIY selalu aktif melakukan gerakan dalam konteks spiritualitas, kemanusiaan, kebudayaan, dan kemanusiaan secara konsisten dan kontekstual. Relasi social yang terbangun merupakan relasi strategis dalam satu spirit perdamaian antar sesama manusia, spirit perdamaian dalam berkebangsaan, dan perdamaian dengan alam semesta ini sebagai satu keutuhan ciptaan. Relasi yang dibangun dalam FPUB adalah relasi persaudaraan dengan makna filosofis berseudara, menjadi satu udara, satu darah.

Dalam konteks masyarakat multikultur maka salah satu karakter yang harus dikembangkan adalah toleransi agama. FPUB pada tahun 2005 bersama dengan Kementerian Luar Negeri RI membuat sebuah film dokumenter untuk dipersiapkan dalam sebuah konferensi Asia Eropa di Bali tahun 2005. Film tersebut berjudul “Yogyakarta The City of Tolerance” telah menjadi sebuah inspirasi kuat bagi gerakan perdamaian multikultur di Yogyakarta dan di Indonesia.

Sinergi Gerakan Lintas Iman dalam Aksi Kemanusiaan dan Sosial Kemasyarakatan

Forum Persaudaraan Umat Beriman prihatin atas bencana yang terjadi di berbagai daerah di Yogyakarta yang diakibatkan oleh Cyclone Tropis akhir-akhir ini. Banyak rumah yang roboh, jembatan putus, jalan-jalan retak, tanah longsor, dan banjir dahsyat yang mengakibatkan banyak sekali kerugian baik secara ekonomi maupun social. Melihat kondisi yang ada, kami membentuk Aliansi Masyarakat Sipil Jogja yang kita namakan Aliansi Jogja Sehati. Saat ini aliansi didukung oleh 30 anggota elemen Aliansi dari berbagai latar belakang baik agama, etnis maupun sosial. Terbentuknya Aliansi Jogja Sehati tanggal 29 Nov 2017 ini untuk menyatukan hati dan aksi kita bagi permasalahan kemanusiaan dengan tanpa memandang perbedaan agama, kepercayaan, dan kepentingan kelompok. Semangat solidaritas sosial kami terikat oleh satu nilai bersama yaitu kemanusiaan. Aliansi Jogja Sehati mendirikan posko di 4 kabupaten, dan Berdasarkan informasi dari BMKG terkait ancaman hidrometreologi di Wilayah Indonesia, maka BPBD DIY telah mengeluarkan status

siaga bencana per Nov 2017 s/d Maret 2018. Kesiapsiagaan bencana dilakukan salah satunya dengan mengadakan simulasi evakuasi keadaan darurat di Imogiri dan Klitren. Perkembangan cuaca ekstrem yang ditandai dengan hujan badai di hampir semua daerah di Jogja sejak 28 Nov 2017 pagi telah mengakibatkan 114 titik terdampak parah pada malam hari itu. Pada tanggal 29 Nov 2017 pagi status kebencanaan di Kab Bantul dan Gunung Kidul dinaikkan menjadi darurat bencana. Aliansi Jogja Sehati terbentuk dengan didukung berbagai elemen organisasi masyarakat sipil untuk melakukan respon tanggap darurat di DIY. Pada malam hari tanggal 29 Nov 2017 teridentifikasi kerusakan yang berkembang sangat cepat oleh BPBD DIY dari 114 titik menjadi 1.118 (seribu seratusdelapan belas) titik terdampak parah dan mengakibatkan sekurangnya 5 jembatan putus dan puluhan Jembatan tersumbat. Pada tanggal 1 Des 2017 pagi berdasar kajian penilaian cepat kerusakan dan kehilangan di DIY serta ancaman bencana cuaca ekstrem maka

Gubernur DIY menetapkan DIY dalam keadaan darurat bencana 1-14 Des 2017. Dalam masa tanggapdarurat ini BPBD memiliki slogan “JogjaTangguh” untuk menyelamatkan dan menghadapi bencana. Sabtu tanggal 2 Desember 2017 telah digelar rapat koordinasi PB yang melibatkan berbagai pihak. Perkembangan situasi DIY juga didukung dengan kepedulian Bapak Presiden Jokowi yang dijadwalkan hadir pada hari Sabtu, 9 Des 2017 di Bantul dan Gunung Kidul. Aliansi Jogja Sehati diharapkan terlibat aktif untuk melakukan pemetaan lebih detail terhadap 1.118 titik terdampak di DIY yang cukup parah, membuat agenda aksi bersama dalam koordinasi BPBD. Sehubungan dengan hal tersebut maka melalui rapat koordinasi PB tanggal 4 Des 2017 jam 15.00 - 18.00 Aliansi Jogja Sehati memutuskan untuk :

1. Berpartisipasi dalam pemetaan 1.118 titik sesuai potensi dan kemampuan Aliansi melalui elemennya. Pemetaan itu mencakup data geografis letak daerah terdampak (dusun, desa, kec dan titik koordinatnya), gambaran kerusakan/kerugian, dan data populasi terdampak di lokasi tsb.

2. Berpartisipasi aktif untuk menyusun serta menjalankan respon dan pemulihan dengan agenda aksi bersama di bawah koordinasi BPBD DIY.

3. Berkemitraan dengan berbagai pihak baik pemerintah, masyarakat sipil, swasta, POLRI dan TNI namun tetap kritis konstruktif dan berpihak pada masyarakat paling lemah terdampak bencana

4. Mendukung gerakan “JogjaTangguh” secara proaktif dan partisipatif. Berkaitan dengan hal di atas maka Aliansi Jogja Sehati menetapkan :
1. Masa tanggap darurat 1

yang ditetapkan sampai tanggal 5 Desember 2017 diperpanjang sampai tanggal 14 Desember 2017. 2. Dalam mempersiapkan kunjungan kerja Bapak Presiden Jokowi maka Aliansi Jogja Sehati akan menggelar Apel Kesiapsiagaan dan Tanggap Darurat Bencana “JogjaTangguh” pada hari Kamis 7 Desember 2017 jam 15 di JEC.

Kota Cerdas dan Harapan Konferensi Gerakan Sosial Berbasis Kebudayaan dalam Era Disruptif

Saat ini kita memasuki jaman digital dalam Industri 4.0 yang salah satunya ditandai dengan munculnya inofasi disruptif. Inofasi ini juga merubah perilaku manusia yang kurang menguntungkan akibat nilai-nilai yang terdisruptif. Perilaku disruptif ini tentu tidak bisa disamakan dengan inovasi disruptif seperti yang ditulis Clayton M. Christensen tahun 1995 tentang sebuah teori untuk mendukung pertumbuhan ekonomi secara eksponensial melalui “Innovation-driven growth”. Persamaan satu-satunya adalah bahwa keduanya memicu efek disruptif yang mengganggu kestabilan. Inovasi disruptif memicu akselerasi pertumbuhan perusahaan secara masif dan menimbulkan dampak sistemik pada para pelaku bisnis lainnya, namun perilaku disruptif memicu kegaduhan dan merusak pranata yang sudah berjalan di masyarakat.

Perilaku disruptif ini tentu sangat berdampak pada pranata sosial, sistem hukum, dan bahkan menyerang integritas oknum dari lintas profesi. Kekuatan perilaku disruptif ini bertumpu pada kekuasaan baik kekuasaan politik dan kekuatan uang yang sangat besar. Penegakan sistem hukum yang kuat dengan didukung integritas aparaturnya tentu menjadi satu hal vital selain kontrol publik. Celah-celah hukum harus dipersempit dengan memberikan ruang terbatas terhadap perilaku disruptif.

Kita tidak bisa menghindarkan diri kita dari revolusi kemajuan teknologi yang nyaris tanpa batas. Salah satu realita itu adalah transformasi sebuah kota menjadi kota cerdas. Yogyakarta sebagai sebuah kota cerdas masa depan bukan hanya sebuah kota yang memiliki sistem kecerdasan terintegrasi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan serta kebaikan bagi seluruh warga melalui berbagai inovasi berbasis teknologi mobile dengan kecepatan internet yang sangat cepat, komputasi di awan (cloud computing), penerapan kecerdasan buatan dengan memanfaatkan berbagai sensor yang semakin maju. Kota Cerdas yang diharapkan juga akan mendasarkan kecerdasan sistem di kota Yogyakarta dengan landasan kebudayaan. Aktualisasi

gerakan sosial melalui banyaknya organisasi sosial kemasyarakatan akan memiliki pijakan bersama (common ground) baik dalam arti sebuah pijakan kode etik bersama maupun juga sebuah platform jejaring sosial bersama.

Kehadiran Aliansi Jogja Sehati bisa menjadi sebuah embrio model kerjasama sosial yang diikat berdasarkan satu pijakan etik. Kami akan mengembangkan sebuah platform jejaring sosial yang bisa menghubungkan seluruh organisasi sosial kemasyarakatan di DIY dalam satu sistem terintegrasi. Platform ini akan terdiri dari beberapa sub-sistem misalnya sub-sistem hubungan lintas iman, sub-sistem sosial kebudayaan, sub-sistem kepemudaan, dan sub-sistem informasi umum. Sub sistem tersebut akan dikembangkan dengan berbagai inovasi kecerdasan buatan yang mampu untuk memfilter dan memvalidasi informasi. Sistem ini juga akan menjamin akurasi dan kecepatan data yang dibutuhkan oleh relawan maupun anggota organisasi kemasyarakatan maupun warga kota. Salah satu contoh misalnya sebuah group Media Sosial Informasi Cegatan Jogja (ICJ) dan Informasi Kecelakaan dan Kriminalitas Jogja (IKKJ) telah berhasil menjadi kelompok dengan memanfaatkan jaringan media sosial untuk saling bertukar informasi yang didukung oleh hampir satu juta anggota. Model tersebut kedepan bisa kita kembangkan menjadi sebuah platform bersama dengan kecerdasan buatan sesuai dengan dinamika dan konteks kebutuhan kita.

Becak Yogyakarta; Moda Transportasi Tradisional Masyarakat Agraris, Industri dan Informasi

Rudi Winarso

Becak pada Awalnya

Di Yogyakarta, becak sebagai moda transportasi tradisional - di samping andong dan gerobak, pada awalnya digunakan untuk mengangkut penumpang dan barang-barang hasil produksi pertanian, kerajinan dan batik untuk dibawa ke pusat-pusat perdagangan di kawasan perkotaan. Di perkotaan, becak digunakan untuk sarana transportasi aktivitas warga, ke sekolah, belanja ke pasar, ke tempat kerja, berwisata dan keperluan lainnya.

Profesi pengemudi becak pada awalnya adalah pekerjaan sambilan petani dari pedesaan ketika masa panen, perbaikan irigasi, pengolahan lahan dan masa tanam telah usai. Dengan menjual sebagian hasil panennya ke kota, petani berkenalan dengan moda transportasi becak. Mereka berinteraksi dengan pengemudi becak dan juragan persewaan becak di kota. Sampai pada musim panen berikutnya, petani tersebut menyewa becak dari juragan becak. Akhirnya terjadi urbanisasi semu di sela masa tanam dan panen, karena mereka tidak punya tempat tinggal permanen di kota kecuali tidur di becak yang diparkir di emperan pasar dan toko.

Mulai era 90-an sampai sekarang ini dengan adanya booming pariwisata, para pengemudi becak banyak beralih dan mulai bergantung di sektor pariwisata, melayani wisatawan keliling kota untuk berburu oleh-oleh atau kuliner, mengantar pelancong untuk mendatangi tempat-tempat eksotis yang tersebar di penjuru Kota Yogyakarta. Dari tahun ke tahun, kunjungan wisatawan semakin meningkat di Yogyakarta. Bertambahnya wisatawan yang masuk ke Yogyakarta - bertambah pula jumlah becak secara berlipat ganda, sehingga mengakibatkan persaingan yang tidak sehat antar sesama pengemudi becak.

Perkembangan berikutnya adalah munculnya dua pengelompokan dalam jasa transportasi becak; becak kayuh dan becak motor. Dari aspek legalitas, becak motor tidak diatur dalam regulasi, bertentangan dengan Undang Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan. Alasan para penarik becak

menggunakan mesin adalah demi kepraktisan (dari hasil wawancara, sebagian besar profesi mereka berangkat dari jasa ojek) dan keterbatasan fisik (termasuk faktor usia). Dari dua jenis becak tersebut juga terjadi dua pengelompokan, yaitu pengemudi becak yang melayani jasa transportasi dan pengemudi becak yang mengandalkan penghasilan dari komisi dari toko oleh-oleh. Mereka menawarkan jasa sangat murah (Rp. 5.000,- bisa ditawar) untuk keliling di kawasan Malioboro dan Kraton, dengan harapan mendapat komisi dari toko-toko di mana para pelancong berbelanja oleh-oleh.

Mengenai status kepemilikan becak, ada tiga kategori; pertama adalah pengemudi becak yang memiliki sendiri kendaraannya. Kedua, mereka yang menyewa dengan cara setor harian sampai mingguan. Ketiga, becak yang disediakan oleh pelaku industri pariwisata; pengemudi becak tidak dikenakan biaya sewa, di sini ada kesepakatan untuk saling bekerjasama, misalnya toko oleh-oleh mengelola armada becak untuk menarik wisatawan berbelanja di tokonya, perhotelan mengandalkan armada becak untuk melayani program paket wisata keliling kota untuk tamu yang menginap di hotelnya.

Dinamika ini mengerucut pada persaingan yang tidak sehat, mulai dari rebutan penumpang sampai persoalan keselamatan berkendara. Sudah muncul kasus pengemudi becak saling serobot berebut penumpang yang berujung pada persoalan hukum. Ujung-ujungnya citra pariwisata menjadi cedera di mata wisatawan. Keselamatan penumpang terabaikan, banyak kasus becak nyelonong masuk warung karena rem becak tidak mampu bekerja dengan prima. Pada malam hari juga banyak kasus becak bertabrakan dengan kendaraan lain karena minimnya lampu penerangan dan tidak adanya lampu sein pada becak.

Melihat kenyataan tersebut di atas, perlu adanya solusi untuk menata dan memperbaiki guna mendudukkan becak tradisional (sesuai dengan semangat Perda DIY Nomor 5 Tahun 2016) pada posisi penting di ranah jasa transportasi publik yang bisa memuaskan pengguna jasa, mulai dari masyarakat Yogyakarta sampai wisatawan. Kata kuncinya adalah inovasi.

Becak dan Pariwisata

Pariwisata adalah aktivitas pengalaman bertualang yang berekspektasi pada tingkat kepuasan. Sensasi pengalaman baru yang belum pernah dirasakan, atau bertambahnya pengetahuan baru karena menerima suatu informasi (baru atau

informasi lama tapi dikemas dalam bentuk baru). Wisatawan akan merasa terkenang dan “tertagih” untuk datang berkunjung kembali ke suatu tempat wisata apabila ekspektasi akan kepuasannya terpenuhi. Apabila mereka mendapat informasi baru tentang pengalaman yang belum pernah dirasakan, mereka akan terpancung untuk mencoba menikmati sensasi obyek wisata tersebut. Dan dengan sukarela para wisatawan akan bertindak sebagai reporter dan komentator dengan semangat *veni-vidi-vici*.

Apabila dikaitkan dengan keberadaan becak di Yogyakarta, di mana transportasi tradisional tersebut menjadi salah satu tulang punggung pelayanan di dunia pariwisata, maka perlu dibuat sebuah inovasi untuk bisa mendongkrak tingkat kepuasan wisatawan. Komunitas dan organisasi penarik becak perlu diperkuat, ditata dan ditingkatkan nilai tawarnya, agar secara ekonomi para penarik becak bisa meningkat dan akan merasa bangga dengan melayani wisatawan yang berkunjung di Yogyakarta, yang tujuan akhirnya menaikkan tingkat kepuasan wisatawan.

Becak dan Evolusi

Masyarakat Yogyakarta patut berbangga dan bersyukur karena telah mempunyai Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2016, yang mengatur tentang Moda Transportasi Tradisional Becak dan Andong. Landasan hukum tersebut merupakan jaminan hak hidup bagi becak agar bisa terus menelusuri jalanan di Yogyakarta. Semangat dari peraturan tersebut adalah pengorganisasian dan inovasi pelayanan berdasarkan keselamatan dan kelancaran pengguna jalan, kelestarian dan kesejahteraan pengemudi becak.

Becak Yogyakarta yang sudah berevolusi menjadi becak wisata, perlu dilakukan inovasi dengan memadukan becak tradisional yang dimodifikasi (desain, fungsi dan standard keselamatan) dengan sistem informasi yang berisi tentang lokasi bersejarah dan tempat-tempat yang direkomendasi mengakomodasi kebutuhan wisatawan, meliputi informasi toko oleh-oleh dan souvenir, rumah makan, rumah produksi kerajinan, sekolah dan kampus, kampung wisata dan budaya, penginapan dan hotel, padepokan dan komunitas seni, galeri dan tempat-tempat menarik yang perlu diketahui wisatawan dan kejadian bersejarah yang terjadi di sepanjang route yang dilalui wisatawan, dan tak kalah penting adalah agenda wisata terkini yang ditujukan untuk warga Yogyakarta, wisatawan - Nusantara maupun mancanegara.

Sebagai angkutan tradisional yang digerakkan dengan tenaga manusia, becak bisa mengangkut dua penumpang dan barang, atau salah satunya. Dengan kontur jalan di Yogyakarta yang elevasinya naik turun di beberapa tempat dan melihat faktor pengemudi becak yang sebagian besar sudah berumur atau keterbatasan fisik - tenaga untuk mengayuh sudah tidak mampu mengatasi, pengemudi harus turun dan becakpun didorong. Bantuan penggerak tenaga mesin ramah lingkungan bisa menjadi solusi untuk situasi tersebut; apabila tenaga kaki sudah kerepotan, maka tenaga aki akan membantu laju becak.

Dinamo listrik jenis Brushless Direct Current (BLDC) dengan kapasitas 350 watt (atau lebih) tidak mengeluarkan asap dan suara, posisi mesin ada di tromol roda belakang, sehingga pengemudi becak masih bisa mengayuh apabila mesin tidak dihidupkan. Apabila becak sama sekali tidak dikayuh; kemampuan jarak tempuh bisa sejauh 40 kilometer untuk sekali charge - akan lebih jauh lagi jika sambil dikayuh. Cara pengoperasiannya sederhana, cukup menarik handle gas - becak bisa maju dan mundur. Selama ujicoba "Belia" dalam enam bulan ini - dengan berbekal kabel panjang, pengisian daya dilakukan di warung, rumah warga, pos satpam dan masjid. Ke depan, bisa disiapkan instalasi pengisian daya listrik di setiap pangkalan becak atau di depan hotel sebagai bagian dari fasilitas umum.

Becak Kontemporer

Budaya modern yang berimbas ke budaya kontemporer yang dipercepat dengan berubahnya cara berkomunikasi masyarakat - memberi angin baru bagi eksistensi becak, apalagi Yogyakarta sebagai kota pariwisata dan pendidikan. Sosok wisatawan bule menggenjot becak dengan penumpang istrinya sendiri, sementara pengemudi becak bertindak sebagai instruktur. Sampai pada becak sebagai karya seni yang dipamerkan di galeri seni, pusat pertololan dan lobby hotel, puncaknya adalah kehebohan dengan munculnya "Barrack Obama" Presiden Amerika Serikat dengan duduk tersenyum sambil menunjukkan tangan kanannya dengan simbol "V" dengan naik becak keliling Kota Yogyakarta dan dipamerkan di Taman Budaya Yogyakarta, dan dilanjutkan pameran keliling di tempat-tempat lain, bahkan sampai dipamerkan di Jakarta.

Reaktualisasi dalam bentuk media populer, kontemporer dan unik dapat dijadikan sarana pendidikan sejarah bagi generasi sekarang untuk menumbuhkembangkan pengetahuan sejarah dan pembentukan karakter bagi generasi

muda. Becak wisata ini dilengkapi dengan perangkat audio visual, pada bagian dalam atap becak dipasang speaker aktif dengan kualitas dolby stereo surround. Pada bagian depan atas becak dilengkapi smartphone yang pengoperasiannya dengan layar sentuh (touch screen) yang menceritakan sejarah dan informasi tentang pariwisata di sekitar Yogyakarta dengan pilihan dua bahasa (English dan Bahasa Indonesia). Pengemudi becak berperan juga sebagai tour guide tentang jejak-jejak dan kisah bersejarah di sepanjang route jalan maupun situs-situs gedung peninggalan yang sampai sekarang masih terawat dan terjaga, semakin menambah nilai jual Yogyakarta sebagai kota pendidikan, wisata dan budaya. Seperti pendapat Suwarno Wisetrotomo:

Karya-karya desain, mau tak mau harus berpacu dengan kecanggihan teknologi, selera atau gaya hidup. Hidup harus ditopang oleh berbagai kemudahan, tetapi sekaligus berupaya tidak kehilangan selera seni. (Burhan, M. Agus, Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer, 2006 : 221).

Teori yang paling mendekati pada suatu gagasan program becak wisata informatif ini adalah *pastiche*, yakni mengimitasi teks-teks penanda masa lampau, mencabut dari semangat jamannya dan menempatkan pada konteks masa kini dengan menghadirkan kembali ke dalam bentuk yang sama sekali baru. Menurut Yasraf Amir Piliang dalam bukunya *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas atinya Makna*: Sebaliknya, *pastiche* menurut Hutcheon, "...lebih beroperasi berdasarkan prinsip kesamaan dan keberkaitan." *Pastiche*, dalam hal ini, adalah imitasi murni, tanpa ada pretensi apa-apa. Kalaupun ada perbedaan antara teks *pastiche* dengan teks rujukan, perbedaan-perbedaan ini, menurut Hutcheon, dapat dianggap sebagai persamaan. Teks *pastiche* mengimitasi teks-teks masa lalu, dalam rangka mengangkat dan mengapresiasi. *Pastiche* mengambil bentuk-bentuk teks atau bahasa estetis dari berbagai fragmen sejarah, sekaligus mencabutnya dari semangat zamannya, dan menempatkannya ke dalam konteks semangat zaman masa kini. Oleh sebab itu, *pastiche* adalah satu bentuk parodi terhadap sejarah, atau menurut Umberto Eco, ia merupakan suatu "...perang terhadap sejarah...sebab, sejarah tidak bisa diulangi. Sejarah harus dibuat." (Piliang, 2003 : 188).

Keberadaan becak di Yogyakarta sudah saatnya dihadirkan ulang dengan pendekatan fenomena dan budaya masyarakat masa kini - masyarakat informasi; dalam kaitan dengan program ini salah satunya informasi sejarah - sejarah panjang Yogyakarta yang berusia ribuan tahun, mulai dari era Mataram Hindu, Mataram Islam, masa perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Yogyakarta pernah

menjadi Ibukota Republik Indonesia, mulai dari 4 Januari 1946 sampai pada 28 Desember 1949). Becak dihadirkan ulang sebagai mesin informasi, selain sebagai alat transportasi tradisional untuk menyusuri jejak-jejak bersejarah, juga berfungsi sebagai alat untuk menghidupkan adegan-adegan bersejarah yang sudah semakin dilupakan generasi sekarang.

Berkaitan dengan patronisasi ke masa lalu ini, Charles Jencks membedakan antara konsep Historisisme dan Revivalisme. Historisisme adalah pengombinasian dari berbagai unsur, gaya atau subsistem (yang ada dalam konteks sebelumnya) digunakan dalam sintesis baru (Piliang, 2003 : 189).

Apalagi dengan memaknai situs-situs bersejarah yang sudah tidak dihiraukan lagi oleh generasi sekarang, dengan pendekatan kekinian mungkin akan lebih terasa hadir di hadapan anak zaman, semangatnya dihadirkan lagi dengan bentuk yang sama sekali baru, dengan menggabungkannya dari berbagai elemen untuk menampilkan karya yang utuh, informatif dan fungsional.

Consequently, organization of the elements of art has one common goal along with the variety of personal, social, and physical goals that are normally pursued. The common goal might be called organization for visual effectiveness. (Burke Feldman, Edmund. *Art as Image and Idea*, 1967 : 256).

Elemen-elemen fisik dan historis dikemas dengan kaidah-kaidah desain modern agar kekunoan dari elemen historis bermetamorfosis seolah hadir di kehidupan nyata, elemen-elemen tersebut harus mengikuti kaidah: unity, balance, rhytm dan proportion yang selaras. (Burke Feldman, Edmund. *Art as Image and Idea*, 1967 : 258-276).

Masyarakat yang disebut sebagai tahap setelah era industrialisasi atau yang lazim disebut masyarakat “pasca indutrial” dinamakan sebagai masyarakat informasi. Tahap masyarakat tersebut memang telah berkali-kali digambarkan oleh para ahli yang berusaha menunjukkan ciri-ciri penting dari tahapan kehidupan tersebut dengan memperlihatkan perbedaannya dengan tahap-tahap sebelumnya.

Masyarakat informasi menurut Rogers (1986) dirumuskan sebagai; suatu bangsa di mana mayoritas angkatan kerja adalah terdiri dari para pekerja informasi, dan di mana informasi merupakan elemen yang paling penting. Jadi masyarakat informasi mencerminkan suatu perubahan yang tajam dari masyarakat industrial di mana mayoritas tenaga kerja bekerja dalam pekerjaan manufakturing seperti perakitan mobil dan produksi baja, dan yang merupakan elemen kunci adalah energi. Kontras

dengan itu, para pekerja individu pada masyarakat informasi adalah mereka yang aktivitas utamanya memproduksi, mengolah atau mendistribusikan informasi, dan memproduksi teknologi informasi (Nasution, 1989 : 90).

Informasi merupakan energi bahan yang berpola (patterned matterenergy) yang mempengaruhi probabilitas yang tersedia bagi seorang individu dalam pembuatan keputusan. Informasi tidak memiliki eksistensi fisik secara sendiri dan hanya dapat diekspresikan dalam bentuk material atau dalam bentuk energi seperti impuls atau gelombang elektrik (Nasution, 1989 : 90).

Di Jepang, pada era 1970-an sudah muncul istilah Jahoka Shakai atau masyarakat informasi menunjukkan sebuah kematangan yang dinyatakan bahwa kemakmuran dan kebudayaan pasca industri sangat bergantung pada teknologi-teknologi informasi (Ito, 1980). Masyarakat seperti ini dibedakan dari setiap tahapan evolusi masyarakat sebelumnya. Pada masyarakat seperti ini informasi sangat dihargai tinggi dan bahan mentah yang mendasari kegiatan ekonomi, industri, dan perkembangan sosial (Tanaka, 1978, dalam Jurnal Komunikasi Vol. 1, 1993).

Dasar karya untuk “masyarakat informasi” telah diletakkan dengan baik pada awal tahun 1970-an, yang meningkatkan kepekaan kalangan bisnis, intelektual, dan masyarakat Jepang terhadap nilai teknologi dan produk informasi sebagai jalan yang paling tepat untuk mengembangkan masa depan. (John Bowes, dalam Jurnal Komunikasi Vol.1, 1993)

Ketika internet sedang mulai naik daun di pertengahan 1990-an, penulis dan salah satu pelopor Internet Michael F. Hauben mengungkapkan idenya tentang para pengguna Internet di tulisannya, "The Net and Netizens: The Impact the Net Has on People's Lives". Di paragraf pertamanya:

“Selamat datang di abad ke-21. Anda adalah seorang Netizen (seorang penduduk Net) dan anda hadir sebagai warga di dunia ini, semua karena konektivitas global yang bisa diwujudkan oleh Net. Anda memandang semua orang sebagai warga senegara anda. Secara fisik mungkin anda sedang hidup di satu negara, tapi anda sedang berhubungan dengan sebagian besar dunia melalui jaringan komputer global. Secara virtual, anda hidup bersebelahan dengan setiap Netizen di seluruh dunia. Perpisahan secara geografis sekarang diganti dengan keberadaan di dunia virtual yang sama.”

Karena tulisannyalah ia diberi julukan sebagai pelopor istilah netizen, yang pada akhirnya populer digunakan sampai saat ini.

Dalam kenyataannya di lapangan, pesatnya teknologi komunikasi tidak diimbangi dengan produksi informasi tentang keunikan Yogyakarta - karena kelemahan dalam penyajian informasi tentang kelebihan dan keunggulan Yogyakarta, maka muncul fenomena sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang penamaan kawasan/kampung (toponame) dengan nama-nama jabatan atau profesi penting penunjang organisasi Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat nyaris tidak diketahui oleh masyarakat umum, apalagi generasi muda.
2. Penamaan jalan dan penanaman vegetasi tertentu pada poros Panggung Krapyak, Plengkung Nirbaya, Alun-Alun Selatan, Kraton, Alun-Alun Utara, Pangurakan, Margomulyo, Malioboro, Margoutomo sampai Tugu yang merupakan poros sumbu “Garis Imajiner” yang membujur mulai dari selatan (Parangkusumo) sampai utara (Merapi) merupakan falsafah penting keberadaan Yogyakarta yang mempunyai nilai filosofis tinggi sudah hilang dari pengetahuan dan ingatan publik.
3. Yogyakarta sebagai Ibukota Perjuangan Republik Indonesia (4 Januari 1946 - 28 Desember 1949) meninggalkan jejak-jejak bersejarah yang sangat banyak, mulai dari Istana Kepresidenan, Kantor Kementerian, Instansi Militer, Pabrik Persenjataan, lokasi gugurnya Pahlawan Kusumabangsa dalam peristiwa pertempuran mempertahankan kemerdekaan. Dari wawancara dengan warga di sekitar situs-situs bersejarah, muncul fakta bahwa sebagian besar tidak mengetahui bahwa di lingkungan mereka adalah lokasi bersejarah penting, munculnya masyarakat amnesia sejarah.
4. Becak yang ada di Kota Yogyakarta sudah mengalami pergeseran segmentasi konsumen, yang dulunya sebagai alat transportasi rakyat dan umum, sekarang dengan adanya kunjungan wisatawan yang semakin masif membuat becak sebagai alat transportasi yang “naik kelas”. Wisatawan baik lokal maupun mancanegara memilih menggunakan becak untuk berkeliling Kota Yogyakarta dengan alasan memorable karena tidak bisa didapatkan di kota asal wisatawan tersebut. Dengan semangat memburu kecepatan, sudah banyak penarik becak memodifikasi becaknya, dengan menempelkan mesin sepeda motor untuk menggantikan tenaga manusia, dengan mengabaikan segi keselamatan.

Pola informasi Becak Listrik Android (Belia) - merupakan inovasi Becak tradisional kayuh Yogyakarta yang dilengkapi piranti yang bisa mengakses informasi; destinasi, akomodasi, belanja, kuliner dan agenda pariwisata melalui peralatan smartphone yang terinstall aplikasi Android Jogja Istimewa dengan pilihan dwi

bahasa (English dan Bahasa Indonesia) yang berbasis GPS dengan tambahan peralatan tata suara dolby stereo. (Grafis: Rudi Winarso)

Becak dan Informasi

Wisata napak tilas sejarah (wisata sejarah), sambil berburu makanan lezat dan menggiurkan (wisata kuliner) dan kenyamanan berbelanja kerajinan untuk kenangan (wisata belanja) dengan menyusuri jalur bersejarah merupakan sensasi baru bagi wisatawan. Sebagai ilustrasi, misalnya wisatawan naik becak mulai dari Jalan Malioboro, secara tidak langsung wisatawan sudah masuk lorong waktu zaman perjuangan merebut dan mempertahankan kemerdekaan, di sepanjang route yang dilalui terhampar situs-situs penting dan artefak-artefak yang mengisahkan peristiwa heroik tersebut, mulai dari Gedung Agung (pada 19 Desember 1948, tempat sidang darurat kabinet sekaligus situs tertangkapnya Presiden, Wapres dan Menteri-menteri, yang akhirnya diasingkan ke Pulau Bangka) - Benteng Vredeburg (merupakan Kantor Kementerian Pertahanan, dibombardir Belanda pada hari yang sama) - Perempatan Kantor Pos Besar (merupakan saksi bisu “perang dini” dalam peristiwa Serangan Umum 1 Maret 1949) - Plengkung Nirbaya (Gading) - Alun-Alun Selatan - Jalan Polowijan (Plaza Ngasem) - Komplek nDalem Mangkubumen - Jalan Kadipaten - Jalan Kadipaten Kulon - Jalan Suryowijayan, kemudian menyusuri keliling benteng Kraton dengan menggunakan moda transportasi becak wisata yang sudah dimodifikasi.

Dari contoh route tersebut di atas, pada kenyataan saat ini merupakan pusat tujuan pariwisata utama di Yogyakarta. Jutaan wisatawan pada setiap tahun berkumpul di lokasi tersebut. Industri pariwisata tumbuh pesat di pusat Kota Yogyakarta tersebut - yang menghidupi jutaan warga Yogyakarta dan sekitarnya. Pedagang kaki lima, mulai dari angkringan sampai lapak oleh-oleh, toko-toko busana dan kerajinan, galeri, museum, losmen, motel, hotel dan convention hall, warung, rumah makan dan restoran, jasa transportasi, mulai dari becak, andong, ojek, taksi, bus umum, bus pariwisata, kereta api sampai pesawat udara.

Dalam perancangan ini, becak kayuh tradisional ini sudah melakukan inovasi berupa; pertama, menambah alat bantu penggerak tenaga listrik yang ramah lingkungan dengan energi terbarukan, kedua, inovasi teknologi informasi; becak akan berubah fungsi menjadi mesin informasi yang akan memberi nilai tambah angkutan tradisional di Yogyakarta, becak ini dilengkapi dengan perangkat audio visual. Pada

bagian dalam atap becak dipasang speaker dengan kapasitas dolby stereo yang tersambung secara bluetooth. Becak juga dilengkapi smartphone yang sudah terinstall aplikasi Android "Jogja Istimewa" dengan pilihan dua bahasa (English dan Bahasa Indonesia). Tampilan visual berdasarkan titik lokasi (GPS) di mana becak berada, di dalam menu akan muncul ikon yang menampilkan pilihan yang berisi informasi sesuai kebutuhan wisatawan.

Pengemudi becak bermetamorfosis menjadi local tour guide yang akan mengantarkan wisatawan dengan route yang telah direncanakan atau sekadar jalan-jalan berinteraksi dengan warga, menikmati situs-situs peninggalan yang sampai sekarang masih terawat dan terjaga atau berburu souvenir - yang niscaya akan meningkatkan kesejahteraan mereka.

Dengan inovasi tersebut, maka nama hasil evolusi terkini becak tersebut adalah "Becak Listrik Android - Jogja Istimewa".

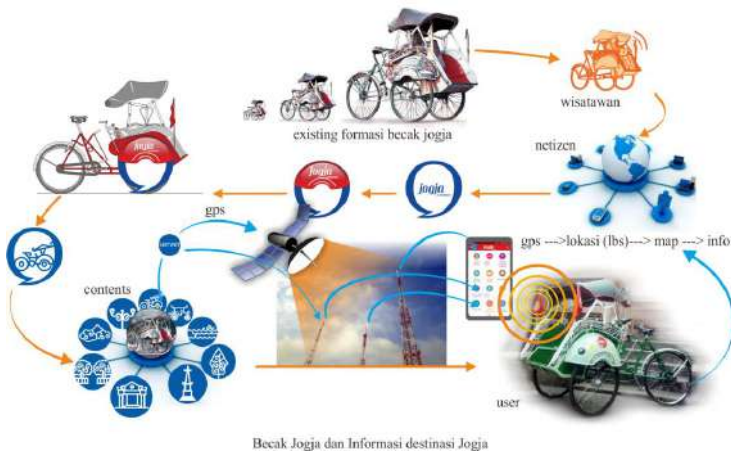
*) Rudi Winarso, SSn, MSn, Alumnus Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Penggagas Prototype Becak Listrik Android "Belia" (KR, 16/4/2018 dan Tajuk Rencana KR, 18/4/2018).

Daftar Pustaka:

- Amir Piliang, Yasraf. (2003), *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Bono, Edward de. (1991), *Lateral Thinking/terjemahan Sutoyo*, Jakarta: Airlangga.
- Burhan, M. Agus. (2006), *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer*, Kenangan Purna Bakti untuk Prof. Soedarso Sp., M.A., Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Burke Feldman, Edmund. (1967), *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Darwin, Charles. (1869), *On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life* (5th ed.), London: John Murray.
- Read, Herbert. (1959), *The Meaning of Art atau Seni Rupa: Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp, (2000), , Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Soedarso Sp. (2006), *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, , Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Tester, Keith. (2003), *Media, Budaya dan Moralitas*, Yogyakarta: Juxtapose.

Wadhana, Veven SP. (1997), *Kapitalisme Televisi dan Strategi Budaya Masa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lampiran:



Becak Listrik Android (Belia) - merupakan inovasi Becak tradisional kayu Yogyakarta yang dilengkapi dengan dinamo listrik Brushless Direct Current (BLDC) 350W, baterai 48Volt/20Ah, sebagai tenaga alternatif/alat bantu gerak. Pada bagian depan, penumpang becak bisa mengakses informasi pariwisata melalui peralatan smartphone yang terinstall aplikasi Android Jogja Istimewa dengan pilihan dwi Bahasa (English dan Bahasa Indonesia) yang berbasis GPS dengan tambahan peralatan tata suara dolby stereo. (Foto: Rudi Winarso)

KOTA CERDAS BERBASIS KEBUDAYAAN¹

Oleh: Haryadi Baskoro

Kota-kota di nusantara dan di seluruh dunia telah berlomba-lomba mengelola perikehidupan urban secara cerdas. Apalagi setelah Kemkominfo RI menggulirkan Gerakan Menuju 100 Smart City, tak kurang dari 50 wali kota dan bupati menyatakan dukungan.

Dalam pembangunan *smart city*, Menkominfo RI Rudiantara menekankan pemanfaatan teknologi informasi untuk melayani masyarakat. Menurutnya, kita harus mendefinisikan dulu manfaat-manfaat apa saja yang akan diberikan kepada masyarakat dan baru mencari teknologi informasi yang relevan. Gerakan *smart city* di satu sisi mendorong kota-kota menyelesaikan berbagai persoalan urban secara cerdas dan sisi lain memajukan potensi daerahnya secara cerdas pula.

Pengelolaan komunitas cerdas (*smart city, smart regency, smart province*) yang telah menjadi tren sejak 2000-an sudah terbukti berhasil memajukan kualitas kehidupan masyarakat. Riset McKinsey Global Institute (MGI) misalnya, menunjukkan bahwa sistem *smart city* terbukti menjadi solusi digital (*digital solution*) efektif di berbagai kota di seluruh dunia. Sistem *smart city* terbukti berdampak, misalnya mengurangi insiden kriminalitas hingga 30-40 persen, mengurangi pemborosan waktu dalam sistem transportasi hingga 15-20 menit, mengurangi pemborosan pemakaian air hingga 25-28 liter per orang per hari

Jerat Pragmatisme

Secara antropologis, *smart city* adalah sebuah kebudayaan. Koentjaraningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai kompleks sistem gagasan, sistem perilaku, dan benda-benda hasil karya manusia (budaya material) yang menjadi milik diri melalui proses belajar. Perilaku serba digital dalam *smart city* ditopang oleh budaya material berupa teknologi informasi dengan multi aplikasinya yang semakin canggih. Namun sejauh ini, sistem gagasan yang melandasi perilaku digital dan memotivasi penciptaan teknologi digital itu bersifat pragmatis. Alam pikir pragmatis menekankan pengutamaan kebermanfaatan segala sesuatu, yaitu kebergunaan secara praktis

¹ Dikembangkan dari artikel opini Haryadi Baskoro berjudul "Kota Cerdas Berbasis Kebudayaan" yang telah dimuat di Rubrik OPINI Harian KOMPAS edisi 6 Agustus 2018, halaman 7.

semata. Manusia pragmatis tak mau repot-repot memikirkan masalah-masalah kebenaran, sistem nilai, dan filsafat, apalagi hal-hal yang bersifat metafisis.

Pragmatisme dalam pembangunan *smart city* terlihat dari orientasinya untuk membuat hidup masyarakat semakin mudah, nyaman, senang, nikmat, sejahtera, dan bahagia. Jika pencapaian-pencapaian itu saja yang menjadi parameter keberhasilan, *smart city* hanya akan menjadikan kota berteknologi cerdas tetapi tidak berpenduduk cerdas. Sebab, cerdas itu lebih dari sekedar fasih menggunakan *smartphone*. Semakin canggih (cerdas) IT yang diciptakan, penggunaanya justru semakin tidak perlu menguras otak karena beragam surplus kemudahan teknis yang diberikan.

Mari kita renungkan ulang. Salah satu aplikasi *smart city* mungkin akan sangat memudahkan penduduk sehingga tidak perlu pusing dan repot saat mengurus urusan-urusan kependudukan. Semua proses rumit berjenjang cukup dilakukan melalui *smartphone* dalam genggam tangan kita. Lantas, apakah hal itu membuat penduduk lebih cerdas? Dulu, kita harus mencari Pak RT, Pak RW, lalu antri di kelurahan, berdialog dengan Pak Lurah, dan melewati beragam interaksi sosial lainnya saat mengurus ini dan itu. Bukankah hal itu justru membuat kita punya kecerdasan social (*social intelligent*)? Bukankah hal itu melatih kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan adversiti (AQ) kita? Digitalisasi bukan hanya desruptif bagi system pekerjaan yang dulu melibatkan aktivitas banyak orang, tetapi juga mengganggu proses belajar masyarakat untuk memiliki kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

Faktanya, kehadiran teknologi cerdas terkadang justru membuat manusia berpikir dan berperilaku tak cerdas. Dulu pada awal-awal teknologi internet diciptakan, umat manusia memanfaatkannya untuk membangun interaksi sosial yang relatif positif. Sekarang manakala teknologi media digital begitu canggih, medsos dan media online justru menyuburkan *hoax*, ujaran kebencian, *cyber bullying*, *cyber radicalism*, dan *cyber terrorism*. Dulu internet membangun interaksi di dalam keberagaman. Sekarang internet jadi alat eksklusi sosial dan sarana provokasi konflik sosial.

Manusia ternyata lebih bodoh dari laba-laba. sebab tak pernah ada laba-laba membuat jaring namun terjatuh dalam jaringnya sendiri. Adapun manusia menciptakan jejaring budaya yang disebut Clifford Geertz sebagai jejaring makna (*the web of significance*) yang jadi bumerang karena menghegemoni dirinya.

Karena itu para peneliti budaya mengembangkan istilah “peradaban” (*civilization*). Arnold Toynbee (1965) mendefinisikan peradaban sebagai kebudayaan

yang memiliki dimensi ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi. Kita membutuhkan kota-kota berperadaban tinggi yang canggih dalam teknologi informasi namun penduduknya berbudaya luhur. Adapun pragmatisme yang berorientasi pada kenikmatan hidup pada waktunya akan memerosotkan kualitas kebudayaan kita di tengah kemajuan iptek.

“E-learning”

Supaya *smart city* berbasis kebudayaan, sejarawan UGM Joko Suryo mengingatkan pepatah lama “*man behind the gun*”. Teknologi informasi adalah alat, senjata, budaya materi yang harus dikendalikan oleh manusia. Hanya manusia berbudaya luhurlah yang alam pikirnya diliputi gagasan-gagasan mulia - sistem nilai, filosofi, ideologi - yang arif dalam menciptakan, memilih, dan menggunakan senjata itu dengan baik. Senjata yang sederhana sekalipun, jika berada di tangan penjahat, akan menjadi pemicu petaka yang besar. Apalagi, senjata canggih yang bernama teknologi digital itu.

Pembangunan *smart city* semestinya sejak awal memposisikan kebudayaan sebagai panglima dan teknologi digital sebagai alat. Kebudayaan membuat kita cerdas dalam mencipta, memilih, dan menggunakan teknologi digital yang tidak sekedar memberi kenikmatan publik (pragmatis) namun mencerdaskan (kultural) masyarakat/bangsa.

Sebagai contoh, dengan bantuan aplikasi digital seperti yang telah marak sekarang ini, kita dengan mudah menemukan arah dan lokasi. Di kota Yogya misalnya, aplikasi digital memudahkan kita menemukan Jalan Malioboro yang berlokasi di pusat kota. Tetapi, *smart city* berbasis kebudayaan semestinya bukan hanya memberi kemudahan navigasi, tetapi juga memberi petunjuk yang lebih mencerdaskan lagi. Sebab, nama jalan Malioboro adalah bagian integral tata kota “sumbu filosofis” Yogya yang mengandung pesan moral yang sudah diapresiasi oleh UNESCO. Malioboro adalah nama ajaran supaya manusia membuang kejahatan “*malima*” yaitu *madat* (mencandu, narkoba), *madon* (seks bebas), *main* (berjudi), *minum* (kemabukan), dan *maling* (mencuri, korupsi). Turis asing pun akan tertarik jika mendapat informasi kultural edukatif seperti itu, sebab mereka tak berkunjung sekedar mencari kemudahan.

Pembangunan *smart city* berbasis kebudayaan semestinya bercirikan edukasi. Negara tidak hanya bertugas mensejahterakan tetapi juga mencerdaskan bangsa. Jika

sejahtera berarti hidup mudah dan nyaman maka cerdas berarti terus meningkatnya kompetensi berpikir kritis, progresif, dan transformatif. Teknologi digital memberi banyak alternatif inovasi kreatif untuk mengembangkan pendidikan kultural bagi masyarakat.

Dengan demikian *smart city* membuka jalan untuk revitalisasi dan aktualisasi nilai-nilai kearifan lokal dan mengajarkannya secara kreatif-atraktif kepada generasi masa kini. Untuk itu aplikasi *e-learning* perlu diintegrasikan bahkan menjadi basis dalam sistem *smart city*. Sistem *smart city* yang berfokus pada pencerdasan justru akan mengakselerasi revolusi pendidikan yang progresif dan transformatif. Melalui *e-learning* masyarakat menjadi pembelajar aktif, bisa meneliti sendiri, mempelajari materi lewat *website*, bahkan mengakses langsung para ekspert yang ada di kotanya. Materi pelajaran yang diperoleh selalu di-*update* dan di-*upgrade*. Dalam edukasi era “4.0”, pembelajar adalah konektor, kreator, dan konstruksionis dalam proses belajar-mengajar. Murid berpeluang menjadi pencipta dan pembagi informasi (*learner as content producer and sharer*). Masyarakat jadi cerdas dan bisa mencerdaskan orang lain (*learner as teacher*).

Jika tidak berbasis kebudayaan, pembangunan *smart city* di Indonesia hanya akan mengantarkan kota-kota kita menjadi pusat-pusat modernitas global. Digitalisasi malahan berpotensi melemahkan dan melenyapkan keaslian dan keunggulan kebudayaan kita sendiri. Sistem *smart city* berbasis kebudayaan bukan hanya mencerdaskan penduduk urban tapi mentransformasi kota-kota kita menjadi pusat-pusat peradaban yang melalui teknologi informasi mampu berdampak global.

Perempuan Jaman Now

Oleh: Miftah Bachria Sa'adah

Pada masa silam, setidaknya ada dua ungkapan tentang perempuan. Pertama, “kanca wingking” yang berarti bahwa perempuan adalah warga kelas dua yang hanya berhak mengurus urusan rumah tangga. Kedua, ungkapan “surga nunut nraka katut” yang berarti nasib perempuan tergantung di tangan suaminya.

Emansipasi perempuan sejauh ini telah mengangkat kaum perempuan dari jerat ketersisihannya itu. Kesetaraan gender telah mejadi isu utama dan buah-buahnya sudah cukup nyata di jaman sekarang

Perempuan dan Industri

Ketika industrialisasi menyedot banyak sekali tenaga kerja, di situlah masalah perempuan pekerja menyembul ke permukaan. Persaingan antara kaum pria dan kaum wanita kembali berkembang. Ketidakadilan terhadap perempuan pekerja menjadi persoalan di mana-mana. Sementara kaum perempuan yang secara fisik lebih lemah dibanding kaum pria, misalnya harus mengalami masalah datang bulan secara rutin dan juga menghadapi masa kehamilan yang berat, membutuhkan perlakuan yang khusus. Sementara tak jarang terjadi kasus pelecehan atas para perempuan pekerja.

Sejarah industrialisasi modern mencatat bahwa bilamana dipersiapkan dengan pendidikan yang memadai maka kaum perempuan akan meraih sukses. Bahkan menurut Naisbitt (1990), sekarang adalah abad kejayaan kaum perempuan. Sejak 1972, presentasi kaum wanita yang berprofesi dokter belipat dua. Sedangkan prosentasi kaum wanita yang bekerja sebagai pengacara dan arsitek bahkan berlipat lima. Kaum wanita sejak sepuluh tahun silam telah menguasai 39,3 persen dari 14,2 juta pekerjaan eksekutif, administratif, dan manajemen.

Ketika komputerisasi melanda dunia industri, kaum perempuan ternyata lebih berpeluang besar untuk memimpin. Sampai tahun 2000-an, sepertiga ilmuwan komputer adalah kaum perempuan. Teknologi informasi berbasis komputer yang menuntut ketelitian, ketekunan dan kesabaran memberi kesempatan besar bagi kaum perempuan yang secara psikologis memang memiliki potensi untuk bekerja seperti itu.

Naisbitt (1990) juga mencatat bagaimana para pekerja perempuan berpotensi menggeser dominasi kaum pria di dalam dunia industri. Bahkan dalam dunia *manufacturing* jumlah perempuan pekerja terus membengkak. Antara 1983 sampai 1988 saja sudah ada pertumbuhan dari 20 menjadi 26,3 persen di dunia.

Semua ini menunjukkan bahwa kesempatan untuk maju dalam dunia industri adalah sama antara kaum perempuan dan kaum pria. Era teknologi digital justru menjadi peluang besar bagi kaum perempuan. Karena itu, untuk memperbaiki nasib para perempuan pekerja di era industri masa kini sangat penting untuk meningkatkan pendidikan mereka. Pembangunan pendidikan untuk perempuan menjadi kunci bagi perbaikan nasib para perempuan pekerja.

Di sisi lain, para perempuan pekerja dengan SDM pas-pasan atau rendah cenderung menjadi korban. Buktinya, TKW Siti Hajar yang hijrah ke negara tetangga untuk bekerja terpaksa harus pulang karena dihajar oleh majikannya sampai babak belur. John Pilger (2002) pernah meneliti kehidupan para buruh wanita yang bekerja pada perusahaan pakaian merk asing terkenal di Jakarta. Ternyata, para buruh wanita itu menjadi korban kaum kapitalis global yang mempekerjakan buruh-buruh di negara berkembang dengan sangat murah. Dalam sebuah wawancara rahasia, seorang buruh wanita di Jakarta mengaku kepada Pilger bahwa dirinya sering harus kerja lembur selama 36 jam dengan jeda istirahat hanya 2 jam per 24 jam. Buruh wanita itu mengaku masuk kerja jam 07.30 pagi sampai jam 18.30 sore pada hari berikutnya dengan gaji yang sangat rendah.

Bagi para perempuan buruh seperti itu, kebijakan yang berpihak pada kepentingan mereka merupakan solusi yang sangat diharapkan. Inti masalah yang mereka hadapi adalah ketidakadilan. Mereka tidak bisa ditolong hanya dengan mendongkrak SDM mereka melalui pendidikan. Nasib mereka hanya tertolong jika ada perubahan sistem yang lebih adil bagi mereka.

Sekarang, memasuki era industri 4.0 dimana digitalisasi menjadi basis, kaum perempuan dituntut untuk bisa menyesuaikan diri. Tanpa penguatan SDM di bidang penguasaan teknologi informasi, sekali lagi kaum perempuan bisa termarginalkan. Itulah yang menjadi tantangan kita bersama, penguatan SDM kaum perempuan di bidang teknologi informasi.

BAGIAN I

MENYINGKAP “RUH”

JOGJA SMART PROVINCE

"Jogja Smart Province" dan E-learning Keistimewaan Yogya²

Oleh Haryadi Baskoro

PADA momen HUT Kemerdekaan RI ke-73 ini, Yogya melakukan langkah baru di bidang digital bertajuk "Jogja Smart Province" (JSP) yang masterplannya telah berada di tangan Gubernur DIY Sri Sultan HB X. JSP didefinisikan sebagai pendekatan inovatif-kreatif dari Pemda DIY dan berbagai kelompok pemangku kepentingan dalam penyelesaian isu-isu strategis dan pengembangan sektor-sektor unggulan DIY. Pendekatan ini berbasis pada optimalisasi pendayagunaan teknologi informasi, integrasi data, dan kolaborasi antar wilayah.

Ketua Tim Ahli JSP Lukita Edy Nugroho PhD menandakan bahwa JSP tidak muncul tiba-tiba namun mendukung Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) DIY periode 2017-2022 yang sudah ada (KR, 15/8/2018). JSP adalah strategi untuk mengimplementasikan RPJMD DIY secara "*smart*" dan terakselerasi. Dengan demikian JSP tidak bersifat menandingi atau apalagi menghegemoni pengembangan "*smart regency*" dan "*smart city*" yang telah tumbuh di setiap kabupaten dan kota di seluruh DIY. JSP adalah inisiasi untuk mengakselerasi kolaborasi kewilayahan dalam konteks DIY sebagai sebuah entitas Keistimewaan setingkat provinsi.

JSP juga merupakan pengembangan lebih lanjut dari pembangunan DGS (*Digital Government Services*). Sejauh ini DGS DIY adalah upaya pemanfaatan TIK untuk membangun interaksi antara pemerintah dan masyarakat. Adapun JSP mengintensifkan digitalisasi DIY dengan (1) partisipasi yang melibatkan semua pemangku kepentingan, (2) inovasi kreatif untuk menyelesaikan isu-isu strategis dan mengembangkan sektor-sektor unggulan daerah, (3) merajut kolaborasi antar wilayah, (4) memaksimalkan dukungan TIK.

Kolaborasi, koordinasi, dan sinergi digital di level "provinsi" di DIY sangat penting sebab banyak sekali isu dan permasalahan yang bersifat lintas kabupaten-kota. Ancaman bencana Merapi misalnya, bukan hanya berdampak di Kabupaten Sleman, tetapi juga Kota Yogya dan Kabupaten Bantul. Sementara pembangunan institusi dan

² Artikel Haryadi Baskoro dimuat di Kolom ANALISIS KR Harian Kedaulatan Rakyat 2018.

infrastruktur pendidikan masih terkonsentrasi di Sleman dan Yogya, padahal harus dikembangkan secara merata.

Dalam konteks Keistimewaan DIY, kolaborasi kewilayahan lintas “*smart city*” dan “*smart regency*” menjadi sangat penting. *Pertama*, urusan-urusan Keistimewaan DIY sebagaimana diatur dalam UUK adalah urusan-urusan bersama yang kewenangannya memang berada di level provinsi. Kelima urusan Keistimewaan itu adalah masalah-masalah “keistimewaan” di dalam bidang (1) kepemimpinan, (2) pemerintahan, (3) tata ruang, (4) pertanahan, (5) kebudayaan.

E-learning tentang Keistimewaan DIY misalnya, merupakan salah satu “praksis” digitalisasi yang memang harus ditangani di level provinsi. Dalam Masterplan JSP, lemahnya pemahaman tentang Keistimewaan DIY merupakan isu krusial yang harus segera ditangani. Strategi pendidikan dan pengkaderan Keistimewaan DIY akan terakselerasi jika dikelola secara “*smart*” dengan aplikasi-aplikasi canggih yang kreatif-inovatif.

Kedua, kolaborasi, koordinasi, dan sinergi digital lintas wilayah diperlukan supaya pembangunan digitalisasi DIY berbasis pada nilai-nilai Keistimewaan Yogya. Ini yang menurut Ketua Tim JSP Lukita menjadi ciri pembeda JSP dibanding konsep “*smart city*” lain yang sudah ada. Dalam bagan lingkaran JSP, terdiri dari 5 dimensi (*smart governance, smart living, smart society, smart envirointmen, smart culture*) yang dijiwai oleh nilai-nilai Yogya sebagai pusat atau ruh dari JSP.

Nilai-nilai Keistimewaan Yogya yang menjadi ruh JSP terangkum dalam ungkapan filosofis “*hamemayu hayuning bawana*”, “*sangkan paraning dumadi*”, dan “*manunggaling kawula lan gusti*”. Intinya adalah visi untuk memperindah dunia, serta bertumbuh dan berkembang maksimal menjadi SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul dalam intelektualitas, mentalitas, dan spiritualitas.

Dalam Masterplan JSP, nilai-nilai filosofis itu kemudian diterjemahkan menjadi sistem norma (paradigma) yang bersifat operasional. Arah kebijakan dan rumusan strategi mengenai isu-isu strategis DIY dilandasi oleh norma-norma paradigmatis itu. Baru kemudian ditetapkan solusi-solusi indikatif yang bersifat teknis termasuk pemilihan aplikasi-aplikasi digital yang komprehensif.

Pembangunan *smart city, smart regency*, dan akhirnya *smart provinve* yang untuk DIY bernama JSP itu memposisikan kebudayaan sebagai panglima dan teknologi digital sebagai senjata. Nilai-nilai budaya membuat kita cerdas dalam mencipta, memilih, dan menggunakan teknologi. Digitalisasi tidak sekadar

pembangunan inovatif-kreatif untuk memberi kenikmatan publik (pragmatis) namun mencerdaskan (intelektual-mental-spiritual) masyarakat. Di sinilah esensi dari visi RPJMD DIY 2017-2022 untuk memuliakan martabat manusia Jogja.

E-learning Keistimewaan DIY

SEMANGAT untuk mengelola komunitas cerdas (*smart city, smart regency, smart province*) dengan memanfaatkan dukungan sebesar-besarnya dari basis teknologi informasi harus mensejahterakan dan mencerdaskan. Untuk Yogya sebagai pusat sejarah, kebudayaan, dan pendidikan, digitalisasi jangan hanya membuat masyarakat semakin cerdas dalam menjalani hidup praktis sehari-hari (pragmatis), tetapi juga menjadi warga cerdas dalam berpartisipasi dan berkontribusi dalam pembangunan.

Pengelolaan komunitas cerdas (*smart city, smart regency, smart province*) yang menjadi tren sejak 2000-an terbukti memajukan kualitas kehidupan masyarakat. Riset McKinsey Global Institute (MGI) misalnya, menunjukkan bahwa sistem *smart city* terbukti menjadi solusi digital (*digital solution*) efektif di berbagai kota di seluruh dunia. Sistem *smart city* terbukti berhasil, misalnya mengurangi insiden kriminalitas hingga 30-40 persen, mengurangi pemborosan waktu dalam sistem transportasi hingga 15-20 menit, mengurangi pemborosan pemakaian air hingga 25-28 liter per orang per hari

Yogya dengan beragam kerumitan persoalannya mutlak menjadikan dirinya semakin smart (*getting smarter and smarter*). Prof Achmad Djunaedi menjelaskan setidaknya ada 6 komponen (dimensi) pengelolaan *smart city* yaitu *smart economy, smart people, smart governance, smart mobility, smart environment, dan smart living* (KR, 2/7/2018). Masalah kemacetan lalu lintas misalnya, harus dikelola lebih *smarter* dengan sistem digital.

Dalam konteks Keistimewaan DIY, pendidikan kewargaan (*civic education*) perlu diintegrasikan dengan sistem pengelolaan komunitas cerdas. Mungkin bisa masuk ke dalam komponen (dimensi) *smart people* atau *smart culture*. Pengintegrasian *e-learning* Keistimewaan ini penting sebab pasca disahkannya UUK DIY, ada banyak sekali urusan kemasyarakatan yang bersifat khusus (asimetris) di Yogya. Apalagi dengan terus berkembangnya Perda-is-Perdais, masyarakat membutuhkan keakuratan informasi yang komprehensif. Soal tata ruang dan pertanahan misalnya, kesalahpahaman bisa menimbulkan ketidaknyamanan hingga

konflik. Digitalisasi memungkinkan warga untuk bukan hanya tahu namun bisa memahami lebih detil, bahkan berkonek langsung dengan para ahli, para pengampu kebjiaan di level Pemda, dan para pengampu adat di level Kraton.

UUK DIY menekankan pengaturan Keistimewaan DIY berdasar kearifan lokal dan keberpihakan pada rakyat. Sehingga, dalam pembuatan Perdais misalnya, masyarakat dimungkinkan untuk memberi masukan, usulan, kritik, dan saran. Masyarakat tentu juga berkesempatan berpartisipasi dalam mengelola kegiatan atau program dengan dukungan Danais. Masyarakat juga bisa mengontrol dan mengevaluasi penerapan Keistimewaan itu sendiri. Partisipasi dan kontribusi warga ini akan dimudahkan dan diakselerasi jika dikelola secara cerdas. Edukasi dalam arti sosialisasi dan internalisasi Keistimewaan DIY yang dilakukan Pemerintah dan Kraton kepada para pamong, PNS, dan beragam elemen masyarakat tentu juga menjadi efektif dan efisien dengan sistem *e-learning*.

Berbicara soal pengelolaan komunitas cerdas (*smart city, smart regency, smart province*), pemda dan masyarakat tampak relatif siap dan responsif. Pemkot Yogya saja sudah dengan energiknya meluncurkan “Jogja Smart Service” yang didisain kian komprehensif. Di level masyarakat, urusan bepergian, mengirim barang, memesan makanan, hingga menghidupkan dan mematikan AC rumah via HP dari jauh, semua sudah *digitalized*.

Yang perlu siap justru para pengampu *e-learning* Keistimewaan, sebab pendidikan di era revolusi digital masa kini sangat progresif dan transformatif. Kita tidak bisa lagi mendidik dengan gaya otoriter yang serba *top down*. Pendidik era digital juga bukan lagi menjadi fasilitator berotoritas mutlak. Teknologi informasilah yang memfasilitasi proses belajar. Guru manusiawi digantikan oleh mesin kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Dalam *e-learning* Keistimewaan, *website* menyediakan kurikulum dan bahan ajar yang selalu bisa di-*update* dan di-*upgrade* setiap saat, serta bisa diakses oleh para pembelajar tiap waktu.

Dalam *e-learning* Keistimewaan di era disruptif masa kini, warga yang ingin belajar tentang seluk beluk Yogya bisa mengakses langsung para ahli. Diklat Keistimewaan bersifat kelas maya. Dalam edukasi era “4.0”, prinsipnya, pembelajar adalah konektor, kreator, dan konstruksionis dalam proses belajar-mengajar. Murid berpeluang menjadi pencipta dan pembagi informasi (*learner as content producer and sharer*).

Sistem *e-learning* Keistimewaan mempercepat kaderisasi Keistimewaan Yogyakarta. Bukan hanya melahirkan para murid tetapi para guru tentang Keistimewaan. Sebab, filosofi dalam *e-learning*, tiap pembelajar adalah guru (*learner as teacher*). Konsekuensinya, pemerintah sebagai pendidik dan pembina harus jauh lebih cerdas sebab proses belajar dalam *e-learning* Keistimewaan itu serba interaktif, berbasis dikusi, kritis, dan multi-stakeholder.

Ruh Jogja Smart Province dan ”Smart Culture”

Berbeda dengan smart region lainnya, JSP berbasis kebudayaan karena dijiwai oleh nilai-nilai Keistimewaan DIY. Keterkaitan antara sistem nilai Yogya yang abstrak dengan pembangunan smart region yang konkret dijelaskan dalam kerangka pemikiran berikut ini.

Pengertian Sistem Nilai

Mengacu pada pendapat Koentjaraningrat dalam buku “Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan” (1981) nilai-nilai adalah wujud kebudayaan yang abstrak. Kebudayaan terdiri dari tiga wujud: (1) kompleks sistem gagasan atau ide-ide yang mencakup nilai-nilai, norma-norma, peraturan-peraturan, adat-istiadat, dan sebagainya, (2) kompleks aktivitas atau perilaku berpola dari manusia dan masyarakat yang dilandasi oleh sistem gagasan itu, disebut pula sebagai sistem sosial (3) kompleks benda-benda hasil karya manusia (budaya materi termasuk teknologi).

Wujud pertama kebudayaan (sistem ide-ide) itu berlapis-lapis dari yang konseptual (filosofis) hingga yang bersifat pedoman praktis. Tingkatan-tingkatan sistem gagasan itu adalah (1) tingkat sistem nilai-nilai, (2) tingkat sistem norma-norma, (3) tingkat sistem hukum yang berupa aturan formal berbasis sanksi.

Sistem nilai budaya merupakan pandangan hidup dan pemikiran filsafati yang abstrak yang menjadi orientasi dan pola pikir yang diyakini dan dihayati. Nilai budaya berupa konsepsi-konsepsi tentang apa-apa yang dianggap mulia atau luhur. Clyde Kluckhohn dalam buku “Variation in Value Orientation: (1961) menunjukkan setidaknya ada lima nilai universal yang berkaitan dengan pokok-pokok masalah kehidupan : (1) nilai hakikat hidup manusia, (2) nilai hakikat karya manusia, (3) nilai hakikat kedudukan manusia dalam ruang waktu, (4) nilai hakikat hubungan manusia dengan alam, (5) nilai hakikat hubungan manusia dengan sesamanya.

Sistem Nilai menjadi Orientasi Pembangunan

Pembangunan di Indonesia dan di Yogyakarta berorientasi pada sistem nilai. Untuk konteks Indonesia, orientasi nilai itu adalah Filsafat dan Ideologi Pancasila.

Untuk pembangunan di Yogya, orientasi pada sistem nilai merupakan mandat dari Undang-Undang Keistimewaan DIY (UU No 13 Tahun 2012).

1. Pasal 4 UUK tentang “Asas pengaturan Keistimewaan DIY”. Orientasi pada nilai budaya Yogya ditekankan karena dua dari beberapa asas yang penting adalah asas ke-bhinneka-tunggal-ika-an dan asas pendayagunaan kearifan lokal.
2. Pasal 5 UUK tentang “Tujuan pengaturan Keistimewaan DIY”. Disamping membangun pemerintahan yang demokratis dan mewujudkan kesejahteraan dan ketenteraman masyarakat, Keistimewaan Yogyakarta juga bertujuan mewujudkan ke-bhinneka-tunggal-ika-an dan mengembangkan budaya Yogyakarta yang merupakan warisan budaya bangsa. Hal ini menunjukkan bahwa pembangunan Yogya harus berorientasi pada sistem nilai Yogya.

Sumber Sistem Nilai Yogya

Mengenai nilai-nilai Keistimewaan DIY, sumbernya adalah sejarah kebudayaan asli Yogyakarta yang berakar pada dua kerajaan Kasultanan dan Kadipaten Pakualaman. Penekanan pada peran kedua kerajaan itu sesuai dengan amanat UUK DIY yang menegaskan bahwa salah satu tujuan pengaturan Keistimewaan DIY adalah “melembagakan peran dan tanggungjawab Kasultanan dan Kadipaten dalam menjaga dan mengembangkan budaya Yogyakarta yang merupakan warisan budaya bangsa”.

Sistem Nilai Keistimewaan Yogya

Adapun nilai-nilai utama Keistimewaan Yogyakarta itu adalah nilai-nilai filosofis yang merupakan visi pembangunan Kasultanan Yogyakarta oleh pendirinya pada 1755, Sri Sultan Hamengku Buwono I. Nilai-nilai itu terangkum dalam tiga ungkapan sebagai berikut:

1. *Hamemayu Hayuning Bawana*, yaitu visi untuk memperindah dunia yang indah, yaitu membangun kebudayaan luhur bagi kehidupan yang baik.
2. *Sangkan Paraning Dumadi*, yaitu visi perjalanan hidup manusia, dari lahir, dewasa hingga akhir hayat, yang harus berkembang dalam kapasitas SDM (Sumber Daya Manusia) yang unggul secara intelektual, karakter, kepribadian, dan spiritualitas melalui proses belajar yang intentif. Hal ini sesuai dengan visi RPJMD DIY 2017-2022 untuk “memuliakan martabat manusia”

3. *Manunggaling Kawulo lan Gusti*, yaitu visi sosiologis dan teologis. Secara sosiologis, kebudayaan Yogya bersifat demokratis di mana pemimpin bisa bersatu dengan rakyat (“tahta untuk rakyat”). Kedua, secara teologis, manusia Yogya harus bertumbuh dalam moralitas dan spiritualitas yang semakin mendekatkan dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Sebagai catatan, ketiga nilai filosofi ini digambarkan secara skematis dalam sistem tata ruang Kota Yogyakarta. Pada 2017, UNESCO mengapresiasi Yogyakarta sebagai “*The City of Philosophy*”.

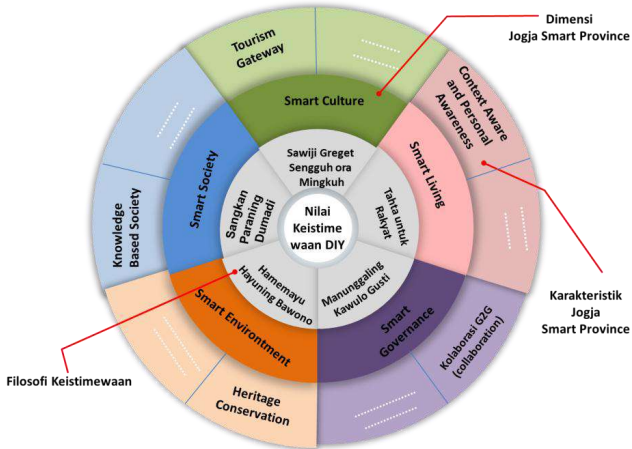
1. Tata ruang dari Panggung Krapyak (Selatan), Kraton (tengah), dan Tugu Yogya (Utara) berada dalam satu garis lurus yang disebut sebagai “sumbu filosofis Yogya”.
2. Dari Panggung Krapyak sampai Kraton menggambarkan perjalanan hidup manusia dari lahir hingga dewasa (Sangkaning Dumadi). Bangunan-bangunan dan vegetasi di lintasan garis ini merupakan simbol-simbol proses pertumbuhan dan proses belajar menuju kedewasaan.
3. Dari Tugu Yogya sampai Kraton menggambarkan perjalanan hidup manusia dari dewasa sampai wafat dipanggil Tuhan (Paraning Dumadi). Bangunan-bangunan dan vegetasi di lintasan garis ini merupakan simbol-simbol kedewasaan moral dan etika kehidupan harus dikembangkan supaya manusia berjiwa mulia dan berkenan di hadapan Tuhan Yang Maha Esa.
4. Tugu Yogya disebut sebagai Tugu Golong Gilig yang melambangkan nilai Manunggaling Kawulo lan Gusti.
5. Keseluruhan tata ruang Kota Yogya itu, yang berpusat pada bangunan Kraton, menggambarkan visi untuk memperindah dunia yang indah (Hamemayu Hayuning Bawana)

Penerapan (Operasionalisasi) Sistem Nilai Yogya dalam Masterplan JSP

Sistem nilai budaya bersifat abstrak karena merupakan pandangan hidup yang bersifat filosofis. Untuk menjadi pedoman hidup bagi perilaku manusia/masyarakat dan pedoman bagi penciptaan benda-benda budaya (peralatan fisik yang dalam konteks modern adalah teknologi), sistem nilai diterjemahkan atau dijabarkan menjadi sistem norma dan hukum.

Dimensi-dimensi kehidupan manusia/masyarakat yang bersifat riil merupakan pranata-pranata sosial. Dalam perspektif ilmu budaya, pranata adalah sistem aktivitas

dalam hal ini teknologi informasi. Pranata JSP memiliki dimensi-dimensi yang berpusat pada sub-sub kebutuhan masa kini.



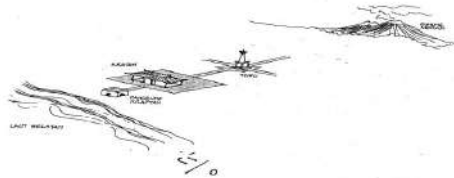
Masterplan JSP dan Keistimewaan Jogja

Nilai-nilai Keistimewaan Jogja yang menjiwai MP JSP menjadi pembeda dengan *masterplan* smart city/region lainnya



Tata Nilai Keistimewaan Yogyakarta sebagai Wujud Bangkitnya Renaisans Peradaban Baru Bhumi Mataram

Oleh Mas Bekel Jaya Supriyanto



Gambar 3. Sumbu Imaginer Laut Selatan – Gunung Merapi

Filofofi Tata Nilai Kraton Mataram Jogjakarta

Pembangunan Kraton, sebagai salah satu pusat pemerintahan Kerajaan Jawa secara umum didirikan tidak semata-mata berdasarkan kondisi Geografis dan Fisik tanah saja. Namun juga menyangkut berbagai dimensi yakni Religius, Kultural, dan Filosofi. Ngayogyakarta oleh Sultan Hamengku Buwana I tidak dibangun semata-mata karena segi praktis. Banyak filosofis yang dikandung di dalamnya. Dimensi filosofis keraton dapat diartikan seperti duplikat dari kosmos yang memiliki kekuatan sentrifugal terhadap sekitarnya termasuk juga manusia sebagai mikro kosmos. Bentuk bangunan Kraton nantinya sarat dengan simbol-simbol hidup dan kehidupan manusia. Hubungan Tuhan – Manusia – alam semesta tergambar dalam bentuk bangunan.

Planologi Kraton Yogyakarta didasarkan pada sebuah garis sumbu imajiner yang menghubungkan antara laut selatan - Panggung Krapyak – Kraton – Tugu - sampai ke Gunung Merapi. Secara filosofis garis tersebut mempunyai makna tersendiri, yakni keselarasan dan keseimbangan hubungan antara manusia dan Tuhan dan antara manusia dan sesamanya. Kesemuanya itu berada pada gambaran sumbu kelanggengan. Secara filosofis-simbolis struktur tata rakit bangunan keraton membujur dari selatan (Krapyak) ke utara (Kraton) melambangkan sebuah proses perjalanan manusia sejak dari bersatunya benih pria-wanita, saat dalam kandungan, kelahiran, sampai dengan proses aktivitas hidup dari *magang* (persiapan) menuju manusia seutuhnya. Sejatinnya poros Panggung Krapyak-Kraton-Tugu Golong Gilig memiliki makna filosofis “dari mana manusia berasal akan kembali ke asalnya”

(*Sangkan Paraning Dumadi, Manunggaling Kawula Lan Gusti*). "Krapyak ke Keraton adalah perjalanan hidup manusia dari benih menuju dewasa. Sedangkan Keraton ke Tugu bermakna perjalanan manusia dewasa melewati ujian hidup sebelum bertemu dengan Sang Pencipta."

Kompleks keraton terletak di tengah-tengah dari Tugu sampai Krapyak, daerah keraton membentang diapit di antara Sungai Winongo, Sungai Bedog dan Sungai Progo (sebelah barat) dan Sungai Code, Sungai Gajah Uwong dan Sungai Opak (sebelah), di tengah-tengah antara Gunung Merapi dari utara dan pantai selatan di selatan. serta di tengah-tengah antara empat fisiografik, yakni (a) pegunungan selatan (pegunungan Sewu, ledok Wonosari, pegunungan masif panggung, dan pegunungan Baturagung), (b) Gunung Merapi di utara; (c) dataran rendah antara pegunungan selatan dan pegunungan Kulon Progo; dan (d) pegunungan Kulon Progo dan dataran rendah selatan. Letak keraton disebut *geger bulus*, tidak akan kena banjir, karena resapan air langsung mengalir ke sungai sekitar, dan tidak kena lahar Gunung Merapi karena tertutupi Plawangan dan Turgo.

Sultan Hamengku Buwana I yang mewarisi kebudayaan masyarakat agraris di daerah pedalaman, sangat memahami karakteristik geografis lokasi tersebut, bahwa tanah di daerah itu subur, kaya dengan air sebagai sumber kehidupannya. Ini sesuai dengan ajaran *Vastushastra yang Wardani*, Gaya Seni Hindu–Jawa pada Tata Ruang Keraton Yogyakarta mempertimbangkan pilihan *site* dekat pegunungan, sumber air, dan tanah yang subur, selain juga mempertimbangkan kepercayaan Jawa asli (Jawa Tengah) tentang pasangan harmoni gunung dan laut.

Renaissance Peradaban Baru Bhumi Mataram

Kebangkitan kembali kejayaan Mataram sekaligus merupakan kebangkitan kembali Visi Misi Kawula Mataram yang sudah berkembang sejak Mataram Jaman Hindhu (abad 8) yang harus tetap berkembang sampai mataram Jaman Islam kini dan mendatang. Visi Misi kawulo Mataram intinya, menghormati para leluhur “sing wis sumare luwih awas/ luwih sugeng). Visi Misi tersebut diungkapkan dalam upacara SADRANAN (Prof. Dr. Slamet Mulyono, Negarakertagama dan tafsir sejarahnya, Barata Karya Aksara, Jakarta 1979). Sadranan dari bahasa jawa kuno SRADHA, yang artinya percaya kepada Tuhan, yang adalah Tuhan orang hidup, maka “sing sumare luwis awas, luwih sugeng”. Upacara sadranan tersebut diadakan di makam para leluhur denan membuat slamatan, yaitu perjamuan dengan para leluhur. Jaman

Majapahit abad 11 visi misi Kawula Mataram jaya, upacara rakyat Sadhranan diangkat menjadi Upacara Agung atau Pasradhan Agung (Negara Kertagama pupuh 63 s.d 67) atas usul Patih Mangkubumi Gajah Mada tahun Saka 1284 atau tahun Masehi 1351.

Dalam Pasradhan/ Sadranan Agung tidak hanya memule para leluhur tetapi untuk mengenang Sri Raja Patmi Gayatri atas perintah Baginda Sang Rani Tribhuwana Wijaya Tungga Dewi. Maka mengenang Leluhur dan Para Pahlawan Kusumanegara dalam upacara Sadranan adalah ritual visi misi haul Mataram, “Sing wis sumare luwih awas luwih sugeng” Gusti Allah dudu Gusti Allahe Wong Mati Nanging Gusti Allahing Wong Urip, Maka praksisnya kawula Mataram adalah Pilihlah Hidup bukan Kematian. Artinya Berkat bukan Kutuk, dengan demikian menjadi pribadi yang Pancasilais sejati ! Dibuang jauh pribadi non-Pancasila-is !, Demikian praksis kawula Mataram, Peran Para Raja Mataram jelas menjadi Pengayom dan Peneguh visi misi Kawula Mataram. Visi misi Kawula Mataram inilah yang harus selalu dihidupi dalam semangat Peradaban Baru Renaisans Mataram Yogyakarta

Peradaban Baru Mataram Yogyakarta harus selalu berpegang pada budaya spiritual yang sudah dibangun berurat berakar. Garis imajiner yang sudah ditancapkan para pendahulu menjadi spirit dalam kepemimpinan Yogyakarta adalah Gunung Merapi-Laut Selatan dan Sumbu Filosofi Tugu-Kraton-Panggung Krapyak. Terwujudnya “idealitas” masyarakat yang sejahtera, adil makmur dan sentosa menjadi sebuah harapan seluruh masyarakat Yogyakarta.

Tri filosofi Mataram

1. Sangkan Paraning Dumadi

Mengenal diri dari lahir, dewasa, sampai mati (Aku Sopo, Karo Sopo, Nangendi, Kudupiye, “mengenal diri, tahu diri, mawas diri, merasa punya harga diri, ketemu jati diri),

- * Digambarkan perjalanan kehidupan dari kelahiran sampai dewasa dan menikah dari makna sumbu filosofi baik berupa bangunan nama kampung, pepohonan, tetembangan jawa dari Mas Kumambang, Mijil, Kinanthi, Sinom, Asmorodana, Gambuh, Dandang Gulo, berawal dari Panggung Krapyak menuju ke Kraton Yogyakarta
- * Digambarkan perjalanan kehidupan dari dewasa sampai meninggal dari makna sumbu filosofi baik berupa nama bangunan, nama jalan, nama pasar,

nama kantor, pepohonan, tetembangan jawa dari Durmo, Pangkur, Megatruh, Pocung perjalanan dari Tugu Golong Gilig menuju ke Kraton Yogyakarta.

2. Manunggaling Kawulo Gusti

Manunggal atau bersatunya Manusia dengan Sang Pencipta

Manunggal atau bersatunya Manusia dengan Raja atau Pimpinannya.

Menyatu Golog-Gilig, Nyawiji, Greget, Sengguh, Ora Mingkuh

Disimbulkan Tugu Giolog Gilig.

Untuk bisa merasakan Manunggaling Kawulo lan Gusti

Manusia harus belajar :

1. Selalu Bersyukur
2. Mencuci kotoran hati (pertobatan setiap saat setiap hari)
3. Kerendahan hati
4. Menerima Tuntunan Intuisi Suara Hati
 - Belajar Hasta Brata
 - Belajar Dasa Dharma Nalendra

3. Hamemayu Hayuning Bawono

“Hamemayu Hayuning Jiwa, Raga, Sesami, Projo, Bawana”, yang secara kontekstual adalah sikap perilaku manusia selalu mengutamakan keseimbangan dan keserasian jiwa dan raganya, antara sesama manusia terlebih dengan orangtua dan leluhurnya, antara manusia dengan alam semesta, dan kewajiban manusia untuk selalu mendekatkan diri menjalin relasi dengan Sang Pencipta. Pesan spiritual ini agar manusia menjadi arif dan bijak sehingga hidupnya bisa berguna jadi berkat ditengah umat dan masyarakat, untuk apa saja dan siapa saja supaya bisa selalu memelihara, melindungi, menjaga kedamaian, keadilan, keseimbangan, dan keutuhan serta kelestarian alam ciptaan Tuhan, sehingga terwujud sebuah kehidupan alam semesta yang harmoni Gemah Areripah Loh Jinawi Kerto Raharjo. Konsep Hamemayu Hayuning Bawakan diterangkan dalam Implementasi Program.

Tata Nilai Mataram Jogjakarta

Secara mendasar, suatu tata nilai menyangkut hal-hal yang sakral dan yang profan (ranah religio-spiritual), kebenaran dan ketidak benaran (ranah logika dan ilmu pengetahuan), kebaikan dan keburukan atau kejahatan (ranah etika), keindahan dan

ketidakindahan (ranah estetika), dan kepatutan atau kesopanan dan ketidakpatutan atau ketidaksopanan (ranah etiket).

Aspek Tata Nilai

Dalam tata nilai budaya Yogyakarta, nilai-nilai dasar tersebut terurai dalam nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai aspek kehidupan, yakni (1) nilai religio-spiritual, (2) nilai moral, (3) nilai kemasyarakatan, (4) nilai adat dan tradisi, (5) nilai pendidikan dan pengetahuan, (6) nilai kesenian, (7) nilai bahasa, (8) nilai kepemimpinan dan pemerintahan, (9) nilai kejuangan dan kebangsaan, dan (10) nilai semangat khas keyogyakartaan.

Hamemayu Hayuning Bawono Kekinian

Dalam konteks kekinian, filosofi ini mendapati substansi dirinya didalam konsep sustainable development (untuk skala makro kosmos atau jagad gede) dan didalam konsep sustainable human development (untuk skala mikro kosmos atau jagad alit). Secara substansial maupun spirit, filosofi ini juga sangat lekat dengan konsep empowerment (pemberdayaan) baik dalam konteks pemberdayaan ekonomi masyarakat, sosial, budaya, politik, penataan ruang dan infrastruktur. Dalam kaitannya dengan pembangunan sosial kemasyarakatan, semangat dari filosofi ini juga kompatibel dengan konsep social capital dan community development. Apabila disandingkan dengan filosofi-filosofi besar dunia maka hamemayu hayuning bawana sejalan, seisi dan sejajar dengan humanisme, perenialisme, monisme, fenomenologi, dan naturalisme.

Manunggaling Kawulo Gusti

Dalam perspektif kekinian, konsep ini memiliki relevansi yang erat dengan apa yang disebut sebagai “program pembangunan pro-rakyat”, “ekonomi pro-rakyat”, “teknologi pro-rakyat”, “pendidikan pro-rakyat” dan semua tindakan-tindakan politik pembangunan yang pro-rakyat. Tahta Untuk Rakyat memiliki makna yang erat kaitannya dengan konsep-konsep aktual saat ini seperti: “people centered development”, “development from below”, dan “empowerment”.

Implikasi pada pembangunan lingkungan dan tata ruang fisik adalah pentingnya menciptakan ruang wilayah Yogyakarta yang rahayu dengan membuang

jauh-jauh prinsip-prinsip tindakan pembangunan yang eksploitatif, serakah dan sewenang-wenang,

Hamemayu Hayuning Bawono

Implikasinya terhadap pembangunan ekonomi konsep ini menekankan pada hamemayu hayuning kawula dengan menekankan ekonomi yang berpihak kepada pengentasan kemiskinan, penguatan harga diri kelompok masyarakat yang terpinggirkan dan dipinggirkan, serta mengayomi masyarakat dari rasa ketakutan dan ketidakamanan. implikasi pada pembangunan sosial konsep ini menekankan pada hamemayu hayuning bebrayan dengan selalu menyuburkan Yogyakarta sebagai wilayah terbuka untuk multi suku, multi ras, multi agama, multi budaya, dan multi warna kulit; dengan perkataan lain Yogyakarta adalah miniatur Indonesia dan bahkan dunia, implikasi pada pembangunan pendidikan konsep ini menekankan pada hamemayu hayuning rasa-cipta-karsa yang menyandang makna bahwa pendidikan di Yogyakarta harus dikembangkan tidak hanya kearah kognitif, rasio, kecerdasan saja, melainkan pendidikan yang mengarah pada tumbuhnya rasa yang baik, kemampuan cipta yang baik, dan gerak karsa yang baik; etika, budi pekerti, tata karma, sopan santun, menghargai orang lain akan “dikembalikan” lagi sebagai “semangat keistimewaan” dalam sistem pendidikan di Yogyakarta, implikasi pada pembangunan teknologi konsep ini menekankan pada hamemayu hayuning karya dalam pengertian setiap karya teknologi yang diciptakan atau diintrodusir kepada masyarakat Yogyakarta hendaknya adalah teknologi yang tidak memperkosa budaya dan identitas teritorial di Yogyakarta, karena Yogyakarta tersusun oleh satuan-satuan wilayah budaya yang berbasis teritori alam,

Implikasi pada pembangunan budaya, konsep ini menekankan pada hamemayu hayuning budaya yang bermakna memelihara, melindungi, menguatkan, mengembalikan, mencegah kerusakan, sekaligus mengembangkan budaya (dalam arti luas), sehingga generasi saat ini maupun saat nanti akan memiliki kesadaran budaya sebagai kesadaran peradaban karena budaya adalah “inti dari keistimewaan” Yogyakarta

Implikasi pada pembangunan hukum konsep ini menekankan hamemayu hayuning kautaman yang memiliki pengertian bahwa pembangunan hukum tidak hanya sekedar menegakkan sanksi hukum formal secara tegas saja, melainkan pembangunan hukum yang mengarah pada pembentukan karakter manusia

Yogyakarta yang utama atau baik (kautaman). Pembangunan hukum juga harus mengaktualisasikan hukum adat, hukum masyarakat yang berbasis budaya, serta konsensus-konsensus warga yang arahnya membangun kebaikan hidup bersama. Dengan demikian, pembangunan hukum di Yogyakarta tidak hanya sekedar pelaksanaan hukum formal saja melainkan hukum yang mengarah pada pembangunan kautaman manusia Yogyakarta (santun berlalulintas, menghargai hak dan karya orang lain, tertib di tempat pelayanan publik, tunduk dan patuh kepada upaya ketertiban-kebersihan-keindahan ruang publik, malu melakukan tawuran dan perkelaian masal, serta kautaman-kautaman lain).

Golong Gilig

Golong gilig merupakan konsep dan makna menyatukan tekat bulat bersama sama dalam menuju satu tujuan, pada masa kini merupakan visi kepemimpinan (leadership).

Dalam perspektif kekinian, konsep ini memiliki relevansi erat dengan pembangunan ekonomi “entrepreneurship”.

Membangun watak SATRIYA (S elaras, A kal Budi Luhur, T eladan, R ela melayani, I novatif, Y akin dan Percaya Diri, A hli dan Profesional).

Peradaban Baru Mataram Jogjakarta adalah Peradaban Kasih mengajak umat manusia untuk punya jiwa seorang “IBU” yang penuh dengan ketulusan keikhlasan dan kasih sayang sorang (“IBU” “Mataram” = Mater = Muter = Mother) yang selalu = Meyayangi, Mencintai, Menghargai, Memuji, Melayani, Melindungi, Mengerti, Memahami, Memberi, Memaafkan, Mendoakan).

Visi kemuliaan masyarakat Yogyakarta akan diwujudkan melalui “Lima Kemuliaan” atau “Pancamulia” :

- 1. Terwujudnya peningkatan kualitas hidup-kehidupan penghidupan masyarakat yang berkeadilan dan berkeadaban, melalui peningkatan kemampuan dan peningkatan sumberdaya manusia Yogyakarta yang berdaya saing.*
- 2. Terwujudnya peningkatan kualitas dan keragaman kegiatan perekonomian masyarakat, serta penguatan ekonomi yang berbasis pada sumber daya local (keunikan teori ekonomi) untuk pertumbuhan pendapatan masyarakat sekaligus pertumbuhan pertumbuhaneкономи yang berkeadilan.*

3. *Terwujudkan peningkatan harmoni kehidupan bersama baik dalam lingkup masyarakat, maupun lingkup birokrasi, atas dasar toleransi, tenggang rasa, kesantunandan kebersamaan.*
4. *Terwujudnya tata dan perilaku peyelenggaraan pemerintahan yang demokratis*
5. *Terwujudnya perilaku bermartabat dari para aparatur sipil peyelenggara pemerintahan atas dasar tegaknya nilai-nilai integritas yang menjunjung tinggi kejujuran, nurani rasa malu, nurani rasa bersalah dan berdosa apabila melakukan penyimpangan penyimpangan yang berupa korupsi, kolusi dan nepotisme.*

VISI AMONG TANI DAGANG LAYAR MENUJU ABAD SAMUDRA HINDIA

Tantangan tersebut disampaikan secara eksplisit oleh Gubernur dalam pemaparan Visi dan Misi Gubernur DIY 2017-2022 pada sidang paripurna DPRD, hari Rabu Wage tanggal 2 Agustus 2017. Tantangan nyata tersebut antara lain tingginya angka kemiskinan didaerah pedesaan (16,11%) disbanding wilayah perkotaan (11,72%), kedua tingginya kesenjangan antara warga kaya dan miskin di DIY yang ditunjukan dengan angka gini ratio tertinggi di Indonesia, yakni sebesar 0,432. Disamping itu, indeks kedalaman kemiskinan diperdesaan (2,29) juga menunjukan angka yang lebih tinggi dari pada indeks kedalaman kemiskinan didaerah perkotaan (2,15), yang berarti warga miskin perdesaaan harus berjuang lebih keras untuk bertahan hidup dengan membayar kebutuhan pengeluaran konsumsi yang lebih besar dari warga miskin yang ada diperkotaan.

Hal ini yang melatar belakangi Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta untuk memberikan fokus dan perhatian untuk meningkatkan harkat dan martabat warga DIY. Dengan kondisi tersebut maka fokus untuk menggali dan memaksimal hasil potensi 2 alam perekonomian, yakni sektor pertanian dan perdagangan serta kemartiman yang kenal dengan Visi Gubernus tentang Among Tani Dagang Layar yang dahulu kala ditekuni oleh para leluhur kita. Dalam pidato yang disampaikan di sidang paripurna DPRD DIY, Gubernur menyampaikan Visi : Menyongsong “Abad Samudra Hindia” untuk Kemuliaan Martabat Manusia Jogja.

Visi dari Among Tani Dagang Layar Untuk Menyongsong “Abad Samudra Hindia” tersebut meneguhkan kembali sumbu imajiner Gunung Merapi-Laut Selatan Kidul yang mengandung makna ajaran harmoni kosmos, dalam pengertian bahwa bentang alam dan wilayah Yogyakarta mulai dari pucuk puncak Gunung Merapi

sampai Bibir Pantai merupakan satu kesatuan bentang dan ruang ekologis yang harus dijaga, dilestarikan dan diperlakukan secara utuh.

Among Tani mewujudkan Yogyakarta menjadi Kedaulatan Pangan yang sehat mampu menciptakan “Lumbung Kampung Mataraman”, Secara Ekologis menuju budaya kehidupan life culture menjaga kelestarian alam untuk menjaga Bhumi Lestari yang menjadi “Ibu Pertiwi” buat manusia tinggal dan hidup (IBU = “Mataram” = Mater = Muter = Mother). Dagang mampu melahirkan anak anak muda di desa yang punya jiwa Kewirausahaan Hijau Cinta Akan Lingkungan “Green Entrepreneurship” sehingga Yogyakarta akan melahirkan “Satriya-satriya Wiro Deso” anak anak muda sebagai penggerak pioner untuk inspirator, inisiator, motivator bagi masyarakat dalam menggali potensi desa nya sehingga bisa di renaisans, dibuat kawasan yang futuristic dan holistic untuk direncanakan, dicita-citakan dan diwujudkan supaya mempunyai multi players effect untuk pemberdayaan perekonomian masyarakat setempat menjadi Desa Mandiri Berbudaya sehingga desa menjadi IBU nya kota. (IBU = “Mataram” = Mater = Muter = Mother) Paradigma Visi pembangunan kedepan Halaman Yogyakarta menghadap keselatan, “Ngungkurake Pagunungan Nengenaken Benawi”. Samudera Laut Selatan menjadi Simbul Lahirnya Peradaban Baru “Mataram” = (Mataram = Mater = Muter = Mother = Seorang “IBU”), Kawasan Laut selatan Yogyakarta sangaat strategis bukan hanya karena bentang kurang lebih 115 km untuk dengan luasan wilayah 12 mil kea rah samudera lepas, namun juga memberikan peluang untuk berhadapan langsung dengan zona ekonomi eksklusif (ZEE) serta membuka cakrawala hambatan benua Australia, kutub selatan, dan bahkan keseluruhan dunia, Laut Jogjakarta secara geopolitik international bisa punya peluang untuk dijadikan Deep Sea Port dan Marina Jogja.

BIODATA PARA PENULIS

Amiluhur Soeroso,

lahir dan tinggal di Yogyakarta. Dia adalah doktor ekonomi lingkungan dari Universitas Gajah Mada. Bidang yang ditekuninya adalah Ekonomi kebudayaan. Kegiatan sehari-harinya mengajar di beberapa universitas terkemuka. Ia juga menangani banyak kegiatan yang terkait dengan bidang budaya, lingkungan dan gastronomi. Sekarang menjabat Ketua Yayasan Rumah Kebhinekaan (INRUKA). Sejumlah artikel, makalah dan buku telah diterbitkan dan dipresentasikan di forum nasional dan internasional.

Sigit Sugito,

Ketua Koperasi Seniman Yogyakarta, salah satu pendiri Yayasan Indonesia Rumah Kebhinekaan (InRuka).

Timotius Apriyanto,

Lahir di Yogyakarta tanggal 28 April 1973, menempuh pendidikan formal di Teknik Sipil Universitas Gadjah Mada. Terpilih dalam program pertukaran relawan Indonesia Canada tahun 1998 dan bekerja suka rela sebagai peneliti tamu untuk Transportation Engineering Branch of The Yukon Government, Canada.

Pada tahun 2002 mengelola program Master in Participatory Development bersama CD Bethesda, Kerk in Actie dan Davao Medical School Foundation. Bersama mendirikan Yayasan SHEEP Indonesia (Society for Health Environment and Peace) dan berperan sebagai Deputy Direktur yang berhubungan dengan kemitraan, konsultasi, dan jaringan kerja khususnya hubungan Luar Negeri pada tahun 2005-2013.

Aktif sebagai fasilitator di berbagai workshop, konferensi dan pelatihan tingkat Nasional serta Internasional untuk isu Politik & Perdamaian, Manajemen Strategis, Pengurangan Risiko Bencana, Perubahan Iklim dan Hubungan Antar Iman.

Keanggotaan sebagai pengurus (Executive Board) di Jaringan Pengurangan dan Respon Bencana Asia Pasifik (Asian Disaster Risk Reduction & Response Network) dari 2010-2013, Tim Keadilan Iklim Christian Conference of Asia dari 2009-2012, Asia Africa Global Solidarity forum, dan Global Prevention of Armed Conflicts.

Saat ini sebagai sekjen Forum Persaudaraan Umat Beriman, Ketua Aliansi Jogja Sehati, Ketua Paguyuban Warga Bantul, Wakil Sekretaris DPD Persatuan Intelegensia Kristen Indonesia (PIKI) DIY, Ketua Bidang Infokom DPD GAMKI DIY; serta sebagai Associate Consultant di Intermatrix Jakarta.

Beberapa penghargaan yang diperoleh antara lain:

- Certificate of Appreciation from South Australia University on International Study Tour 1997

- Honorary Sourdough of The Yukon Government, Canada

- Honorary Alumnus of Vanier Catholic Secondary School, Yukon, Canada

- Certificate of Participation from the Canadian Crossroads International

- Certificate of Appreciation from Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Surabaya (Community Service Unit of Surabaya University) in cooperation with Asian

Partnership for Human Development (APHD) in Peace Building Workshop

- Certificate of Appreciation from CD Bethesda – Quaker International - and REDHAM in People To People Meeting, Peace Building Program as Facilitator
- Certificate of Completion of International Course on Participatory Project Management in Davao Medical School Foundation
- Certificate of appreciation from People to People Program in Cambodia (SEAQUIAR Program) Facilitator
- General Assemble Coordinator, Asian Conference on Religion and Peace
- Certificate of appreciation from Global Partnership for Prevention of Armed Conflicts in Manila, South East Asia Regional Conference
- Certificate of Completion, Humanitarian Assistant and International Law; Hendrik Kraemer Institute, Utrecht, The Netherlands.
- Speaker of Tsunami Development Forum in Paris, France
- Facilitator on PME Regional Workshop of United Evangelical Mission
- CSO Lead Contributor in Asian Ministerial Conference on Disaster Risk Reduction
- Certificate of Appreciation as Speaker on Sustainable Human Development Conference by ICMICA & PAX Romana

Rudi Winarso, SSn, MSn,

Alumnus Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Penggagas Prototype Becak Listrik Android "Belia" (KR, 16/4/2018 dan Tajuk Rencana KR, 18/4/2018).

Miftah Bachria Sa'adah

Pegiat dari PADI (Perempuan Adiluhung DIY), KOSETA (Koperasi Seniman dan Budayawan Yogyakarta), relawan Satgas perlindungan perempuan dan anak, istri dari Kurnia Insan Setiawan dan ibunda dari M Sabila Syadid dan Aulia Marisya Humaira.

Mas Bekel Supriyanto

- Nama : Supriyanto, SE.
- Nama Paring Ndalem : Mas Bekel Jaya Supriyanto
- Tempat Tgl Lahir: Bantul, 19 Oktober 1978
- Alamat: Banjarwaru, Rt 01, Gilangharjo, Pandak, Bantul, DIY

Pengalaman kerja:

- Supplier Kerajinan CV Karya Wahana Sentosa (KWaS) Tahun 2005-2007
- Kepala Seksi Pemerintahan Desa Gilangharjo Tahun 2008-sekarang
- General Affair & CSR CV Karya Wahana Sentosa (KWaS) Tahun 2013-sekarang
- MC Master Ceremoni & Motivator, dalam kegiatan Budaya, Seni, Tradisi, Seremoni Instansi, Partai Politik, dari tingkat masyarakat pemerintahan desa, kecamatan, Kabupaten maupun DIY.
- Team Bhumi Atala Dwipa
- Direktur SDM PT. Kidang Kencana
- Komisaris PT. Mandala

Pengembangan kewirausahaan yang dilakukan : **Pemasaran dan Pendampingan :**

- Pertanian Padi Organik
- Kerajinan & Batik Lukis dan Tulis Produk Masyarakat

- Seni dan Budaya Hasil Cipta, Rasa dan Karya Masyarakat
- Diversifikasi Makanan Olahan Masyarakat
- Destinasi Kawasan Desa Wisata
- Pengembangan Kawasan Desa Budaya

Haryadi Baskoro

Tenaga Ahli “Jogja Smart Province” DIY, pengelola 3H Avocates & Consultants Yogyakarta, kolumnis Harian Kedaulatan Rakyat untuk isu-isu Keistimewaan Yogya, penulis buku “Catatan Perjalanan Keistimewaan Yogya” (Pustaka Pelajar) dan “Wasiat HB IX: Jogja Kota Republik” (Galang Press).

KOTA CERDAS BERBASIS KEBUDAYAAN

Judul : Kota Cerdas Berbasis Kebudayaan

Penulis : INRUKA & Dinas Kominfo DIY

Sinopsis :

Buku ini merupakan bunga rampai pemikiran untuk mendukung Gerakan 100 Kota Cerdas yang telah digulirkan Kemenkominfo RI. Ide dasarnya adalah bagaimana membangun digitalisasi daerah dengan sekaligus merevitalisasi kearifan lokal yang ada.

Gagasan tentang “*smart city*” berbasis kebudayaan merupakan pemikiran dari Yogyakarta untuk Indonesia. Masterplan “Jogja Smart Province” sendiri didisain dengan menjadikan nilai-nilai filosofis (kebudayaan lokal) sebagai ruh/jiwa dalam pengembangan arah kebijakan dan solusi-solusi indikatif yang bersifat digital.

Buku ini juga menyajikan beberapa pengalaman di Yogya tentang upaya-upaya pengembangan edukasi kebudayaan berbasis teknologi informasi. Buku ini sendiri merupakan karya bersama dari para seniman dan budayawan Yogya yang peduli dengan pembangunan digitalisasi, dan bertekad menjadikan budaya sebagai basis.