

Strategi Pembangunan *e-Culture* di Indonesia

Melkior N.N Sitokdana^{#1}, Andeka Rocky Tanaamah^{*2},

^{#1}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga,

^{#1}melkior.sitokdana@staff.uksw.edu

^{*2}atanaamah@staff.uksw.edu

Abstract— Indonesia is famous for its rich culture; however the development process seems to be done partially and it causes serious globalization and modernization threats toward the existence of Indonesian cultural heritage. There is a solution that can be executed to protect our culture; by managing, documenting, spreading information and knowledge based on information and communication technology or it is usually called Electronic Culture (*e-Culture*). Therefore, a study that applies a qualitative and descriptive method was done by using SWOT analysis. The result of this study is a developing domain of *e-culture* in Indonesia. Besides that, there is a recommendation for Indonesian Government to establish a regulation and roadmap of *e-culture* development in order to protect Indonesian cultural heritage. As a result, it can be utilized for the sake of Indonesian people's welfare.

Keywords— Culture, *e-Culture*, Strategy, SWOT Analysis.

I. PENDAHULUAN

Seluruh warga Negara Indonesia berkewajiban melestarikan kekayaan kebudayaan nasional karena merupakan identitas bangsa Indonesia, sebagaimana tercermin dalam nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Secara tegas dan jelas tercantum dalam UUD 1945 pasal 32 bahwa (1) memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. (2) Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional. Dipertegas lagi melalui TAP MPR No.II tahun 1998, bahwa: Kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila adalah perwujudan cipta, karya dan karsa bangsa Indonesia dan merupakan keseluruhan daya upayamannya Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa, serta diarahkan untuk memberikan wawasan dan makna pada pembangunan nasional dalam segenap bidang kehidupan bangsa.

Pembangunan kebudayaan nasional sejauh ini cukup pesat karena adanya upaya segenap komponen bangsa, terutama adanya kebijakan-kebijakan konstruktif dari pemerintah tingkat pusat hingga daerah, namun akhir-akhir ini juga kita menyaksikan sejumlah budaya kita terdegradasi oleh arus globalisasi dan modernisasi. Salah satu contoh, ancaman kepunahan bahasa-bahasa lokal kecil, diramalkan oleh

UNESCO bahwa dalam jangka waktu seabad lagi, 50% dari sekitar 6700 bahasa di bumi ini akan punah [1].

Ramalan itu tentunya berlaku bagi sejumlah bahasa kecil Nusantara yang hanya didukung oleh segelintir penutur tua karena tidak memiliki tradisi tulis [2]. Tidak hanya bahasa, kita temui juga degradasi *local wisdom*, benda peninggalan, kesenian, sistem kekerabatan, sistem kelembagaan dan sebagainya. Oleh karena itu jika tidak tanggap dengan pendekatan strategi pembangunan berkelanjutan maka kebudayaan yang menjadi identitas bangsa kita akan dilalap arus globalisasi dan modernisasi. Apalagi dengan adanya *ASEAN Economic Community* (AEC), benturan-benturan budaya akan semakin meningkat sehingga eksistensi sebagai bangsa yang berbudaya akan teruji daya tahannya.

Eksistensi bangsa Indonesia di era modern ini menuai banyak tanggapan dari sejumlah pihak, misalnya Safril Mubah berpendapat "sejauh ini Indonesia sebagai negara berkembang yang belum memiliki daya kompetitif tinggi dan posisi tawar setara dengan negara-negara maju, sehingga Indonesia menghadapi ancaman serius globalisasi terhadap identitas kultural. Di masa lalu, ketika perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tidak sepesat sekarang, nilai-nilai identitas kultural Indonesia masih dipegang secara kuat oleh masyarakat. Tetapi kini, ketika nilai-nilai identitas asing dengan mudah dan cepat masuk ke rumah-rumah penduduk melalui transformasi informasi, nilai-nilai identitas kultural Indonesia tampak terkikis [3].

Agar bangsa Indonesia tetap eksis sebagai sebuah bangsa yang besar akan kekayaan budayanya maka teknologi informasi dan komunikasi mutlak digunakan karena terbukti dapat mengefektifkan dan mengefisienkan aktivitas manusia, karena dengan TIK kita dapat melakukan pengelolaan, pendokumentasian dan penyebarluasan informasi dan pengetahuan.

Dalam hal ini maka dikemukakan sebuah istilah yang dinamakan *e-Culture* (*Electronic Culture*). Istilah *e-Culture* mulai dikembangkan di Eropa, ketika itu di Belanda awalnya *e-Culture* dipersepsikan sebagai penggunaan instrument TIK dalam domain budaya. Kemudian *Virtueel Platform* juga mengadopsi istilah *e-Culture*, misalnya publikasi pada tahun 1999 tentang *E-Culture: Cultural Policy For Innovation*". Pada pertengahan 1990-an digunakan dalam dua konteks, pertama berkaitan dengan pelestarian warisan budaya berbasis digital, dan juga dalam arti kontras dengan *e-*

commerce. Dalam perjalanan tahun 1990-an *e-Culture* semakin digunakan dalam kebijakan pemerintahan, dan bukan hanya di Belanda [4].

Istilah *e-Culture* mulai dipopulerkan oleh pemerintah Belanda pada bulan April 2002 dalam sebuah konsep kebijakan Departemen Pendidikan, Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan. Pada tahun 2003 Dewan Kesenian menerbitkan sebuah laporan berjudul "*From ICT to e-Culture*". Laporan tersebut menekankan bahwa digitalisasi mempengaruhi seluruh spektrum distribusi produksi budaya. Internet dan media digital berdampak pada bagaimana seniman mengekspresikan diri; bagaimana warisan budaya disajikan; bagaimana perpustakaan menyediakan informasi dan dapat diakses oleh publik; dan bagaimana informasi, debat publik dan budaya diperlakukan dalam media. *e-Culture* yang dimaksudkan adalah semua proses dari "ekspresi, refleksi dan berbagi dalam domain digital" [4].

e-Culture juga merupakan sektor yang relatif baru dibandingkan dengan disiplin ilmu atau bidang penelitian lainnya. Penerapan *e-Culture* menjadi sektor tersendiri, dan bagian dari *Value Chain* budaya UNESCO. Jika potensi kekayaan kebudayaan dapat didayagunakan semaksimal mungkin dengan teknologi informasi dan komunikasi maka akan mendorong peningkatan kesejahteraan masyarakat Indonesia karena kita memiliki kekayaan budaya yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan negara lainnya. Kekayaan kebudayaan Indonesia tersebar di 300 kelompok etnik atau suku bangsa di Indonesia [5] atau tepatnya 1.340 suku bangsa menurut sensus badan pusat statistika [6].

Agar pelestarian dan pendayagunaan kebudayaan berbasis *e-Culture* dapat meningkatkan kemakmuran masyarakat dan jati diri dan karakter bangsa maka dibutuhkan sejumlah kerangka kebijakan dan strategi yang konstruktif, integratif, holistik, implementatif dan berkelanjutan. Dalam hal ini maka dilakukan penelitian guna mengkaji sejumlah hal tentang pembangunan kebudayaan dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan analisis SWOT untuk perumusan strategi pembangunan *e-Culture*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERDAHULU

Istilah *Electronic Culture (e-Culture)* sudah dipopulerkan melalui berbagai kajian ilmiah maupun kebijakan pembangunan diberbagai Negara, namun istilah ini belum begitu populer di Indonesia. Kita di Indonesia mayoritas menggunakan istilah digitalisasi kebudayaan, walaupun demikian substansinya sama yaitu pemanfaatan atau pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dibidang kebudayaan.

Salah satu penelitian tentang *e-Culture* dilakukan oleh Drigas, Kaukianakis dan Glentzes dengan judul *A Dynamical System For e-Culture Services*. Penelitian tersebut merancang portal *e-Culture*, fokus pada *e-literature*, *e-gallery* dan *e-music*. Aplikasi tersebut memudahkan para

pengguna untuk mengakses sejumlah informasi mengenai sastra Yunani, galeri, musik dalam bentuk teks, gambar dan suara. Meskipun dimulai dengan sebuah aplikasi *e-Culture* sederhana, tetapi telah diperbaharui dengan teknologi berbasis web, dalam rangka untuk dapat diakses oleh para penyandang cacat secara visual, menggunakan teknik dinamis untuk manajemen konten. Tujuan utama dari penelitian ini adalah membangun konsep "*Information for All*" agar budaya Yunani bisa dapat diakses secara global [7].

Di Indonesia penelitian tentang Digitalisasi Kebudayaan dilakukan oleh Tanaamah, A.R dan Bezaleel, B dengan judul Digitalisasi Kebudayaan Jawa di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Dalam Rangka Perancangan dan Implementasi *Knowledge Management System* Menggunakan Model SECI. Penelitian ini adalah Program Hibah Bersaing dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil identifikasi dan pengembangan *Knowledge* Keraton Surakarta, maka digitalisasi dalam rangka pengembangan model SECI (*socialization, externalization, combination* dan *internalization*) dalam pengelolaan pengetahuan kebudayaan dapat memungkinkan pemenuhan kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam melakukan pendokumentasian, serta penyebarluasan pengetahuan yang dimiliki. Disisi lain, model ini juga dapat memenuhi kebutuhan Keraton Kasunanan Surakarta dalam pengembangan wadah atau sarana pengelolaan pengetahuan (*Knowledge Management*) berbasis web, baik untuk pengetahuan bersifat *tangible*, seperti benda-benda bersejarah, maupun *intangible*, seperti berita, *event*, kesenian, upacara adat, primbon, falsafah hidup dan informasi kegiatan keraton lainnya [8].

Selain itu penelitian dilakukan oleh Sitokdana, M.N.N. tentang Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia. Penelitian tersebut mengkaji digitalisasi kebudayaan terhadap 7 unsur kebudayaan (C. Kluckhohn, 1952), yaitu sistem religi, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan sistem peralatan hidup atau teknologi. Penelitian ini dilakukan dengan metode kajian literatur terhadap paper-paper yang sudah diterbitkan dengan menambahkan contoh-contoh konkret pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang kebudayaan di Indonesia. Dari penelitian ini mengemukakan hubungan digitalisasi kebudayaan dan bidang lain, yakni: *Knowledge Management System, E-Tourism, E-Business*, dan *E-Government*. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia [9].

Beberapa penelitian terdahulu tersebut tentu menjadi landasan untuk penelitian ini, terutama untuk membangun

domain dan strategi pembangunan *e-Culture* di Indonesia secara holistik, integratif dan berkelanjutan.

B. KAJIAN TEORI

1) Pengertian Strategi

Ada banyak pengertian strategi menurut para ahli, salah satunya Mintzberg dalam bukunya "*Strategy Process*" mengatakan strategi adalah pola atau rencana yang terintegrasi dari tujuan organisasi [10]. Menurut Grant strategi sebagai pendukung untuk pengambilan keputusan yang berisi kriteria-kriteria atau alternatif untuk pengambilan keputusan, strategi sebagai sarana koordinasi dan komunikasi, strategi sebagai target untuk mewujudkan tujuan organisasi yang dijabarkan melalui visi dan misi [11].

Dengan demikian, strategi adalah langkah-langkah berisikan pola atau rencana program untuk mewujudkan tujuan organisasi yang dijabarkan melalui visi dan misi. Tujuan organisasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Mempertahankan Identitas Diri Bangsa Indonesia.

2) Pengertian Kebudayaan

Ada beberapa pengertian kebudayaan menurut beberapa ahli, salah satu diantaranya adalah tokoh terkenal Indonesia yaitu Koentjaraningrat. Menurut Koentjaraningrat kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu [12].

Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia. Menurut Tylor, *culture* atau kebudayaan adalah keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lain [13].

Definisi lain dikemukakan oleh Harris, Marvin yaitu seluruh aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, yang diperoleh dengan cara belajar, termasuk pikiran dan tingkah laku [14].

Definisi lain menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2014, kebudayaan sebagai keseluruhan gagasan, perilaku, dan hasil karya manusia dan/atau kelompok manusia yang dikembangkan melalui proses belajar dan adaptasi terhadap lingkungannya yang berfungsi sebagai pedoman untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara [15].

3) Ruang Lingkup Kebudayaan

Ruang lingkup pembangunan kebudayaan menurut Cetak Biru Nasional Pembangunan Kebudayaan Tahun 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa Sistem kebudayaan terdiri atas Kebudayaan Keagamaan, Kebudayaan Dunia, Kebudayaan Kebangsaan, Budaya

Tempatan (Geografis) dan Kebudayaan Kesukuan. Semuanya berkaitan dengan 10 unsur kebudayaan, yakni Sistem Kepercayaan, Organisasi Sosial, Komunikasi, Mata Pencarian, Pendidikan, Kesehatan, Kesenian, Pengetahuan dan Teknologi, Tata Boga dan Tata Busana. Lebih lanjut menurut dokumen tersebut, pilar-pilar pembangunannya terdiri atas 5 (lima) komponen, yakni; Pembangunan Jati Diri dan Karakter Bangsa, Pelestarian Karya dan Warisan Budaya, Penguatan Diplomasi Budaya, Pengembangan Kelembagaan (Organisasi dan SDM), Pengembangan Sarana dan Prasarana Budaya [16].

UNESCO mengeluarkan framework domain budaya, yakni 6 (enam) domain budaya (Culture Domains) yakni: Cultural and Natural Heritage, Performance and Celebration, Visual Arts and Crafts, Books and Press, Audio-visual and Interactive Media dan Design and Creative Services. Keenam domain budaya ini berhubungan dengan 2 (dua) bidang (related domains) yaitu: Tourism dan Sports and Recreations. Semua domain ini tidak terlepas dari Warisan Budaya Tak Benda (tradisi lisan dan ekspresi, ritual, bahasa dan praktik sosial) [17].

4) Pengertian e-Culture

Menurut Dirk dan Esmans *e-Culture* (Electronic Culture) mengacu pada hubungan antara Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan media digital di satu sisi, dan produksi dan konsumsi seni dan budaya. Dengan munculnya media digital di sektor seni dan budaya menciptakan bentuk seni baru dan kemungkinan baru untuk produksi, presentasi dan pengarsipan seni dan produk budaya. ICT mengubah cara kita menciptakan budaya, menyebarkan, melestarikan dan berpartisipasi. Pengertian ini menunjukkan bahwa ada dua hal dalam mengartikan *E-Culture* yaitu gaya hidup masyarakat yang berbasis pada teknologi digital dan mendigitalisasikan atau mengelektronisasikan unsur-unsur budaya [18].

Sama halnya dikemukakan oleh Mahyudin Al Mudra, SH., MM sebagai pemimpin *melayuonline.com*, disiarkan di Metro TV tanggal 10 agustus 2008 bahwa *e-Culture* adalah pelestarian warisan budaya melalui teknologi informasi dan komunikasi. *e-Culture* juga merupakan bagian dari *e-Life Style*, yaitu gaya hidup masyarakat yang berbasis teknologi digital. Lebih lanjut Mahyudin mengatakan budaya elektronik secara perlahan telah menggantikan budaya tradisional yang dianggap kurang *up to date*. *e-Culture* pada gilirannya akan membentuk budaya baru, oleh karena apa yang disampaikan melalui media internet akan menyebar ke pemirsa di manapun mereka berada. Jika masyarakat yang sudah memperoleh informasi ini kemudian menyebarkannya kepada masyarakat yang luas, maka proses pembentukan budaya baru itupun berlangsung [19].

Sementara Sitokdana, M.N.N mengartikan digitalisasi kebudayaan sebagai suatu konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang kebudayaan, terutama dalam hal pengelolaan,

pendokumentasian, penyebarluasan informasi dan pengetahuan dari unsur-unsur kebudayaan [9]. Pengertian tersebut memiliki hubungan yang sangat substansial dengan *e-Culture*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-Culture* adalah mengelektronikan warisan kebudayaan dan pembentukan budaya baru melalui cipta, karsa dan rasa berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

5) Ruang Lingkup *e-Culture*

Ruang lingkup kebijakan pembangunan *e-Culture* menurut perspektif yang dikembangkan dalam laporan Pemerintah Belanda [4], yaitu:

- a) Bahwa dalam masyarakat jaringan (*Network Society*), pengalaman dan perkembangan semakin ditentukan oleh media teknologi (digital), sektor budaya dan bahkan ide tentang " *culture*" harus dikembalikan pada konteksnya.
- b) Bahwa dalam arena baru *e-Culture*, kebijakan untuk seni, perpustakaan, lembaga warisan budaya dan penyiaran media publik tidak bisa lagi kembangkan secara terpisah (dipisahkan). Dengan kata lain, perspektif kebijakan budaya yang terintegrasi.
- c) Bahwa *e-Culture* melampaui penerapan instrumen teknologi informasi dibidang seni, museum, perpustakaan dan penyiaran. Ini melibatkan inovasi budaya dan mengubah peran lembaga dalam konteks digitalisasi masyarakat.

Menurut Sitokdana, M.N.N ruang Lingkup pengembangan digitalisasi kebudayaan mencakup unsur-unsur kebudayaan universal yang dikemukakan oleh C. Kluckhohn, yakni sistem religi, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan sistem peralatan hidup atau teknologi. Lebih lanjutnya mengemukakan bahwa *e-Culture* berhubungan dengan bidang-bidang lain yang terelektronisasi yaitu: *Knowledge Management System*, *E-Tourism*, *E-Business*, dan *E-Government* [9].

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan yang ada [20]. Sedangkan analisis dan perumusan strategi pengembangan *e-Culture* menggunakan metode SWOT (*Strength*, *Weakness*, *Opportunity* dan *Threat*). Dengan metode ini membantu mengidentifikasi faktor internal dan eksternal untuk perumusan strategi dan kebijakan pembangunan *e-Culture*. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, yakni diperoleh melalui kajian literatur dari berbagai sumber, yakni dari jurnal, prosiding, buku dan dari media massa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

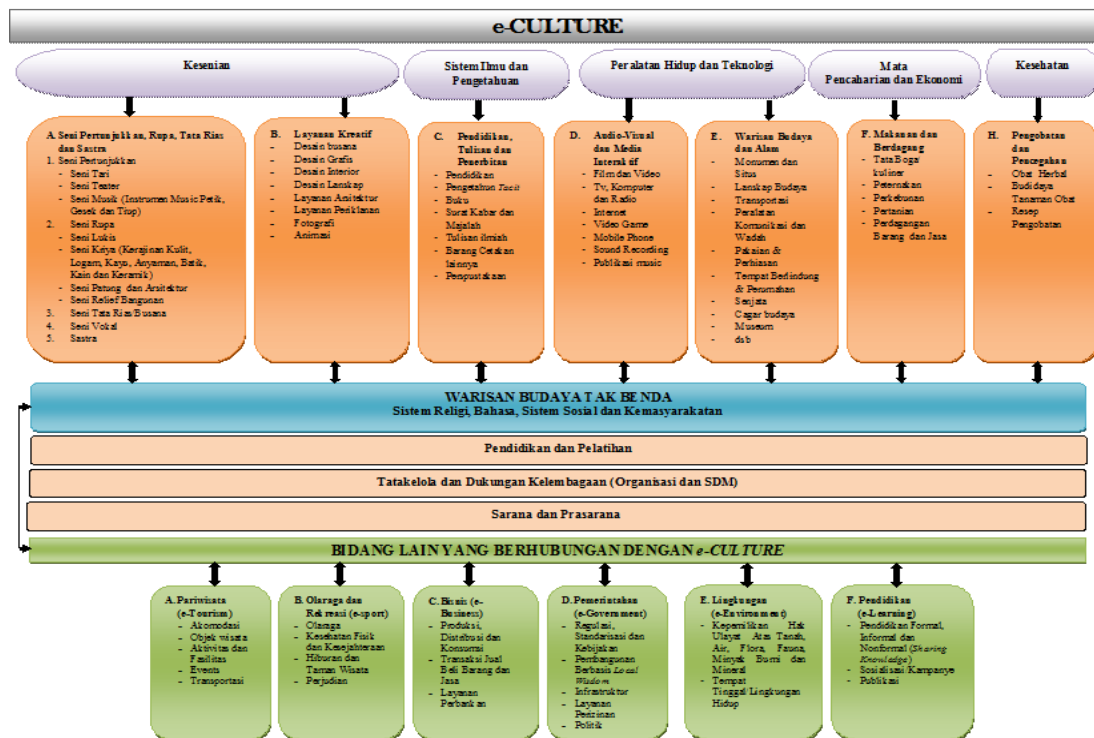
Hasil dan pembahasan dibagi menjadi dua bagian yaitu pertama pemetaan domain *e-Culture* dan kedua pembuatan strategi pengembangan *e-Culture*. Bagian pertama penting untuk dibahas karena sampai sejauh ini belum ada kerangka pengembangan *e-Culture* di Indonesia, yang ada hanya kerangka atau domain pembangunan kebudayaan secara konvensional. Bahkan sejak lama putra-putri Indonesia meneliti tentang digitalisasi unsur-unsur kebudayaan di Indonesia tetapi sampai sejauh ini belum dipetakan domain pengembangannya, maka melalui penelitian ini perlu dilakukan desain awal domain pengembangan *e-Culture* di Indonesia.

A. DOMAIN *e-CULTURE*

Berdasarkan Cetak Biru Nasional Pembangunan Kebudayaan Tahun 2013, *Culture Domains* dari UNESCO Tahun 2009, unsur-unsur Digitalisasi Kebudayaan oleh Sitokdana, M.N.N yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dibangun domain *e-Culture* (*electronic culture*), yang terdiri dari 5 (lima) unsur Budaya Benda, yakni: (1) Kesenian (membawahi dua bidang yaitu seni pertunjukkan, rupa, tata rias dan sastra; dan layanan kreatif). (2) sistem ilmu dan pengetahuan (pendidikan, tulisan dan penerbitan), (3) peralatan hidup dan teknologi (membawahi dua bidang yaitu: audio-visual dan media interaktif; warisan budaya dan alam), (4) mata pencaharian (makanan dan berdagang), (5) kesehatan (pengobatan dan pencegahan). Untuk unsur budaya tak benda terdiri dari 3 (tiga) bidang yaitu: Sistem Religi, Bahasa, Sistem Sosial dan Kemasyarakatan. Kedua unsur budaya ini tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan dan mempengaruhi antara semua unsur budaya, baik untuk Budaya Benda maupun Tak Benda.

Dalam proses pembangunan kebudayaan ada 3 (tiga) hal yang tidak terpisahkan yaitu (1) pendidikan dan pelatihan, bertujuan untuk membangun jati diri dan karakter bangsa dan penguatan diplomasi budaya. (2) Tatakelola dan Dukungan Kelembagaan (Organisasi dan SDM), bertujuan untuk pelestarian karya dan warisan budaya dan membangun kelembagaan yang kokoh dari tingkat akar rumput hingga tingkat pusat. (3) Membangun sarana dan prasarana budaya, bertujuan untuk aksesibilitas atau kemudahan untuk mendapat akses atas kekayaan kebudayaan. Kemudian seperti dikemukakan sebelumnya bahwa Kebudayaan tidak berdiri sendiri, sehingga dalam pemetaan domain *e-Culture* dimasukan juga bidang-bidang diluar unsur-unsur kebudayaan yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung, yakni Pariwisata (*e-Tourism*), Olahraga dan Rekreasi (*e-Sport*), Bisnis (*e-Business*), Pemerintahan (*e-Government*), Lingkungan (*e-Environment*) dan Pendidikan (*e-Learning*). Bidang-bidang ini termasuk dalam ekosistem pengembangan *e-Culture* sehingga tidak bisa dipisahkan misalnya dibidang pariwisata, jasa objek wisata budaya dipromosikan atau pasarkan melalui konten *e-Tourism*, atau jual-beli produk budaya melalui sistem *e-Business*, dsb.

Untuk itulah maka hal-hal yang dimasukkan dalam domain *e-Culture* merupakan ekosistem kebudayaan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Domain Pengembangan e-Culture

Gambar 1 memuat semua unsur-unsur kebudayaan Benda dan Tak Benda serta beberapa bidang yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan *e-Culture*. Dari sejumlah unsur-unsur budaya tersebut memiliki istilah-istilah atau penamaan berbasis teknologi informasi, seperti: *e-Museum*, *e-Art*, *e-Language*, *e-Environment*, *e-Music*, *e-Library*, *e-Learning*, *e-honai*, *e-lifetyle*, *e-culinary* atau istilah-istilah lainnya yang intinya berhubungan dengan pengelektronisasian atau digitalisasi unsur-unsur kebudayaan. Penamaan *e-Culture* juga bisa dikontekskan dengan kebudayaan lokal atau kebudayaan suku bangsa misalnya *e-Honai*, *e-Melanesia*, *e-Melayu*, *e-Borneo* dan lain-lain, tentu ini menjadi bidang yang sangat menarik untuk dikembangkan lebih lanjut.

B. PENERAPAN e-CULTURE DI NEGARA LAIN

Pemerintah Belanda melalui Departemen Pendidikan, Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan mulai membangun *e-Culture* pada tahun 2003. Analisis sektor ini pertama dilakukan pada tahun 2011, menunjukkan bahwa media digital memainkan peran kunci dalam sektor budaya Belanda. Lebih dari 1.400 organisasi, individu dan perusahaan bekerja di sektor ini, dengan omset tahunan kotor sekitar 400 juta Euro [4].

Pemerintah Kanada mulai akhir tahun 2012 mulai fokus pada pengembangan warisan budaya, dengan membangun

Virtual Museum Kanada. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan apresiasi terhadap peristiwa, pengalaman orang dan benda-benda lampau yang telah membentuk sejarah dan identitas negara Kanada. Bentuk dukungannya adalah menganggarkan dana secara rutin selama kurun waktu 5 tahun (sekitar \$ 105 juta per tahun). Selain itu, mengeluarkan regulasi tentang "*Canadian Museum of History*". Hasil kebijakan pembangunan Museum Kanada ini puncaknya akan dipopulerkan/pamerkan pada ulang tahun Kanada yang ke 150 pada 2017[21].

Pemerintah Jerman mengembangkan warisan kebudayaannya dengan membangun Perpustakaan Digital atau *Deutsche Digitale Bibliothek* (DDB), dengan tujuan agar setiap orang memiliki akses ke warisan budaya Jerman. Perpustakaan digital tersebut merupakan bagian dari portal budaya online Eropa "*Europeana*", yang berisi jutaan buku, lukisan, film, benda-benda museum dan catatan arsip yang telah didigitalkan di seluruh Eropa. Kebijakan tersebut mulai pada tanggal 2 Desember 2009, yang mana pemerintah Jerman menambah entri Jerman di "*Europeana*" yaitu "Perpustakaan Digital Jerman". Portal tersebut ditampilkan dalam bentuk multimedia 3-D [22].

C. PERUMUSAN STRATEGI PEMBANGUNAN e-CULTURE

Perumusan strategi *e-Culture* dilakukan dengan menggunakan metode SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats*). *Strength* dan *Weaknesses* untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan internal bangsa Indonesia dalam hal pembangunan kebudayaan.

Sedangkan *Opportunities* dan *Threats* merupakan analisis eksternal – berupa peluang dan ancaman dari luar, yang meliputi aspek: sosial, teknologi, ekonomi, politik, hukum, lingkungan, demografi dan pesaing. Lebih jelasnya dilihat pada gambar 2 matriks analisis SWOT.

	<i>Strength</i>	<i>Weaknesses</i>
<i>Opportunities</i>	S-O Strategies	W-O strategies
<i>Threats</i>	S-T Strategies	W-T strategies

Gambar 2 Matriks SWOT

Keterangan:

1. S-O: Strategi menggunakan kekuatan untuk mendapatkan peluang
2. W-O: Strategi mengatasi kelemahan dengan memanfaatkan peluang
3. S-T: Strategi menggunakan kekuatan untuk menghadapi tantangan
4. W-T: Strategi mengatasi kelemahan untuk menghadapi tantangan organisasi dari ancaman dari luar

Dengan menggunakan metode SWOT ini telah mengidentifikasi kondisi lingkungan internal dan eksternal bangsa Indonesia, dan dapat membantu merumuskan strategi pembangunan kebudayaan, seperti pada Tabel 1.

TABEL 1 ANALISIS SWOT

Faktor Eksternal	Faktor Internal	OPORTUNITY (Peluang)					THREAT (Ancaman)			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4
STRENGTH (Kekuatan)		Strategi SO					Strategi ST			
Keberagaman budaya, (menurut data BPS, 1.340 suku bangsa di Indonesia)	1	1. Mengeluarkan Undang-Undang tentang Kebudayaan (S1 & O1) 2. Mengeluarkan regulasi untuk pembangunan <i>e-Culture</i> (S2&O2) 3. Mendorong masyarakat membangun bangsa berbasis budaya (S3&O3) 4. Pembentukan dan penguatan kelembagaan dari tingkat pusat hingga desa/kampung (S4&O4) 5. Penguatan diplomasi kebudayaan (S5&O5) 6. Pemanfaatan TIK untuk mendorong peningkatan produksi, distribusi dan pemasaran skala regional, nasional dan global (S6&O1) 7. <i>Peningkatan</i> kuantitas dan kualitas <i>ekspor</i> dari <i>produk budaya</i> (S7&O3) 8. Mendorong peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan, pengajaran dan penyebaran informasi dibidang kebudayaan dengan memanfaatkan kecanggihan TIK (S8&O1)					1. Melakukan inventarisasi unsur-unsur budaya dalam bentuk cetak maupun elektronik (<i>Big Data</i>) (S1 & T1) 2. Pembangunan jati diri dan karakter Bangsa melalui pendidikan formal, informal dan nonformal (S2, S8 & T2, T3, T4) 3. Mendorong peningkatan industri kreatif berbasis <i>local wisdom</i> (S3 & T3) 4. Melakukan sosialisasi dan kampanye nilai-nilai budaya agama, kebangsaan dan kesukuan secara sistematis dan berkelanjutan (S4, S8 & T3, T4) 5. Membangun atau merekonstruksi lembaga Hak Cipta dalam rangka perlindungan kebudayaan (S5 & T1) 6. Peningkatan diplomasi kebudayaan di UNESCO dalam rangka penguatan dan perlindungan kebudayaan (S5 & T1) 7. Membentuk atau memperkuat pengamanan Objek Wisata berbasis masyarakat lokal (S7 & T4)			
Budaya sebagai identitas bangsa, tercermin dalam Pancasila, UUD 1945 dan regulasi turunannya	2									
Infrastruktur TIK cukup tersedia disertai konsumsi masyarakat yang semakin meningkat; akses internet melalui perangkat mobile maupun PC	3									
Adanya kelembagaan kebudayaan (Dewan Kesenian Daerah, Lembaga/Dewan Adat, Dinas Kebudayaan, dsb)	4									
Pengakuan UNESCO terhadap sejumlah warisan kebudayaan (Keris, Wayang, Noken, dsb)	5									
SDM dibidang kebudayaan cukup tersedia (Lulusan antropologi dan seni dari berbagai kampus di Indonesia)	6									
Objek wisata budaya cukup tersedia (Brobudur, Prambanan, Kraton, dsb)	7									
Kebudayaan disinergikan dalam pendidikan (dikemas dalam pelajaran muatan lokal, pendidikan bahasa daerah atau matapelajaran antropologi dan kesenian)	8									
WEAKNESS (Kelemahan)		Strategi WO					Strategi WT			
Pembangunan kebudayaan masih parsial dan lebih konsentrasi pada kebudayaan yang lebih besar sehingga adanya ancaman degradasi pada kebudayaan kecil	1	1. Pembangunan <i>e-Culture</i> terintegrasi dengan bidang-bidang lain yang berhubungan dengan kebudayaan (W1&O1) 2. Meningkatkan <i>investasi</i> dan <i>mendorong peningkatan</i> ekspor dibidang kebudayaan (W2 & O2, O3) 3. Percepatan dan pemerataan infrastruktur TIK diseluruh Indonesia (W3, W6 & O1, O3) 4. Pembangunan sarana dan prasarana kebudayaan (W3 & O1, O3) 5. Mendorong pemanfaatan TIK berbasis pengetahuan lokal (W4 & O1) 6. Mendorong peningkatan kapasitas masyarakat dibidang TIK melalui pendidikan dan pelatihan (W6& O1)					1. Membangun <i>Roadmap</i> pembangunan <i>e-Culture</i> skala nasional (W1, W2 & T1, T3, T4) 2. Pembangunan <i>e-Culture</i> di daerah mengacu pada <i>Road Map</i> pembangunan secara nasional sehingga memudahkan integrasi sistem (W1, W2 & T1, T2). 3. Peningkatan kesadaran <i>knowledge sharing</i> terhadap seluruh <i>stakeholder</i> (W4, W5, W6 & T1, T3, T4). 4. Penelitian dan pengembangan berkelanjutan dibidang <i>e-Culture</i> (W2, W3, W4, W5 & T2, T3). 5. Mendorong pembentukan lembaga sertifikasi profesi dibidang kebudayaan (W3, W4, W5, W6 & T2, T3)			
Belum adanya <i>Roadmap</i> pembangunan kebudayaan secara holistik dan berkelanjutan	2									
Pembangunan Sarana dan Prasarana belum merata diseluruh wilayah	3									
Pengetahuan dan kesadaran masyarakat akan pelestarian dan perlindungan budaya kurang	4									
Minimnya pengetahuan	5									

kebudayaan pada generasi muda		
Kesenjangan digital	6	

Berdasarkan hasil analisis dan perumusan strategi pada matriks SWOT ini telah menghasilkan beberapa poin penting untuk pengembangan *e-Culture* skala nasional adalah perlu adanya regulasi dan standarisasi kerangka arsitektur pengembangan *e-Culture* di Indonesia, pengembangan sarana dan prasarana, pembentukan dan penguatan tata kelola kelembagaan, peningkatan kualitas SDM, dan lain-lain. Tentu bahwa sejumlah hal yang dirumuskan dalam strategi ini menjadi bahan rekomendasi atau referensi untuk pengembangan lebih lanjut dari para pemangku kepentingan.

V. KESIMPULAN

Pada penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pembangunan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau *e-Culture* merupakan kewajiban warga negara Indonesia guna mempertahankan warisan budaya sebagai identitas bangsa Indonesia. Untuk itulah maka dalam penelitian ini telah dirancang domain pembangunan *e-Culture* dan strategi pengembangan *e-Culture* di Indonesia.
- 2) Pemetaan domain *e-Culture* berbasis pada unsur-unsur kebudayaan benda dan tak benda. Kemudian dapat ditemukan bahwa dalam proses pengembangan dan pemanfaatan *e-Culture* secara langsung maupun tidak langsung berhubungan dengan bidang lainnya, seperti pariwisata, olahraga, bisnis, pemerintahan, lingkungan hidup dan pendidikan, sehingga pembangunannya tentu akan sinkron atau terintegrasi dengan bidang pengembangan lainnya.
- 3) Berdasarkan hasil analisis SWOT ada beberapa hal penting dalam pengambilan kebijakan dan penyusunan strategi pembangunan *e-Culture* di Indonesia adalah perlu adanya regulasi dan roadmap pengembangan *e-Culture* skala nasional, sehingga kelaknya dibangun terintegrasi dengan bidang pembangunan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Mbeti, Meko, Strategi Pemerintahan Bahasa Bahasa Nusantara [online]. Seminar Nasional Pemerintahan Bahasa Nusantara, Magister Linguistik PPS Undip Semarang, 2010. Available: <http://eprints.undip.ac.id> [Accessed: 18 November 2015].

[2] Ferguson, Charles A National Sociolinguistic Profile Formula dalam Willian Bright (Ed.) Sociolinguistics. The Hague: mouton & Co.1971.

[3] Mubah A. Safril, Revitalisasi Identitas Kultural Indonesia di Tengah Upaya Homogenisasi Global, Jurnal Global & Strategis [Online], FISIP Universitas Airlangga, Edisi Khusus, Desember 2011. Available: <http://journal.unair.ac.id> [Accessed: 18 November 2015]

[4] Virtual Platform, What is *e-Culture*, 2011[Online]. Available: <http://virtuelplatform.nl>, [Accessed: 18 November 2015].

[5] Kuoni, Far East, A world of difference, Kuoni Travel & JPM, 1999.

[6] Sensus Penduduk BPS, Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, Dan Bahasa Sehari-Hari Penduduk Indonesia, 2010 [Online]. Available: <http://demografi.bps.go.id>, [Accessed: 22 November 2015]

[7] Drigas, Kaukianakis, Glentzes, A Dynamical System For *E-Culture* Services [Online]. WSEAS Int. Conf. on DYNAMICAL SYSTEMS and CONTROL, Venice, Italy, November 2-4, 2005. Available: www.citeseerx.ist.psu.edu, [Accessed: 22 November 2015].

[8] Tanaamah, A.R Bezaleel, B, Javanese Culture Digitalization in a Knowledge Management Framework At Kasunan Surakarta Palace, IJCSI International Journal of Computer Science Issues, Vol. 11, Issue 3, No 2, 2014

[9] Sitokdana, Melkior N.N, Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA) Yogyakarta, 28 Maret 2015.

[10] Mintzberg, Henry, James B. Quinn dan John Voyer, Strategy Proces, New Jersey: Printice Hall, 1995.

[11] Grant, Robert M, Contemporary Strategy Analysis: Concept, Techniques and Application, Oxford: The Blackwell Publishers Inc, 1995.

[12] Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta:Radar Jaya Offset, 2000.

[13] Ratna, Nyoman Kutha, Sastra dan Cultural Studies: Representasi Fiksi dan Fakta, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.

[14] Harris, Marvin, Theories of Culture in Postmodern Times, New York: Altamira Press, 1999.

[15] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2014 Tentang Pedoman Pengembangan Sumber Daya Manusia Kebudayaan

[16] Cetak Biru Nasional Pembangunan Kebudayaan Indonesia Tahun 2013[Online]. Available: www.kebudayaan.kemdikbud.go.id, [Accessed: 22 November 2015]

[17] UNESCO, The 2009 UNESCO Framework For Cultural Statistics (Fcs) [Online]. Available: www.uis.unesco.org, [Accessed: 22 November 2015]

[18] Dirk de Wit en Debbie Esmans, *e-Cultuur: Bouwstenen Voor Praktijk En Beleid*, Leuven: Acco, 2006.

[19] Melayuonline, *E-Life Style: e-Culture*, 2008 [Online]. Available: <http://melayuonline.com>, [Accessed: 22 November 2015]

[20] Mardalis, Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal, Jakarta: Bumi Aksara, 1999.

[21] Canadianart, What Artists & Art Orgs Need to Know About Budget 2014[Online]. Available: <http://canadianart.ca>. [Accessed: 22 Juni 2016]

[22] Deutsche Welle, Germany's cultural heritage goes digital[Online]. Available: <http://www.dw.com>. [Accessed: 22 Juni 2016]