**Jurnal PENA**
ISSN 2355-3766 Volume 5|Nomor 2|977

*Jurnal Penelitian dan Penalaran*

*Submitted*: Desember 2017, *Accepted*: Januari 2018, *Publisher*: Agustus 2018

# GARUDAKU: INOVASI PELESTARIAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS *CULTURAL MAPS* MENUJU INDONESIA EMAS 2045

**Nur Afia Awaliya. B[1], M. Yusuf K[2], Muhammad Agung[3]**
*Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Makassar[1]*
*Ekonomi Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar[2]*
*Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Makassar[3]*
afiaawalia9@gmail.com

**ABSTRAK**

Kebudayaaan suatu bangsa merupakan sebuah keniscayaan yang harus dijaga dan tetap dilestarikan, budaya mencakup keseluruhan tingkah laku dan adat istiadat yang telah berlangsung turun temurun yang mengakar dan diwarisi oleh masyarakat. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang besar memiliki kekayaan kebudayaan yang dimiliki oleh setiap suku yang tersebar dari ujung barat pulau Sumatera hingga Papua. Perkembangan teknologi dan pesatnya arus globalisasi menjadi tantangan bagi suatu bangsa dalam upaya pelestarian kebudayaannya. Akses informasi dan komunikasi yang tidak dapat dibendung menjadikan mudahnya pergeseran budaya di suatu bangsa. Generasi muda merupakan generasi yang paling rentan mengalami pergeseran budaya. Sebagai generasi milenial atau disebut pula generasi Y yang didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat fungsi alat komunikasi dan media informasi tidak hanya dijadikan sebagai alat penunjang tetapi sudah menjadi kebutuhan. Penggunaan media informasi semisal media sosial yang berkembang pula, menjadikan generasi muda sebagai pengguna aktif didalamnya, akses informasi pun dapat bergerak secara cepat. Dari fakta tersebut, bangsa Indonesia juga akan terkena dampak dari globalisasi, oleh karena itu dibutuhkan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan minat bagi generasi muda terhadap budaya bangsanya sendiri. Melaui penelitian kepustakaan/*library research* dengan pendekatan penelitian kualitatif dan melakukan prosedur-prosedur pengumpulan analisis data yang sistematis, ditemukan upaya pelestarian budaya nusantara berbasis *Cultural maps*. Upaya ini diharapkan dapat menjadi ide solutif dalam peningkatan pengetahuan dan minat generasi muda untuk melestarikan budaya nusantara.

**Kata Kunci: Budaya Nusantara, *Cultural Maps*, Indonesia Emas 2045**

***ABSTRACT***

*The culture of a nation is a necessity that must be maintained and still preserved, culture encompasses the entire behavior and customs that have been going on for generations that are rooted and inherited by the community. The Indonesian nation as a great nation has a wealth of culture that is owned by every tribe that spreads from the western tip of Sumatra to Papua. Technological developments and the rapid flow of globalization have become challenges for a nation in its cultural preservation efforts. Access to information and communication that cannot be dammed makes it easy for a cultural shift to a nation. The younger generation is the generation most vulnerable to cultural shifts. As a millennial generation or also called Generation Y which is supported by the development of information and communication technology, the function of communication and information media functions is not only used as a supporting tool but has become a necessity. The use of information media, for example, developing social media also makes*

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA

*the younger generation as active users in it, access to information can move quickly. From this fact, the Indonesian people will also be affected by globalization. Therefore, efforts are needed to increase the knowledge and interest of the younger generation towards their own national culture. Through library research or library research with a qualitative research approach and performing systematic data collection procedures, it was found cultural preservation efforts based on archipelago maps. This effort is expected to be a solution idea in increasing the knowledge and interests of the younger generation to preserve the culture of the archipelago.*

**Kata Kunci: Budaya Nusantara, Cultural Maps, Indonesia Emas 2045**

## PENDAHULUAN

Budaya atau kebudayaan adalah hal yang tidak terpisahkan dari Indonesia, sebagai negara multikultural dan multietnis. Wilayah Indonesia yang luas yang terdiri dari gugusan pulau-pulau yang membentang dari barat kota Sabang hingga Merauke diujung timur menjadikan keberagaman budaya nusantara. Wallendorf dalam Koesoemaningsih (2013: 4) Budaya adalah seperangkat pola perilaku yang secara sosial dialirkan simbolis melalui bahasa dan cara-cara lain pada anggota dari masyarakat tertentu.

Perilaku imitasi generasi muda saat ini yang lebih mengidolakan budaya luar menjadi salah satu faktor penyebab budaya lokal dan nasional perlahan-lahan ditinggalkan. Timbul fenomena dalam pergaulan generasi muda yang gaya hidup (lifestyle) mereka berkiblat pada budaya luar atau asing. Ini mereka yakini menjadi suatu *trend* yang harus mereka ikuti kalau tidak ingin dibilang ketinggalan zaman. Tidak hanya generasi muda, masyarakat dewasa pun terkadang menganggap budaya asing sebagai suatu ukuran tingkat kemajuan atau modern. Dikhawatirkan sikap masyarakat ini akan menghilangkan rasa memiliki, rasa kebanggaan, dan kecintaan terhadap budaya lokal dan nasional. Maka akan hilanglah identitas dan kepribadian bangsa kita. Akibatnya muncullah berita yang sangat tidak menyenangkan dan menyentuh harga diri kita sebagai warga negara Indonesia ketika negara tetangga mengklaim budaya kita sebagai budaya nasional mereka. Berita ini menyentak dan menyadarkan pemerintah bahkan warga masyarakat dari berbagai lapisan bahwa selama ini kita terlena dengan budaya luar sehingga melupakan dan meninggalkan budaya

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA

lokal nusantara yang merupakan warisan dari suatu maha karya nenek moyang kita.

Menghadapi kenyataan tersebut, bermunculan berbagai pandangan dan pendapat baik menurut para ahli budaya, pekerja seni, kalangan akademisi, pelajar, serta masyarakat luas, apa dan bagaimana solusi yang dapat direncanakan dan implementasinya sehingga fenomena perilaku anti budaya lokal tidak semakin menukik tajam. Pandangan dan pendapat pun beraneka ragam. Ada yang beranggapan bahwa pemerintahlah yang harus bertanggung jawab sepenuhnya dengan mencari solusi tepat. Padahal sebenarnya upaya menjaga dan melestarikan budaya bangsa adalah menjadi tugas dan tanggung jawab seluruh warga masyarakat. Karena pemerintah sebagai perencana dan pelaksanaan penyelenggaraan negara akan sulit merealisasikan suatu program dan kegiatan tanpa dukungan dari seluruh lapisan masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah pusat maupun daerah adalah merevitalisasi kebudayaan lokal sebagai landasan kebudayaan nasional. Tujuannya tentu adalah menggali kembali budaya-budaya lokal yang pernah populer dan diketahui secara luas oleh masyarakat akhirnya makin tenggelam akibat budaya luar atau asing yang semakin mendesak dan menggeser keberadaan budaya lokal. Dikhawatirkan kondisi ini mengakibatkan berkurangya perbendaharaan budaya nasional yang dikenal oleh kalangan masyarakat. (Nainggolan, 2015)

Era globalisasi sekarang ini menjadikan budaya dari luar sangat mudah masuk di Indonesia. Transfer informasi yang bebas melalui Tv, internet, media sosial serta media-media lainnya membuat budaya asing dengan mudah masuk di Indonesia, misalnya *life style* budaya barat atau labih mengenal K-Pop dari pada budaya bangsa Indonesia sendiri yang merupakan jati diri bangsa. Mengetahui budaya luar adalah suatu hal yang sah-sah saja, akan tetapi mengetahui dan mempelajari budaya bangsa sendiri merupakan hal yang menjadi keharusan terutama pada generasi muda sebagai pelaku dan ujung tombak suatu bangsa kedepannya.

Adapun Visi Indonesia

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

Emas 2045 terdiri atas 4 yaitu: 1) Pembangunan SDM dan Penguasaan ilmu pengetahuan dan Teknologi, 2) Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan, 3) Pemerataan Pembangunan, 4) Ketahanan Nasional dan Tata Kelola Pemerintahan. Generasi Emas Indonesia adalah generasi yang mampu menjawab tantangan abad 21 khususnya dalam bidang pembangunan sumber daya manusia serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kementerian PPN/ Bappenas, 2017).

Berdasarkan data dan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pengenalan dan pendidikan budaya yang baru dan lebih modern serta interaktif, maka penulis menawarkan sebuah solusi yaitu "Garudaku: Inovasi Pelestarian Budaya Nusantara Berbasis *Cultural Game* Menuju Indonesia Emas 2045". Garudaku merupakan suatu media informasi baru yang edukatif yang disajikan dalam bentuk *maps*/peta, sehingga pengguna garudaku dapat memperoleh informasi dengan media yang lebih menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Objek penelitian dalam tulisan ialah Garudaku Sebagai aplikasi pelestarian budaya untuk masyarakat Indonesia dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045.

Data merupakan perwujudan dari informasi dengan sengaja digali untuk dikumpulkan guna mendeskripsikan suatu peristiwa atau kegiatan lainnya. Sumber data yang digunakan pada karya tulis ilmiah ini ialah data sekunder yang dikumpulkan dari berbagai referensi yang relevan, berupa jurnal, buku, skripsi dan berbagai situs online.

Teknik pengumpulan data yang diguanakan adalah teknik dokumentasi dengan cara melakukan tinjauan literatur pada berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan. Teknik analisi data yang digunakan adalah teknik analisis yang digunakan menurut Milles dan Hubermen yang terbagi atas tiga yaitu:

1. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang mempertajam atau memperdalam, menyortir, memusatkan, menyingkirkan dan mengorganisasi data untuk

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

disimpulkan dan diverifikasi. Reduksi data pada artikel ilmiah ini adalah dengan cara menganalisis kurangnya generasi yang mengenal budaya.

2. Penyajian data mencakup berbagai jenis tabel, grafik, bagan, mariks dan jaringan. Tujuannya yaitu untuk membuat informasi terorganisasi dalam bentuk tersedia, dapat diakses, dan terpadu, sehingga para pembaca dapat melihat dengan mudah apa yang terjadi tentang sesuatu berdasarkan pemaparan datanya.
3. Penarikan kesimpulan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Penarikan kesimpulan membahas tentang media GARUDA yang mampu memperkenalkan budaya nusantara.

## PEMBAHASAN

### Desain dan Konsep Garudaku sebagai Inovasi Pelestarian Budaya Nusantara Berbasis *Cultural Maps*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi saat in yang sangat pesat, menjadikan generasi muda dapat mengakses informasi secara lebih mudah dan menggunakannya kapan dan dimana saja, oleh karena itu generasi muda menjadi kaya akan pengetahuan dan pengalaman di dunia maya yang baru dan berkaitan dengan segala unsur kehidupan manusia misalnya gaya berbusana, selera musik, makanan, hobi hingga budaya. Dibutuhkan pemahaman yang kuat bagi para generasi muda untuk mengetahui agar dapat melestarikan dan mencintai budaya bangsa sendiri melalui pemahaman kebudayaan. Desain dari Garudaku sebagai inovasi pelestarian budaya nusantara berbasis *cultural maps* merupakan media informasi umum terkait kekayaan budaya nusantara yang disajikan lebih menarik melaui tampilan *maps*/peta. Media ini dapat diperoleh dan diakses dengan sangat mudah karena merupakan aplikasi dalam bentuk *software* sehingga pengguna dapat belajar mengenai kekayaan budaya nusantara dari Sabang hingga Merauke. Media ini nantinya dapat digunakan pada PC ataupun melaui HP (*handphone*).

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

dengan pengetahuan kebudayaan nusantara khusus bagi generasi muda. Sebagai bentuk aplikasinya media ini menyajikan potret masing-masing daerah dengan berbagai kebudayaan yang dimilikinya. Informasi kebudayaan ini ditampilkan secara menarik melalui penggunaan *cultural maps* sehingga pengguna informasi dapat mengatahui identitas kebudayaan yang dimiliki oleh setiap provinsi. Disajikan pula keterangan atau penjelasan terkait dengan kebudayaan yang dimaksud oleh karena itu pengguna informasi dapat mempelajari dan mengetahui budaya nusantara secara lebih mendalam.

Kebudayaan yang ada di Indonesia yang menjadi identitas masing-masing daerah memiliki kekhasan masing-masing, peran generasi muda sebagai pelanjut dan pengisi kemerdekaan menjadi suatu yang penting menuju Indonesia emas 2045. Pada tahun ini Indonesia diharapkan mencapai masa keemasannya pada perayaan kemerdekaan yang ke-100 tahun sehingga dibutuhkan upaya-upaya untuk mempersiapkan generasi muda yang cakap teknologi tanpa meninggalkan kearifan lokal yang bernilai luhur pada setiap budaya bangsa yang dimilikinya. Garudaku sebagai media informasi kebudayaan nusantara berisi rangkuman budaya-budaya Indonesia yang harus diketahui oleh seluruh bangsa Indonesia terkhusus generasi pelanjut yang saat ini dikenal sebagai generasi milenial.

**Gambar 1. Brand Garudaku**

Garudaku sebagai media informasi kebudayaan Indonesia berbasis *cultural maps* memiliki *brand* khusus yang baru dalam mengenalkan

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA

sebagai langkah untuk memperkenalkan media informasi pengetahuan terkait budaya nusantara. Pada gambar 1 *brand* garudaku terdiri dari peta Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang dikenal dengan sebutan nusantara yang terbentang dari sumatera hingga papua hal ini mneggambarkan bahwa media ini menyajikan kekayaan budaya nusantara yang mewakili setiap provinsi yang ada di Indonesia. Garuda terbang pada logo *brand* melambangkan akses informasi yang yang pesat yang mengharuskam bangsa Indonesia juga harus mampu untuk lebih mengeksplorasi budaya bangsanya sendiri.

**Gambar 2. Menu Utama Garudaku**

Tulisan garudaku dengan warna merah putih pada logo *brand* menggambarkan simbol bendera negara Indonesia yang menjadi bukti semnangat rakyat Indonesia pada masa lampau untuk merdeka dan menyatukan beragam unsur mulai dari bahasa, agama, ras hingga budaya yang ada di Indonesia. Kata garudaku melambangkan simbol negara yang kokoh mempersatukan bangsa yang dalam kebinekaan tetapi tetap bersatu yang dikenal dengan istilah bhinneka tunggal ika.

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA

Keterangan:

(1). Tombol "mulai" merupakn tombol yang dipakai oleh pengguna media garudaku untuk memulai mengakses media informasi atau maju ke tahap selanjutnya.

(2) Tombol "tentang" dipakai oleh pengguna untuk dapat mengetahui mengenai garudaku sebagai inovasi pelestarian budaya nusantara berbasis *cultural maps*. Sebelum menuju tahap selanjutnya pengguna sebaiknya mengetahui terlebih dahulu mengenai garudaku

(3) Tombol "prtunjuk" digunakan untuk mengetahui teknis penggunaan media garudaku sebagai inovasi pelestarian budaya nusantara berbasis *cultural maps.* Untuk masuk di menu selanjutnya, sebaiknya pengguna mengetahui terlebih dahulu petunjuk teknis dari penggunaan garudaku.

**Gambar 3. Tampilan Awal Garudaku**

Tampilan awal garuda adalah tampilan selanjutnya setelah pengguna menekan tombol "mulai" pada menu utama. Pada layar tampilan awal terdapat beragam pilihan informasi yang dapat kita cari. Pilihan-pilihan tersebut antar lain:

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA

**BUDAYA**

Pilihan "BUDAYA" merupakan tombol untuk memilih informasi terkait dengan budaya yang ada di nusantara, pilihan terkait budaya diantaranya rumah adat, pakaian adat, tarian, senjata tradisional, dan pakaian pengantin.

**Provinsi**

Pilihan "PROVINSI" adalah tombol pilihan untuk melihat budaya Indonesia yang disajikan soleh setiap provinsi yang berbasis *cultural maps* atau disajikan dalam bentuk peta.

**INDONESIA**

Pilihan "INDONESIA" adalah tombol pilihan untuk melihat informasi dan data-data terkait kebudayaan.

**MENU UTAMA**

Pilihan "MENU UTAMA" merupakan tombol pilihan untuk kembali menuju utama yang disajikan pada

**Gambar 4. Tampilan Informasi Budaya Sulawesi Barat**

**Penerapan dan Manfaat Garudaku sebagai Inovasi Pelestarian Budaya Nusantara Berbasis *Cultural Maps***

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang besar dengan berbagai potensi yang terkandung didalamnya mempunyai tantangan yang besar dalam arus globalisasi yang berlangsung saat ini. Generasi muda sebagai generasi masa depan bangsa harus ditanamkan nilai-nilai mencintai dan menghargai setiap budaya yang ada di Indonesia. Media

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

informasi diharapkan mampu untuk memberikan wawasan budaya nusantara kepada generasi muda. Oleh karena itu garudaku sebagai inovasi media pelestarian budaya nusantara harus mampu untuk mewarnai khazanah keilmuan para generasi muda. Adapun langkah-langkah penerapan garudaku yaitu sebagai berikut:

1. Mewujudkan garudaku sebagai media inovasi pelestarian budaya nusantara yang menjangkau masyarakat sehingga pemanfaatannya dapat dirasakan oleh masyarakat luas melalui Garudaku yang dapat di *download* di *Play Store.*
2. Mengadakan kerjasama dengan media elektronik untuk membantu publikasi. Media elektronik yang dimaksud, yaitu media massa seperti TV, surat kabar/majalah, radio dll. Publikasi lain yang dapat dilakukan yaitu publikasi melalui media sosial dan *website* seperti instagram, *facebook* dan *line*.
3. Mengadakan kerjasama dengan instansi pendidikan terkait dalam penerapan garudaku sebagai inovasi pelestarian budaya nusantara yang berbasis *cultural maps.* Instansi pendidikan yang dimaksud yaitu instansi pendidikan dasar yaitu pada sekolah dasar ataupun taman kanak-kanak.

Adapun manfaat garudaku sebagai media inovasi pelestarian budaya nusantara berbasis *cultural maps* antara lain sebagai berikut:

1. Sebagai inovasi dalam memperkenalkan kebudayaan nusantara Program kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mendukung dan melestarikan budaya nusantara melalui cinta warisan dunia atau *Love or Lost* (LoL) adalah salah satu bentuk apresiasi pemerintah terhadap budaya nusantara yang beragam. Garudaku merupakan inovasi baru dalam memperkenalkan budaya nusantara, media ini sebagai ide solutif untuk memperkenalkan budaya nusantara secara lebih santai.

Belajar tentang budaya lebih menyenangkan Garudaku sebegai media inovasi pengenalan budaya nusantara berbasis *cultural maps* menyajikan data dan informasi menganai kekayaan budaya nusantara yang dimiliki oleh setiap provinsi. Penyajian data

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

2. yang berbeda dan baru menjadikan garudaku lebih menyenangkan sebagai sumber informasi yang menarik.
3. Meningkatkan wawasan nusantara, Garudaku sebagai media informasi kebudayaan nusantara berperan untuk meningkatkan wawasan nusantara pengguna. Media informasi ini sebagai media edukatif dalam memberikan wawasan budaya nusantara berbasis *cultural maps*.

## KESIMPULAN

Garudaku didesain sebagai media informasi yang baru dalam mengenalkan kebudayaan indonesai berbasis *cultural maps* memiliki *brand* khusus sebagai langkah untuk memperkenalkan media informasi pengetahuan terkait budaya nusantara. Garudaku terdiri dari peta Negara Kesatuan Republik Indonesai (NKRI) yang dikenal dengan sebutan nusantara yang terbentang dari sumatera hingga papua hal ini menggambarkan bahwa media ini menyajikan kekayaan budaya nusantara yang mewakili setiap provinsi yang ada di Indoneia.

Langkah-langkah penerapan Garudaku ialah: mewujudkan garudaku sebagai media inovasi pelestarian budaya nusantara, mengadakan kerjasama dengan media elektronik untuk membantu publikasi serta mengadakan kerjasama dengan instansi pendidikan terkait dalam penerapan garudaku sebagai inovasi pelestarian budaya nusantara yang berbasis *cultural maps.* Adapun Manfaat Garudaku sebagai inovasi dalam memperkenalkan budaya nusantara untuk meningkatkan wawasan budaya dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045.

## SARAN

Bagi pemerintah, agar senantiasa melakukan upaya pelestarian budaya melalui peran teknologi. Bagi masyarakat, agar senantiasa melestarikan budaya lokal yang telah menjadi ciri khas dari berbagai daerah .

## DAFTAR PUSTAKA

Kementrian PPN/ Bappennas. (2017, 25 Sepetember). Visi Indonesia Emas 2045. Diakses dari https://luk.staff.ugm.ac.id/

Koesoemaningsih, R. (2015). Pengaruh Budaya, Sosial, Pribadi Dan Psikologi Terhadap Keputusan

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/

Mahasiswa Dalam Memilih Pendidikan Pada Prodi.

Nainggolan, L, L. (2015, 15 Agustus). *Generasi Muda dan Kebudayaan Nasional*. Diakses dari http://www.pontianakpost.com/generasi-muda-dan-kebudayaan-nasional

*Copyright* © 2018 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id/