

EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412-1662
Volume 16,
Nomor 1,
Juni 2014

Enrico Alamo
Sampuraga: Penciptaan Opera Batak

Eko Wahyudi
SASADU ON THE SEA
MEMBUKA WACANA SENI DAN BUDAYA DALAM FESTIVAL TELUK JAILOLO 2013

Yosi Ramadona & Nursyirwan
PERTUNJUKAN KOMPANG PADA MASYARAKAT BENGKALIS:
DARI ARAK-ARAKAN KE SENI PERTUNJUKAN

Ipong Niaga
MEMBENTUK KEMAMPUAN PSIKOLOGIKAL DASAR CALON AKTOR
DENGAN METODE LATIHAN BERTUTUR

Nofrial
UKIRAN AKAR KAYU PULAU BETUNG JAMBI MENUJU INDUSTRI KREATIF

Elsa Putri E. Syafril
DIASPORA SEDULUR SIKEP DAN KESENIANNYA DI SAWAHLUNTO

Ranelis
SENI KERAJINAN BORDIR HJ. ROSMA: FUNGSI PERSONAL DAN FISIK

Maisaratun Najmi
PRODUKSI DAN PENYIARAN PROGRAM SENI DAN BUDAYA DI GRABAG TV

Bahren, Herry Nur Hidayat, Sudarmoko, Virtuous Setyaka
INDUSTRI KREATIF BERBASIS POTENSI SENI DAN SOSIAL BUDAYA
DI SUMATERA BARAT

Zely Marissa Haque
PERKEMBANGAN MUSIK DOL DI KOTA BENGKULU

EKSPRESI
SENI
Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Vol. 16

No. 1

Hal. 1-168

Padangpanjang,
Juni 2014

ISSN
1412-1662

Diterbitkan Oleh
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412 – 1662 Volume 16, Nomor 1, Juni 2014, hlm. 1-167

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan November. Pengelola Jurnal Ekspresi Seni merupakan sub-sistem LPPMPP Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang.

Penanggung Jawab

Rektor ISI Padangpanjang

Ketua LPPMPP ISI Padangpanjang

Pengarah

Kepala Pusat Penerbitan ISI Padangpanjang

Ketua Penyunting

Dede Pramayoza

Tim Penyunting

Elizar

Sri Yanto

Surhemi

Roza Muliati

Emridawati

Harisman

Rajudin

Penterjemah

Adi Khrisna

Redaktur

Meria Eliza

Dini Yanuarni

Thegar Risky

Emiyetti

Tata Letak dan Desain Sampul

Yoni Sudiani

Web Jurnal

Ilham Sugesti

Alamat Pengelola Jurnal Ekspresi Seni: LPPMPP ISI Padangpanjang Jalan Bahder Johan Padangpanjang
27128, Sumatera Barat; Telepon (0752) 82077 Fax. 82803; e-mail; red.ekspresiseni@gmail.com

Catatan. Isi/Materi jurnal adalah tanggung jawab Penulis.

Diterbitkan Oleh

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang

JURNAL EKSPRESI SENI

Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

ISSN: 1412 – 1662 Volume 16, Nomor 1, Juni 2014, hlm. 1-167

DAFTAR ISI

PENULIS	JUDUL	HALAMAN
Enrico Alamo	<i>Sampuraga</i> : Penciptaan Opera Batak	1-17
Eko Wahyudi	Sasadu On The Sea Wacana Seni Budaya dalam Festival Teluk Jailolo 2013	18-36
Yosi Ramadona & Nursyirwan	Pertunjukan Kompang Bengkalis: dari Arak-Arakan ke Seni Pertunjukan	37-48
Ipong Niaga	Membentuk Kemampuan Psikologikal Dasar Calon Aktor dengan Metode Latihan Bertutur	49-64
Nofrial	Ukiran Akar Kayu Pulau Betung Jambi Menuju Industri Kreatif	65-85
Elsa Putri E. Syafril	Diaspora <i>Sedulur Sikep</i> dan Kesenianya di Sawahlunto	86-97
Ranelis	Seni Kerajinan Bordir Hj. Rosma: Fungsi Personal dan Fisik	98-115
Maisaratun Najmi	Produksi dan Penyiaran Program Seni dan Budaya di Grabag Tv	116-132
Bahren, Herry Nur Hidayat, Sudarmoko, Virtuous Setyaka	Industri Kreatif Berbasis Potensi Seni dan Sosial Budaya di Sumatera Barat	133-155
Zely Marissa Haque	Perkembangan Musik Dol di Kota Bengkulu	156-167

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tanggal 15 Juni 2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah. Jurnal *Ekspresi Seni* Terbitan Vol. 16, No. 1 Juni 2014 Memakaikan Pedoman Akreditasi Berkala Ilmiah Tersebut.

INDUSTRI KREATIF BERBASIS POTENSI SENI DAN SOSIAL BUDAYA DI SUMATERA BARAT

Bahren, Herry Nur Hidayat, Sudarmoko, Virtuous Setyaka
FIB dan FISIP Universitas Andalas, Padang
bahren@fsastra.unand.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini ditujukan untuk menganalisis perkembangan dan konsep dasar industri kreatif berbasis potensi sosial budaya di Sumatera Barat, khususnya dalam bidang seni dan budaya. Secara umum, seni tidak memiliki posisi yang ideal dalam pengembangan industri kreatif. Akan tetapi, berdasarkan pada pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini, terdapat beberapa komunitas dan seniman yang menyiapkan diri dan menerapkan manajemen modern dalam produksi seninya. Seni memiliki hubungan yang dilematis dengan industri, antara nilai estetika dan nilai pasar. Dalam situasi seperti ini, manajemen memiliki posisi yang penting dalam upaya menghubungkan dan menjembatani antara seniman, pasar, pemerintah, kritikus dan para ahli. Dengan menggunakan metode triple helix, diketahui bahwa daerah terpilih dalam penelitian ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan industri kreatifnya, baik itu karena potensi artistik, lokasi, seniman, pemerintah, masyarakat dan pihak terkait lainnya.

Kata Kunci: industri kreatif, seni, sosial budaya, Sumatera Barat

ABSTRACT

This article analyses the development and basic concept of creative industries based on social and cultural potencies in West Sumatra, in particular on arts and cultural practices. In general, arts have no ideal position in the development of creative industries. However, based on observation and interviews conducted in this research, there are some communities and artists prepared and more over implemented modern management in their arts production. Arts have dilemmatic correlation with industries, the problem of aesthetics and market values. In this regard, management has important position in order to connect and bridge between artists, markets, government, and critics or scholars. By using triple helix method, this article shows how three selected areas of research have big opportunities to be developed in the term of creative industries, based on artistic potential, place and landscape of areas, artists, government, society and other related parties.

Keywords: creative industries, arts, West Sumatra, social and culture

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini wacana industri kreatif menjadi bagian pembicaraan yang serius dalam dunia ekonomi, politik, dan juga budaya, karena diyakini akan menjadi salah satu penyangga penting dalam pertumbuhan ekonomi. Terutama bila dikaitkan dengan industri pariwisata, dimana produk kerajinan, pertunjukan kesenian, makanan, situs wisata bersejarah, dan lokasi yang diciptakan untuk mendukungnya terus berkembang.

Industri kreatif di sebuah daerah mensyaratkan adanya kelompok kreatif yang mengembangkan ide-ide dan produk kreatif berdasarkan pada kekuatan intelektual, seni budaya, teknologi sesuai perkembangan zaman, yang muncul atas dasar kebutuhan masyarakat yang berubah. Industri kreatif yang berbasis pada kebudayaan dan kekayaan budaya lokal harus dikembangkan. Kekayaan budaya lokal menjadi bagian identitas penting dalam industri kreatif, karena dapat menjadi ikon yang melibatkan masyarakat sehingga perkembangan industri dapat dinikmati secara bersama. Industri kreatif yang berbasis budaya lokal juga

dapat membantu keterusberlangsungan budaya, tanpa merusak, tetapi sebaliknya akan mendukung kebudayaan itu sendiri.

Industri kreatif memiliki segi intelektual dan budaya, yang dikembangkan melalui kajian-kajian potensial, baik oleh pengelola dan pelakunya, maupun terhadap produk-produk yang akan dihasilkan. Sejumlah bidang dan produk yang termasuk dalam industri kreatif ialah karya sastra (novel, puisi, drama), buku cerita, penulisan kembali cerita rakyat, dan sebagainya. Sementara dalam produk lain, film dan musik menjadi salah satu media yang berkembang dengan pesat, terutama yang berlabel indie atau alternatif. Dalam bentuk seni pertunjukan, berbagai pertunjukan dan produksi tari, baik tradisional maupun kontemporer, teater, musik, mulai menjadi kebutuhan, khususnya di kota-kota. Demikian juga dengan festival atau pameran, yang menampilkan karya-karya seni. Dalam bidang pariwisata, penting dicatat pertunjukan seni dan kuliner, yang menyediakan seni dan makanan tradisional yang menjadi pilihan penting dalam dunia pariwisata.

Artikel ini berangkat dari beberapa pertanyaan, yaitu: (1) Bagaimana sejumlah komunitas seni dan aktivis kesenian mengembangkan usaha dan produktivitasnya sesuai bidang dan keahlian mereka? Apa saja yang telah dicapai dalam perjalanan usahanya dan apa tantangan serta solusi dari berbagai masalah tersebut?; (2) Bagaimana potensi sumber usaha dan pengolahannya, yang memungkinkan komunitas industri kreatif melangsungkan usahanya dengan menggali sejumlah potensi tersebut; (3) Bagaimana kelangsungan usaha industri kreatif ini dapat ditularkan dan dikampanyekan, baik pada lembaga pendidikan, pemerintah, komunitas sosial, maupun masyarakat umum.

PEMBAHASAN

Sektor, Subsektor dan Pengembangan Industri Kreatif

Wheny Khristianto (2008), menyatakan bahwa subsektor Inkraf didasarkan pada tiga fokus basis industri yaitu: (1) lapangan usaha kreatif dan budaya (*culture and creative industry*); (2) lapangan usaha kreatif (*creative industry*); (3) hak

kekayaan intelektual/HAKI (*intellectual property right*). Subsektor inkraf di Indonesia menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (Depdag RI, 2008) ada 14 yaitu: (1) periklanan; (2) arsitektur; (3) pasar barang seni; (4) kerajinan; (5) desain; (6) fashion/fesyen; (7) film, video, fotografi; (8) permainan kreatif; (9) musik; (10) seni pertunjukan; (11) penerbitan dan percetakan; (12) layanan komputer dan piranti lunak/*software*; (13) televisi/TV dan radio dan (14) riset dan pengembangan (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008).

Pengembangan Inkraf biasanya dilakukan dengan model *triple helix* yaitu kerjasama antara akademisi, bisnis dan pemerintah. Beberapa hasil penelitian yang memaparkan hal tersebut di antaranya adalah Leydesdorff (1998), model *triple helix* terdiri atas universitas, industri dan pemerintah sangat dibutuhkan dalam menunjang terciptanya inovasi dalam masyarakat. Leydesdorff dan Etzkowitz (2000), model *triple helix* digunakan sebagai model analitikal menjelaskan hubungan antar institusi serta kebijakan yang dapat dihasilkan

institusi tersebut. Etzkowitz (2002), model *triple helix* memerlukan pola belajar baru dan komunikasi terpadu pada institusi untuk menghasilkan, mentransformasikan, menyimpan dan mengatur proses penciptaan dan penggunaan pengetahuan bermanfaat. Leydesdorff (2005), ekonomi berbasis pengetahuan harus merubah hubungan komunikasi antara pihak akademik, industri dan pemerintah untuk membentuk ulang sistem inovasi yang rentan diperdebatkan. Johnson (2007), kolaborasi *triple helix* merupakan kerja sama yang melibatkan peran industri, akademik dan pemerintah dalam mengembangkan teknologi (Togar M. Simatupang, Dkk., 2008).

Pemerintah Indonesia dalam Buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015 (Depdag RI, 2008) pada bagian dua yaitu kerangka kerja pengembangan Ekraf Indonesia menggunakan model *triple helix* yang melibatkan peran cendekiawan, bisnis dan pemerintah sebagai faktor utama dan faktor penggerak. Selain itu juga dipaparkan rantai nilai pada Inkraf yaitu kreasi/originalitas, produksi,

distribusi dan komersialisasi (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008).

Khaterine Champion (2010) melaporkan temuan dari studi kasus yang diselidiki di sektor industri kreatif yang dipilih di Greater Manchester. Studi ini menemukan bahwa, ketika aktivitas kreatif masih sangat terkonsentrasi di pusat kota, beberapa produksi kreatif melakukan desentralisasi untuk mengakses tempat yang lebih murah. Champion berpendapat bahwa pilihan lokasi perusahaan industri kreatif dibatasi oleh regenerasi pusat kota yang luas, dengan perusahaan-perusahaan yang paling rentan, terutama perusahaan yang masih kecil, menghadapi pilihan untuk dapat mengakses tempat murah hanya di pinggiran.

Karin Drda-Kuhn (2010) mengamati kondisi di mana manfaat ekonomi budaya (*cultural economic*) dapat dihasilkan sebanyak mungkin oleh pelaku lokal di kota-kota kecil di daerah pedesaan. Temuan menunjukkan bahwa jaringan utama seperti sistem pembelajaran yang berkelanjutan merupakan faktor keberhasilan utama dalam proses ini.

Saat ini, hanya ada sedikit jaringan usaha (*working network*) yang berhasil di Jerman dengan fokus ekonomi budaya yang mungkin bisa berfungsi sebagai panutan bagi kota-kota kecil di berbagai tempat.

Pauline White (2010) yang membahas potensi dan tantangan bagi sektor kreatif di daerah pedesaan melalui kasus Wilayah Barat pedesaan Irlandia dan kegiatan Komisi Pembangunan Barat (*Western Region of Ireland and the activities of the Western Development Commission*). Sektor kreatif di rekening daerah sekitar 3 persen dari lapangan kerja dan 1,3 persen dari Nilai Tambah Bruto, didominasi oleh usaha mikro dan wiraswasta individu dan memiliki aktivitas ekspor yang rendah. Kualitas hidup, lingkungan alam dan warisan kreatif di kawasan ini merupakan faktor penting dalam menarik orang-orang kreatif ini wilayah pedesaan. Tantangan untuk bisnis di sektor ini termasuk kebutuhan untuk menarik dan mempertahankan bakat kreatif saat ini dan masa depan, serta ancaman terhadap kekuatan utama di kawasan itu tempat yang kreatif. Isu-isu seputar penyediaan dan kualitas infrastruktur,

termasuk akses *broadband* dan jaringan transportasi, juga ada. Pengembangan peluang kebijakan dan jaringan penting dalam mendukung pertumbuhan sektor di daerah pedesaan.

Pradel Pareja-Eastaway dan Marc Pradel i Miquel (2010) menunjukkan pentingnya lembaga pemerintah dan bagaimana lembaga-lembaga yang berbeda dan mekanisme pemerintahan berkontribusi untuk mempromosikan industri kreatif dan ekonomi pengetahuan sebagai landasan pertumbuhan ekonomi di Barcelona Metropolitan Region (BMR). Tidak hanya akan keterlibatan aktor publik, swasta dan masyarakat dieksplorasi, tetapi juga hubungan antara kota yang berbeda dalam skala geografis.

Penelitian tentang industri budaya, bagaimanapun, telah mengungkapkan ketegangan laten antara seni dan pertimbangan komersial (Gua 2000; Cowen dan Tabarrok 2000; Kloosterman 2010a). Amanda M. C Brandellero dan Robert C. Kloosterman (2010) mengatakan sebagai industri budaya, yang hanya bisa bertahan hidup jangka panjang melalui diferensiasi produk konstan

dan inovasi, harus ditemukan cara untuk melindungi pekerja kreatif setidaknya dari tekanan pasar langsung untuk dapat datang dengan ide-ide baru dan inovasi. Salah satu contoh industri budaya dapat dilihat dari studi kasus yang terdapat dalam penelitian Petra Rehling (2012). Rehling menganalisis potensi pasar untuk teks-teks fantasi internasional di Taiwan, dan memberikan latar belakang teoritis untuk memahami dinamika salah satu genre sastra ini dengan mempertimbangkan tradisi lokal, penerimaan dan pola konsumsi masyarakat Taiwan.

Tak jauh dari masalah transkultural tersebut, juga perlu diperhatikan masalah geografis. Meskipun berbeda tetapi tetap diperhatikan hubungan dari dua wilayah (baik kultural maupun geografis) dalam industri kreatif. Caroline Chapain, Roberta Comunian, dan Nick Clifton (2010) menulis artikel tentang bagaimana mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika yang mempengaruhi hubungan antara industri kreatif dan konteks geografis. Sebuah literatur yang luas telah berusaha untuk

menjelaskan karakteristik umum dari tempat kreatif demikian, tapi masih ada sedikit pengetahuan tentang mikro-interaksi yang kreatif dan praktisi bisnis dalam konteks lokal yang spesifik. Penelitian ini menjawab pertanyaan ini dari berbagai perspektif.

Selain hubungan antar kultural dan geografis, Naoto Higuchi & Nanako Inaba (2012) memberi perhatian pada hubungan transnasionalisme. Mereka mengatakan bahwa kita perlu mempertimbangkan kembali hubungan antara transnasionalisme dari atas dan dari bawah, dengan fokus pada perilaku konsumen pekerja migran. Meskipun transnasionalisme dari bawah dapat dianggap sebagai resistensi positif terhadap ketergantungan pada negara-negara dan modal global, juga memfasilitasi penggabungan ke dalam budaya konsumen global.

Depdag RI dalam studi perkembangan Inkraf Indonesia (2009), belum memasukkan Sumatera Barat dan kota-kota di dalamnya secara khusus. Sebab dalam pemaparan Inkraf di daerah, hanya disebutkan Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta, Kota Solo, Kota Yogyakarta, Kota

Denpasar, Kota Bandung, dan Kota Berpotensi yaitu Jember dan Batam (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009). Penelitian ini, setidaknya, memberikan gambaran potensi dan keberadaan industri kreatif di Sumatera Barat.

Dengan mencatat peran penting pemerintah dan beberapa pihak lainnya, penelitian dari daerah sendiri (Sumatra Barat) sudah dilakukan oleh Hesti Pusparini (2011) memperlihatkan peran cendekiawan, pelaku bisnis, dan pemerintah dalam industri kreatif yang dalam hal ini Pusparini memberikan gambaran umum industri kreatif subsektor industri bordir/sulaman dan pertenunan di Sumatra Barat dan memberi gambaran tentang strategi paling tepat untuk industri kreatif tersebut menggunakan teknis analisa SWOT dengan melakukan analisa internal (*Strength, Weakness*) dan eksternal (*Opportunities, Threats*).

Industri Kreatif Berbasis Sosial Budaya di Sumatera Barat

Industri kreatif bagian tak terpisahkan dari ekonomi kreatif. Serangkaian wawancara yang dilakukan tim peneliti dengan pelaku-

pelaku yang berpotensi mengembangkan ekonomi kreatif, di Kota Payakumbuh adalah Komunitas Seni Intro, EO D'Cress, Lamante Kafe, Pengelola Saluang Balega, dan Sanggar Tari Cahayo. Sementara kelompok-kelompok di Kota Padang: Kelompok Pentassakral dan Kelompok Studi Sastra dan Teater (KSST) Noktah.

Komunitas Seni Intro Payakumbuh yang didirikan tahun 1990 hingga kini tidak memperlihatkan perkembangan yang signifikan. Hal yang sama juga dialami KSST Noktah dan Pentas Sakral. Setiap kegiatan dan program yang dilakukan Intro, selalu bermuara pada manajemen, sarana, prasarana, dan sumber daya manusia, serta finansial, namun bersifat sporadis. Belum terpikirkan untuk melakukan pengelolaan yang serius dan profesional. Sebenarnya, Komunitas Seni Intro merupakan "rumah besar" tempat berkumpulnya para seniman, budayawan, sastrawan, pelaku seni lainnya. Mereka ini banyak berproses dan bertukar pikiran di komunitas ini. Polanya yang sangat terbuka menerima anggota dari latar belakang apa saja,

membuat nama Intro begitu terkenal di Kota Batiah ini.

Iven budaya dan seni, bukan tak ada sama sekali yang dilakukan oleh Komunitas Seni Intro. Ada beberapa iven reguler yang setiap tahun digelar Intro, tapi memang masih sangat sederhana dengan pengelolaan apa adanya. Misalnya Lomba Baca Puisi November. Biasanya dana penyelenggaraan berasal dari bantuan anggota dan simpatisan Intro. Ada juga sedikit bantuan dana dari pemerintah. Kini, markas Komunitas Seni Intro memiliki warung dengan lesehan yang bersifat ekonomis. Ada lapangan ukuran 10x15 yang dikesankan tempat pertunjukan. Warung yang mulai aktif dua tahun terakhir ini diberi label “Warung Apresiasi Intro”. Tapi, warung ini tidak menyediakan produk-produk yang terkait dengan karya kreatif berupa souvenir, jersi, dan cindramata. Hadirnya “Warung Apresiasi Intro” ini membuat markas komunitas ini terasa hidup. Ruang berkumpul dan berdiskusi sudah tersedia dengan fasilitas yang sederhana.

Beberapa agenda budaya mulai disusun. Setahun belakangan, Intro

intens menggelar seni-seni pertunjukan di markasnya itu, antara lain teater, musik, dan pembacaan karya sastra. Selain itu, Komunitas Seni Intro kini sudah memiliki status hukum. Beberapa pihak telah mulai bersinergi bekerja sama dengan Intro. Pemda mulai bisa menerima Intro dan mulai membantu dana. Kendati mulai berbenah, Komunitas Seni Intro tetap masih memiliki masalah besar, yakni tidak memiliki manajer yang sungguh-sungguh bekerja mengelola kelompok ini. Aktivitas dan kegiatan seni budaya Intro tetap dilakukan, kendati masih sporadis dan belum teragendakan dengan baik. Anggotanya masih berkegiatan, tapi hasilnya belum mampu untuk menopang kebutuhan hidup. Minimnya dukungan pemerintah, sulitnya mencari sponsor, dan belum terbiasanya penonton untuk membayar, mengesankan kegiatan masih bersifat penyalur hobi semata.

Selain itu, ada Willy Sandra Dinata, juga anggota Komunitas Seni Intro, kini membuka sebuah kafe di Kota Payakumbuh, Lamante Kafe. Kafe ini memadukan iven-iven musik untuk segmen remaja. Kafe ini sudah beroperasi sejak dua tahun lalu, dengan

menampung grup-grup musik di Kota Payakumbuh dan sekitarnya. Namun Willy sangat menyayangkan aturan yang diterbitkan Pemerintah Kota Payakumbuh yang melarang produsen rokok berpromosi di Kota Payakumbuh. Akibatnya, kafe yang dikelola Willy kesulitan mencari sponsor untuk iven-iven konser musiknya, sebab sponsor potensial adalah produsen rokok.

Uwan Safnir, yang juga simpatisan Komunitas Seni Intro, beberapa tahun terakhir, bersama dengan Sigid A Yazid, merintis komunitas pencinta saluang di Kota Payakumbuh. Potensi dan apresiasi masyarakat yang dinilainya cukup baik terhadap seni tradisi saluang, dinilainya merupakan peluang untuk dikembangkan dalam industri kreatif.

Sementara itu, Rike dari Sanggar Cahayo Payakumbuh, yang memokuskan grupnya pada seni tradisi Minang dan hiburan, juga menghadapi masalah yang sama, yakni manajemen. Menurut Rahman, yang juga bekerja sebagai PNS di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Pemko Payakumbuh, EO D'Cress didirikan pada tahun 2009, diawali dengan

kegiatan yang jenisnya subkontrak. Setahun kemudian, EO ini melangkah lebih maju menjadi vendor profesional dengan mendirikan perusahaan *event organizer* D'Cress. Empat tahun sejak didirikan, D'Cress sudah merambah tiga provinsi, Sumatera Barat, Riau, dan Sumatera Utara. D'Cress sudah memiliki aset berbagai kebutuhan pagelaran seperti rigging, sound system, dan lighting. Selain itu, D'Cress juga melakukan dan terus memperluas kerja sama dengan komunitas. Demikian juga dengan pihak sponsor, sinerginya D'Cress sudah menampakkan perkembangan dan kepercayaan. Untuk administrasi, D'Cress terus membenahi secara bertahap.

Terkait dengan posisi pemerintah (Pemerintah Kota Payakumbuh), yang juga tak kalah banyak menggelar berbagai kegiatan yang membutuhkan EO untuk kesuksesan kegiatannya, terkesan pihak penyelenggara tidak mempercayakan penuh kepada EO yang ada di Kota Payakumbuh. Terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif, SDM Payakumbuh mungkin tidak akan kehabisan ide dan gagasan.

Tapi yang jadi masalah besar adalah belum adanya persepsi yang sama dalam memahami apa itu ekonomi dan industri kreatif.

Hal yang mungkin tak kalah pentingnya adalah masalah perizinan, konsistensi, dan komitmen. D'Cress merasakan bagaimana sulitnya pengurusan perizinan itu. Misalnya, D'Cress sudah membuat komitmen kontrak dengan sebuah perusahaan klien dalam jangka satu tahun dengan melaksanakan iven di *space* yang telah disepakati. Namun, saat urusan izin, selalu berbenturan dengan pihak kepolisian dan juga SKPD terkait. Dan ini setiap iven yang mau digelar selalu bermasalah dengan izin ini. Selain itu, apresiasi pemerintah, terutama yang terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif, terkesan masih minim dan tak memahami potensi yang dimiliki daerahnya.

Sementara itu, terkait dengan potensi dan kekayaan seni tradisi yang dimiliki Kota Payakumbuh dan Limapuluh Kota, dan masyarakatnya yang apreasitif dengan keseniannya, juga menghadapi persoalan pengelolaan dan minimnya ruang ekspresi seniman rakyat itu. Uwan

Safnir, Wakil Ketua Komunitas Saluang Luhak Limapuluh Koto menyebutkan tahapan dan perubahan yang terjadi pada seni tradisi *saluang* ini. Sebelum tahun 2007, *saluang jo dendang* di Payakumbuh, masih kental dengan tradisinya, sering dimainkan pada helat perkawinan dan alek nagari. Setelah 2007, *saluang jo dendang* perlahan terlempar karena masuknya organ tunggal dan adanya salung dendang dangdut yang sering disebut "Salut", yang memiliki penggemar cukup banyak.

Komunitas Salung Dendang jumlahnya sekitar 30-an. Pengurus masih mendata detil dan aktivitasnya. Aktivitas seniman tradisi ini masih jauh dari profesional. Kebanyakan, melakukan pertunjukan atas dasar permintaan warga untuk mengisi acara alek atau pesta perkawinan. Menurut Uwan Safnir, selain tampil di perhelatan para pedandang saluang juga melakukan pertunjukan di pelbagai lokasi di Payakumbuh, yaitu di pelataran Kantor Pos, Pasar Ibuah, dan Pasar Panampuang. Selain itu juga di Ngalau, Padang Data, Kawabebe, yang dilaksanakan pada hari-hari tertentu, dan bahkan dilakukan pada

setiap malam. Terkait dengan pengembangan industri kreatif, menurut Uwan Safnir, pihak dinas pariwisata membantu menyediakan lokasi pertunjukan sejak 2012.

Galibnya seni tradisi, pertunjukannya dikelola mandiri dan sederhana. Penggemar saluang dan dendang pun berasal dari kalangan masyarakat bawah. Penyajian dan tampilnya tak rumit-rumit. Modal yang diperlukan adalah pengeras suara, tikar kecil untuk dua orang seniman itu: tukang saluang dan dendang (penyanyi). Pemilik kedai—biasanya mereka tampil di lapau-lapau kopi—mempersilakan mereka tampil. Seni tradisi ini bersifat gurau (canda). Lagu yang dipertunjukkan penuh dengan syair canda dan sindiran.

Pagarau (istilah bagi penonton dan penggemar saluang jo dendang) biasanya “berkontribusi” dengan cara memesan lagu kesukaannya. Satu *request* bisa mencapai Rp20 ribu sampai Rp50 ribu. Selain itu, ada juga “katidiang” (bakul) yang dijalankan untuk menghimpun uang. Penontonnya berasal dari Kota payakumbuh, Bukittinggi, dan Padangpanjang. Satu malam, mereka bisa memperoleh

penghasilan Rp. 400.000,00 – Rp. 600.000,00. Uang yang diperoleh ini dibagi tiga: pedandang, tukang saluang, dan pemilik lapau. Berbeda dengan jika mereka diundang untuk tampil. Bayarannya sesuai dengan kesepakatan. Biasanya pengundang membayar untuk tampil sehari itu berkisar Rp.1000.000,00 sampai dengan Rp.1.500.000,00.

Rata-rata, seniman tradisi ini tidak semata-mata menggantungkan penghasilannya dari sini. Umumnya mereka bekerja sebagai petani dan berdagang. Kendati begitu, ancaman paling besar eksistensi seni tradisi Minang ini adalah organ tunggal dan makin menyusutnya pelaku kesenian jenis ini. Pengelolaan komunitas ini pun masih sangat sederhana. Anggota belum terdata dengan baik. Kelompok ini juga tidak memungut iuran anggota. Mekanisme penghimpunan anggota pun tidak jelas. Pengurus bekerja karena prihatin sebab seniman tradisi ini belum memiliki wadah. Koordinasi dan komunikasi bahkan hanya dilakukan lewat telepon genggam.

Rike, pengelola Sanggar Tari Cahayo, juga mengalami masalah terkait dengan manajemen. Masalah ini

memang disadari pengelola sanggar ini. Sanggar belum bisa memberi kepastian untuk menopang ekonomi anggotanya, karena masih dikelola sebagai kegiatan sampingan. Kelompok tari ini memiliki anggota mencapai puluhan. Tapi masing-masing punya aktivitas sendiri. Sanggar belum banyak memiliki aset, seperti kostum yang belum lengkap. Jika ada undangan untuk tampil, sanggar ini sering menyewa kostum. Untuk menjadikan sanggar ini produktif dan mampu mendatangkan finansial, tentu masih membutuhkan kerja keras. Kendati ada rekrutmem anggota dengan iuran bulanan, serta beberapa anggota jadi pelatih tari dan musik di sekolah-sekolah, tapi itu belum bisa dikatakan sebagai industri kreatif.

Syuhendri dari Kelompok Studi Sastra dan Teater (KSST) Noktah Padang menjelaskan, awal berdiri Noktah pada Agustus 1993 sebenarnya tidak untuk menjadi industri kreatif. Kehadirannya saat itu untuk menjawab iklim kesenian di Sumatera Barat yang dirasakan kurang kondusif. Pada waktu itu, kelompok-kelompok seni cukup banyak, tapi kurang mengakomodasi

yang muda-muda. Dari kondisi itu kelompok ini bersepakat dengan beberapa orang aktivis kesenian seperti Yusrizal KW, Lilik Zurmalis, Syafrina dan Thamrin Ismail mendirikan komunitas yang diberi nama KSST Noktah.

Dalam perjalanan Noktah, Syafrina dan Thamrin Ismail tidak ikut berproses. Dalam usahan untuk mencari anggota, Noktah membuka pendaftaran dan ternyata respons cukup bagus. Banyak peminat seni teater yang sebenarnya ingin berkreaitivitas dan tergabung dalam kelompok-kelompok teater. Untuk kajian studi sastra, polanya diikutsertakan dalam proses latihan teater. Naskah-naskah drama didiskusikan secara mendalam. Saat itu, Noktah fokus pada naskah-naskah Arifin C Noer. Pementasan pertama Noktah pada 1994 dengan mengangkat naskah Arifin C Noor, *Interogasi*, di Teater Tertutup Taman Budaya Sumatera Barat selama 3 malam. Respons publik teater cukup bagus.

Pada awal pendiriannya, KSST Noktah konsentrasi pada naskah Arifin C. Noer. Alasan pemilihan naskah-naskah Arifin untuk pembelajaran dan

studi naskah drama. Nyaris semua anggota yang masuk ke Teater Noktah tidak memiliki latar belakang pendidikan teater. Saat itu, Noktah berpendapat, naskah-naskah Arifin sudah memiliki standar yang jelas. Kelompok ini juga mementaskan naskah-naskah asing dalam proses selanjutnya.

Fase berikutnya KSST Noktah berusaha untuk merespons budaya sendiri, yaitu Sumatera Barat (Minangkabau), tempat dimana kelompok ini tumbuh. Persoalan yang dibicarakan adalah konsep dasar adat-istiadat, budaya, dan kebanyakan mengkritisi banyak hal dan mencoba mengeksplorasinya hingga menjadi bentuk-bentuk pertunjukan. Akhirnya KSST Noktah dituntut untuk belajar tentang budaya Minangkabau itu sendiri, belajar tentang permainan anak nagari, tentang seni tradisional.

Menurut Syuhendri, sejak awal berdiri, Noktah tidak pernah diarahkan sebagai suatu wadah untuk bisa menghasilkan secara ekonomi dan anggotanya bisa hidup dari kelompok ini. Sampai kini jumlah anggota yang pernah ikut terlibat dan berproses di Noktah, mencapai ratusan orang,

dengan latar belakang profesi. Padahal untuk perkembangan kesenian (teater) pemahaman seperti itu malah merugikan komunitas itu sendiri, dan memperkecil ruang lingkungannya. Kini, ketika seni pertunjukan dianggap mampu membangkitkan industri dan ekonomi kreatif, Noktah merasa telah jauh tertinggal dan memulai dari nol lagi untuk mengejar pengelolaan yang lebih profesional.

Hingga tahun 2013, KSST Noktah telah memproduksi 23 kali pertunjukan teater. Akan tetapi, jika dihitung jumlah pementasannya, sudah mencapai ratusan kali. Selama produksi itu, Noktah tidak pernah mendapat sponsor, baik itu dari kalangan usaha maupun dana hibah CSR. Jikapun ada, misal dari Hibah Kelola, itu lebih bersifat kompetisi. Sementara itu, pemerintah daerah lebih banyak membantu sebatas kemampuan anggaran yang tersedia.

Selama ini, menurut Syuhendri, dalam mencari biaya produksi pementasan, Noktah lebih mengandalkan pada hasil sumbangan orang-orang yang memiliki perhatian pada kesenian. Kadang malah ditambah dengan sumbangan kerabat

dan keluarga anggota. Kelompok ini menyadari, untuk membiayai sebuah produksi teater, memang cukup mahal. Selain uang, juga menyita pikiran, waktu, dan tenaga. Jika semua kebutuhan tersebut dikonversikan dengan uang, tentu menjadi sangat mahal sekali. Persoalan manajemen kelompok menjadi kekhawatiran dan kebutuhan yang paling mendasar. Beberapa produksi Noktah memang pernah dikelola dari kalangan wartawan sebagai pimpinan produksi, yaitu Yurnaldi. Tapi, secara keseluruhan kerjanya bukan mengelola sebuah produksi teater. Karena jaringan seorang wartawan cukup luas, maka ia tak begitu mengalami kesulitan menggalang dana. Proses sebuah produksi, tata kelola administrasi, keuangan, meyakinkan sponsorship, tetap tak berjalan.

Selain itu pula, Noktah tidak mengikat anggotanya untuk beraktivitas dan mengembangkan potensinya di tempat lain. Beberapa anggota Noktah tetap berkiprah di tempat lain dan memilih profesi yang masih berkaitan dengan seni, seperti fotografer, film dan kameramen, usaha distro, dan lain sebagainya.

Sebenarnya, sifat keanggotaan grup yang terbuka dan tak terikat tersebut, disadari sangat berisiko. Artinya, Noktah tak akan pernah memunculkan aktor dan pemain teater yang handal dan kuat. Karena mereka datang dan pergi meninggalkan grup. Berangkat dari masalah ini pula, kelompok ini kemudian merasa cukup gamang juga ikut-ikutan khusus seperti IPAM (Indonesia Performing Art Mart) yang digelar Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Tak jauh beda dengan motif dan latar belakang berdirinya sebuah kelompok seni, yang umumnya berangkat dari keprihatinan stagnannya seni itu sendiri. Pasangan suami istri Alda Wimar (almarhum)-Nina Rianti, sejak Orkes Gumarang yang didirikan Oslan Husein tidak aktif, kondisi permusikan di Sumatera Barat, seperti kehilangan gairah dan tak berkembang. Meskipun ada sejumlah kelompok musik muncul setelah itu, seperti grup musik Balairung, pimpinan Asnam Rasyid. Kelompok ini tidak bertahan karena masalah manajemen juga. Balairung tidak masuk dalam proses penciptaan, tapi lebih mengarang lagu yang sudah ada. Saat itu, Orkes

Gumarang sebagai ikon grup musik yang sukses menginspirasi keduanya untuk memiliki kelompok musik yang tentu saja beda dengan yang sudah ada. Selain itu, mendirikan kelompok musik yang ideal, juga didukung AA Navis (almarhum).

Kehadiran Pentassakral memang unik. Awalnya, tutur Nina Rianti yang saat itu bekerja di Kanwil Departemen Penerangan (Deppen) Sumatera Barat, kantornya berencana membeli alat-alat musik tradisional Minang. Tapi, peralatan musik yang dibeli mengecewakan. Berangkat dari kekecewaan inilah, ia membicarakan persoalan tersebut kepada Alda Wimar. Maka disepakati, untuk mendirikan kelompok musik sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Dari sinilah Pentassakral menjadi sebuah kelompok seni musik.

Lalu, sekitar tahun 1990, di Pariaman ada acara ritual Oyak Tabuik. Kedua orang pendiri kelompok ini ikut serta meneliti proses ritual tersebut, sejak mengambil tanah hingga membuang tabuik ke laut. Upacara religius dan sakral ini menjadi inspirasi lahirnya nama kelompok musik Pantassakral itu. Prosesi tersebut juga

menjadi inspirasi bagi produksi musik kelompok ini, sehingga karya pertama Pentassakral adalah lagu *Pesta Desa* yang menceritakan suasana sakral peristiwa *Oyak Tabuik* itu, yang berkisah tentang perang di Padang Karbala itu.

Saat lagu *Pesta Desa* selesai, sebenarnya Pentassakral belum memiliki alat-alat musik pendukung. Beberapa seniman, salah seorang di antaranya Mak Etek Anduska dan Sexri Budiman, menyumbang talempong. Dan beberapa kawan-kawan ikut bergabung, antara lain Atong, Ar, In dan lain sebagainya. Pengalaman pertunjukan pertama Pentassakral adalah saat diundang panitia Musda AMPI Sumbar di Asrama Haji Padang. Pentassakral membawakan dua lagu. Selain *Pesta Desa* dan *Laut Bernyanyi, Gelombang Pun Teduh*.

Penampilan Pentassakral yang dinilai banyak kalangan sukses itu, menjadi langkah awal untuk mengembangkan dan menggarap puisi-puisi menjadi bentuk aransemen musik, antara lain puisi Chairil Anwar, Yusrizal KW, Alda Wimar, Leon Agusta, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, Pentassakral mengukuhkan diri sebagai kelompok musik berbasis sastra hingga hari ini. Selain menggarap aransemen puisi, Pentassakral juga mengisi musik untuk pertunjukan teater, salah satunya pertunjukan *Antigone* yang disutradarai A Alin De dan Wayang Padang sutradara Wisran Hadi. Hingga kini, Pentassakral, telah mengarsir lebih kurang 60-80-an lagu.

Kelemahan lain yang dihadapi adalah minimnya dokumentasi proses dan pertunjukan. Demikian juga, persoalan manajemen dan distribusi hasil kesenian yang belum ditata dengan baik. Akibatnya, beberapa tahun terakhir Pentassakral stagnan, tak ada karya baru yang diciptakan. Pementasan Pentassakral terakhir pada Desember 2011 lalu di Taman Budaya Sumatera Barat. Mengenai peralatan dan fasilitas yang dimiliki, Pentassakral masih dalam proses pembenahan. Enam tahun lalu, seorang pencinta musik dari Swiss, Rud, datang ke Padang dan menyaksikan Pentassakral. Rud mengatakan, peralatan dan sound system yang digunakan saat itu sangat jelek dan tak berkualitas. Padahal, garapan dan

konten yang disampaikan cukup bagus. Rud membantu dana yang cukup untuk Pentassakral agar rekaman di studio yang standar. Tahun lalu, Pentassakral mendapat bantuan dana dari Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Padang, yang dimanfaatkan untuk memperluas studio yang terlalu kecil. Kini, proses rekaman dan latihan bisa dilakukan dengan leluasa di studio itu.

Dalam proses kreatifnya, Pentassakral selalu mengikuti tren yang berkembang dan jadi genre musik dunia, termasuk legenda-legenda yang tumbuh di tingkat lokal. Biasanya, proses kreatif Pentassakral itu dimulai mencari puisi yang cocok dengan aura dan marwah Pentassakral. Puisi itu dijadikan lagu, dan selanjutnya dicarikan komposisinya. Terkadang, musik yang dihasilkan tak menggunakan kata-kata, hanya senandungnya saja. Musik seperti ini memiliki interpretasi yang beragam saat menikmatinya.

Musik-musik tradisi Minangkabau cukup kaya dan variatif. Ini merupakan aset penting bagi dunia kesenian (musik) di Minangkabau (Sumatera Barat). Pentassakral sendiri, punya konsep mensenyawakan antara

alat musik tradisi dengan Barat. Keunikan alat musik tradisi Minang itu, nadanya yang minor, seperti saluang dan sampelong. Nada dasar minor ini merupakan tantangan proses kreatif komposer. Sebagai kelompok musik yang memahami betul kondisi kesenian Indonesia yang belum berada di posisi penting bagi masyarakat, Pentassakral tak menerapkan tarif jika diundang, malah bisa gratis jika ieven terkait dengan upaya aksi sosial dan kemanusiaan.

Lima tahun terakhir, musikalisasi puisi menjadi tren di sekolah-sekolah dan masuk dalam ekstra kurikuler. Program ini juga dikembangkan Balai-balai Bahasa di Indonesia. Badan Bahasa juga mengadakan festival musikalisasi puisi sejak tingkat kota hingga nasional. Personil Pentassakral seringkali menjadi instruktur dan terlibat dalam pengembangan ini. Bekerja sama dengan Balai Bahasa Padang, kini upaya ini memperlihatkan perkembangan positif dimana utusan Sumbar beberapa kali meraih juara nasional. Indikator ini memperlihatkan, potensi Sumbar untuk pengembangan musikalisasi puisi cukup besar.

Analisis Peta Potensi dan Tantangan Industri Kreatif di Sumatera Barat

Tantangan dalam industri kreatif dapat dilihat dalam dua arena kajian, yaitu arena kajian ekonomi dan arena kajian kreatifitas. Tantangan utama yang paling mungkin menjadi pertanyaan dan perdebatan adalah semakin bergesernya makna kreatifitas dengan nilai-nilai yang lebih tinggi dari segi artistik sebagai karya seni budaya. Di sisi lain, karya seni akan menjadi produk barang atau jasa yang laku dijual dalam pasaran seni budaya, tanpa mempertimbangkan lebih lanjut aspek segi artistik sebagai karya seni budaya. Industri kreatif atau industri budaya adalah kegiatan yang bersangkutan dengan produksi dan pemasaran barang dan jasa yang memiliki konten estetika atau semiotika (Scott, 2004). Berbagai penelitian mengungkapkan, kemunculan industri kreatif sebagai mesin pertumbuhan ekonomi mencerminkan konjungtur ekonomi dan budaya di mana produksi komoditas telah menjadi terikat dengan eksperimen artistik yang menghasilkan ketegangan laten antara seni dan pertimbangan komersial (Gua 2000,

Cowen dan Tabarrok 2000, Kloosterman 2010).

Tantangan-tantangan yang lain di antaranya, pertama, untuk menarik dan mempertahankan bakat kreatif saat ini dan masa depan (Pauline White, 2010). Sebagai industri seni budaya, hanya bisa bertahan hidup jangka panjang melalui diferensiasi produk konstan dan inovasi, sehingga harus ditemukan cara untuk melindungi pekerja kreatif setidaknya dari tekanan pasar langsung untuk selalu mendapatkan ide-ide dan inovasi-inovasi baru (Amanda M. C. Brandellero dan Robert C. Kloosterman, 2010). Kedua, penggunaan manajemen dan akuntansi kuantitatif ekonomi yang beriringan dengan manajemen kualitatif kreativitas (C. Rachel Granger dan Christine Hamilton, 2010). Ketiga, keberadaan konsumen yang akan mengkonsumsi produk barang atau jasa kreatifitas tersebut. Sehingga, kebutuhan atau keinginan memasarkannya perlu memahami pola konsumsi masyarakat sasaran atau konsumennya. Keempat, jaringan usaha (working network) yang fokus pada ekonomi kreatif atau ekonomi

budaya yang mampu menawarkan potensi ekonomi yang cukup besar untuk dieksplorasi (Karin drda-Kuhn dan Dietmaw Wiegand, 2010).

Payakumbuh merupakan salah satu kota yang memiliki potensi pengembangan industri kreatif cukup banyak. Keadaan alam, luas wilayah, fasilitas umum dan tata ruang, sikap mental manusianya, dan sistem pemerintahannya sangat mendukung iklim kreatif. Ada kekhawatiran berkaitan dengan kehadiran industri modern, dalam bidang kesenian dan sosial budaya, keberadaan kesenian tradisional menjadi berkurang terutama pada pelakunya.

Kelompok seni di Kota Padang, memiliki peluang yang juga besar, karena secara geografis mudah dijangkau oleh orang luar, baik daerah lain Sumatera Barat, maupun dari luar Sumatera Barat. Sebagai kota pesisir, Padang sebenarnya juga memiliki peluang untuk industri kreatif dalam bidang sosial budaya, karena keragaman dan keberterimaan ide-ide baru dalam bidang seni. Percepatan perubahan terkait media teknologi juga ikut memengaruhi keberterimaan ini.

Jika menggunakan tabel, maka berikut:
pemetaannya dapat diuraikan sebagai

Kota	Potensi	Tantangan
Padang	<ol style="list-style-type: none">1. Masyarakat yang heterogen2. Pengaruh dan perkembangan teknologi yang mudah diterima3. Fasilitas untuk kreativitas yang cukup tersedia4. Fasilitas pertunjukan, penonton, peralatan yang cukup5. Ruang pertemuan ide-ide dan gagasan yang akan menjadi sumber penciptaan6. Lokasi yang strategis sebagai ibu kota provinsi yang banyak dikunjungi	<p>Tantangan yang dihadapi kedua daerah ini berdasarkan pada hasil penelitian ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengelolaan atau manajemen yang perlu dibenahi2. Dukungan dari pemerintah yang lebih besar, dan terutama memasukkan bidang ini dalam kebijakan dan anggaran3. Pencarian ide dan gagasan cukup besar, namun perlu didukung oleh adanya tempat kajian, seperti perpustakaan, pusat penelitian, laboratorium seni, dan sebagainya
Payakumbuh	<ol style="list-style-type: none">1. Keadaan alam yang nyaman dan segar untuk berkeaktivitas2. Keadaan tata ruang dan luas wilayah memungkinkan perancangan dan penataan yang nyaman3. Fasilitas umum dan tata ruang, sikap mental penduduk yang berada di perlintasan dengan daerah lain, menyangkut penerimaan ide dan gagasan4. Dukungan pemerintah yang mendukung kondisi dan iklim kreatif.5. Kekayaan seni, nilai, dan jenis kesenian berbasis adat dan budaya yang masih terjaga	<ol style="list-style-type: none">4. Peran institusi pendidikan, terutama pendidikan tinggi seperti Unand, UNP, ISI, IAIN IB, perlu dikembangkan, untuk mendukung kajian dan peningkatan mutu seni berbasis sosial budaya5. Perlu keterlibatan media massa untuk mendukung kampanye dan pengenalan industri kreatif6. Perlu adanya modul atau template bagi panduan pengembangan, administrasi, dan evaluasi kelompok seni

Tabel 1.
Pemetaan Potensi dan Tantangan Industri Kreatif
Di Sumatera Barat

Menggunakan model *triple helix* secara sederhana, yang merupakan model paling populer dalam menjawab tantangan pengembangan industri kreatif di dunia, maka di dalamnya terkandung peran-peran dan fungsi (1) intelektual/akademisi/ universitas, (2) bisnis/swasta yang di dalamnya termasuk para pelaku industri kreatif, dan (3) pemerintah baik pusat maupun daerah. Maka jika dianalisis dari data di atas, secara umum jelas sekali upaya-upaya untuk mempertemukan ketiga pihak tersebut belum optimal. Meskipun dalam beberapa wawancara dan juga dalam diskusi pernah disinggung keterlibatan pemerintah dalam dinamika industri kreatif.

Kota Payakumbuh, misalnya, dengan tantangan kehadiran industri bidang kesenian dan sosial budaya modern, sehingga keberadaan kesenian tradisional menjadi berkurang terutama pada pelakunya. Maka Pemerintah Kota Payakumbuh mestinya menghasilkan regulasi dan kebijakan yang berupa pertama, pemetaan dan perencanaan pengelolaan dan pengembangan industri kreatif baik yang modern maupun tradisional.

Kedua, perlu adanya perlindungan dan fasilitasi pada para pelaku kesenian tradisional dan tidak serta merta menyerahkan persoalan ini pada mekanisme pasar semata. Ketiga, Pemerintah Kota Padang Panjang juga memfasilitasi pertemuan dalam jaringan kerja antara pihak universitas/ akademisi/intelektual dengan bisnis/swasta dan para pelaku industri kreatif.

Bagi para pelaku industri kreatif di Sumatera Barat, mungkin juga perlu memahami bahwa industri kreatif sebagai mesin pertumbuhan ekonomi mencerminkan konjungtur ekonomi dan budaya di mana produksi komoditas telah menjadi terikat dengan eksperimen artistik yang menghasilkan ketegangan laten antara seni dan pertimbangan komersial (Gua 2000, Cowen dan Tabarrok 2000, Kloosterman 2010). Dan nampaknya ini terjadi di tiga tersebut dengan perbedaan tingkat penyikapan di mana Kota Padang lebih siap, salah satunya dikarenakan letak geografis yang memengaruhi mobilitas dan keberterimaan pengaruh dan perkembangan sosial budaya.

Sedangkan untuk menarik dan mempertahankan bakat kreatif saat ini dan masa depan sebagaimana disampaikan Pauline White (2010), sebagai industri seni budaya, hanya bisa bertahan hidup jangka panjang melalui diferensiasi produk konstan dan inovasi, sehingga harus ditemukan cara untuk melindungi pekerja kreatif setidaknya dari tekanan pasar langsung untuk selalu mendapatkan ide-ide dan inovasi-inovasi baru (Amanda M. C. Brandellero dan Robert C. Kloosterman, 2010). Nampak bahwa Kota Padang lebih siap untuk hal tersebut meskipun peran pemerintah minim. Sedangkan Kota Padang Panjang bahkan belum siap dengan media promosi dan pasar yang tidak jelas, artinya untuk tantangan yang kedua ini, Padang Panjang belum dirasakan tekanan pasar langsung. Sedangkan Kota Payakumbuh justru pasar yang baik buat industri kreatif modern justru mengancam industri kreatif tradisional. Tantangan untuk penggunaan manajemen dan akuntansi kuantitatif perekonomian yang berjalan dan beriringan dengan manajemen kualitatif kreativitas sebagaimana C. Rachel Granger dan Christine

Hamilton (2010) baru bisa dilihat di Kota Padang, dan tidak di dua kota lainnya. Tantangan keberadaan konsumen yang akan mengkonsumsi produk barang atau jasa kreatifitas tersebut. Sehingga ketika dihadapkan pada kebutuhan atau keinginan untuk memasarkannya perlu memahami pola konsumsi masyarakat sasaran atau konsumennya menjadi masalah atau tantangan di Kota Padang Panjang. Tantangan jaringan usaha (*working network*) yang fokus pada ekonomi kreatif atau ekonomi budaya yang mampu menawarkan potensi ekonomi yang cukup besar untuk dieksplorasi sebagaimana Karin Drda-Kuhn dan Dietmaw Wiegand (2010) nampaknya belum ditemukan pada para pelaku industri kreatif di Sumatera Barat tersebut.

PENUTUP

Komunitas seni yang berbasis sosial budaya memiliki peluang tidak hanya dalam persoalan budaya secara umum, namun juga dalam bidang industri atau ekonomi. Mengingat pentingnya peran komunitas seni, perlu dikampanyekan terus menerus, agar perkembangan dan pertumbuhannya

menjadi lebih luas. Masing-masing daerah memiliki peluang dan tantangan yang berbeda, namun ada sejumlah permasalahan umum yang dialami oleh kebanyakan komunitas.

Salah satu persoalan tersebut adalah manajemen atau pengelolaan. Rata-rata penggerak komunitas seni adalah pekerja kreatif, dan kelemahan manajerial sering ditemui. Dalam konteks industri kreatif, keterlibatan pihak lain seperti pemerintah dan akademisi, termasuk ahli manajemen, sangat diperlukan. Kerja sama ini memungkinkan ditemukannya pola atau sistem manajemen komunitas, yang berbeda dengan perusahaan atau organisasi lain. Keunikan ini dapat menjadi bidang menarik yang dapat dibantu oleh ahli-ahli manajemen.

KEPUSTAKAAN

- Adam Jerusalem, Mohammad. 2009. *Perancangan Industri Kreatif Bidang Fashion dengan Pendekatan Benchmarking pada Queensland's Creative Industry*, Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknik Busana.
- Amanda M. C Brandellero And Robert C. Kloosterman. 2010. *Keeping the market at bay: exploring the loci of innovation in the cultural industries*, Creative Industries Journal: vol. 3:1.
- Chapain, Caroline And Roberta Comunian And Nick Clifton. 2010. *Location, location, location: exploring the complex relationship between creative industries and place*, Creative Industries Journal, vol. 3:1.
- Champion, Katherine. 2010. *Hobson's choice? Constraints on accessing spaces of creative production in a transforming industrial conurbation*, Creative Industries Journal, 3:1.
- C. Rachel Granger & Hamilton, Christine. 2010. *Re-spatializing the creative industries: a relational examination of underground scenes, and professional and organizational lock-in*, Creative Industries Journal, 3:1.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015*. Jakarta: Depdag RI.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2009. *Studi Industri Kreatif Indonesia 2009*. Jakarta: Depdag RI.
- Drda-Kuhn, Karin., Wiegand, Dietmar. 2010. *From Culture to Cultural Economic Power: Rural Regional Development in Small German*

- Communities, Creative Industries Journal*, 3:1.
- Higuchi, Naoto & Nanako Inaba. 2012. *Migrant workers enchanted with consumer society: transnationalism and global consumer culture in Bangladesh*, Inter-Asia Cultural Studies.
- Khristianto, Wheny. 2008. *Peluang dan Tantangan Industri Kreatif di Indonesia*, Jurnal Bisnis dan Manajemen (ISSN 1411-9366), Volume 5 Nomer 1, September 2008, Bandar Lampung.
- Pareja-Eastaway., Pradel i Miquel, Marc. 2010. *New economy, new governance approaches? Fostering creativity and knowledge in the Barcelona Metropolitan Region*, Creative Industries Journal, 3:1.
- Petra Rehling. 2012. *Harry Potter, wuxia and the transcultural flow of fantasy texts in Taiwan*. Inter-Asia Cultural Studies, 13:1.
- Pusparini, Hesti. 2011. *Strategi Pengembangan Industri Kreatif di Sumatra Barat (Studi Kasus Industri Kreatif Subsektor Kerajinan: Industri Bordir/Sulaman dan Pertenunan)*, Perencanaan Pembangunan Pascasarjana Universitas Andalas.
- Togar M. Simatupang, DKK. 2008. *Analisis Kebijakan Pengembangan Industri Kreatif di Kota Bandung*, Jurnal Manajemen Teknologi (ISSN: 1412-1700), Volume 8 Number 1, 2008.
- White, Pauline. 2010. *Creative industries in a rural region: Creative West: The Creative sector in the Western Region of Ireland*. Creative Industries Journal, 3:1.

Sumber internet

- Creative Partnerships Arts Council England. 2007. *Cultural and creative industries: a review of the literature*. London: Creative Partnerships Arts Council England. Diunduh dari www.creative-partnerships.com/literaturereviews
- Florida, Richard. 2001. "The Rise of the Creative Class, Why Cities without gays and rock bands are losing the economic race", dalam <http://washingtonmonthly.com/features/2001/0205.florida.html> (dikunjungi 16 Juni 2009)

EKSPRESI SENI
Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni

Redaksi menerima naskah artikel jurnal dengan format penulisan sebagai berikut:

1. Jurnal *Ekspresi Seni* menerima sumbangan artikel berupa hasil penelitian atau penciptaan di bidang seni yang dilakukan dalam tiga tahun terakhir, dan belum pernah dipublikasikan di media lain dan bukan hasil dari plagiarisme.
2. Artikel ditulis menggunakan bahasa Indonesia dalam 15-20 hlm (termasuk gambar dan tabel), kertas A4, spasi 1.5, font *times new roman* 12 pt, dengan margin 4cm (atas)-3cm (kanan)-3cm (bawah)-4 cm (kiri).
3. Judul artikel maksimal 12 kata ditulis menggunakan huruf kapital (22 pt); diikuti nama penulis, nama instansi, alamat dan email (11 pt).
4. Abstrak ditulis dalam dua bahasa (Inggris dan Indonesia) 100-150 kata dan diikuti kata kunci maksimal 5 kata (11 pt).
5. Sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. Bagian pendahuluan mencakup latar belakang, permasalahan, tujuan, landasan teori/penciptaan dan metode penelitian/penciptaan
 - b. Pembahasan terdiri atas beberapa sub bahasan dan diberi sub judul sesuai dengan sub bahasan.
 - c. Penutup mengemukakan jawaban terhadap permasalahan yang menjadi fokus bahasan.
6. Referensi dianjurkan yang mutakhir ditulis di dalam teks, *footnote* hanya untuk menjelaskan istilah khusus.

Contoh: Salah satu kebutuhan dalam pertunjukan tari adalah kebutuhan terhadap estetika atau sisi artistik. Kebutuhan artistik melahirkan sikap yang berbeda daripada pelahiran karya tari sebagai artikulasi kebudayaan (Erlinda, 2012:142).

Atau: Mengenai pengembangan dan inovasi terhadap tari Minangkabau yang dilakukan oleh para seniman di kota Padang, Erlinda (2012:147-156) mengelompokkan hasilnya dalam dua bentuk utama, yakni (1) tari kreasi dan ciptaan baru; serta (2) tari eksperimen.
7. Kepustakaan harus berkaitan langsung dengan topik artikel.

Contoh penulisan kepustakaan:

- Erlinda. 2012. *Diskursus Tari Minangkabau di Kota Padang: Estetika, Ideologi dan Komunikasi*. Padangpanjang: ISI Press.
- Pramayoza, Dede. 2013(a). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- _____. 2013(b). “Pementasan Teater sebagai Suatu Sistem Penandaan”, dalam *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian & Penciptaan Seni* Vol. 8 No. 2. Surakarta: ISI Press.
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Takari, Muhammad. 2010. “Tari dalam Konteks Budaya Melayu”, dalam Hajizar (Ed.), *Komunikasi Tradisi dalam Realitas Seni Rumpun Melayu*. Padangpanjang: Puslit & P2M ISI.
8. Gambar atau foto dianjurkan mendukung teks dan disajikan dalam format JPEG.

Artikel berbentuk soft copy dikirim kepada :
Redaksi Jurnal Ekspresi Seni ISI Padangpanjang, Jln. Bahder Johan. Padangpanjang
Artikel dalam bentuk soft copy dapat dikirim melalui e-mail:
red.ekspresiseni@gmail.com



