

DIPLOMASI KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM PROSES PENETAPAN GAMELAN SEBAGAI WARISAN BUDAYA TAK BENDA OLEH UNESCO

Mutia Kharisma Devi¹

Abstract: *This thesis studies the practice of cultural diplomacy applied by Indonesia in their efforts to attain inscription in the UNESCO's Intangible Cultural Heritage list for gamelan. The objective of this research is to describe the soft-powered endeavors undertaken by Indonesia that fall under what scholars classified as cultural diplomacy in the process of acquiring the inscription. To answer the question raised in this study, qualitative means were applied to analyze and derive conclusions from secondary data acquired for this research. Secondary data for this research consists among them the Indonesia's Cultural Advancement Law No. 5 which has been implemented since 2017 (UU No.5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan), nomination file for gamelan, decision file by the UNESCO's Intergovernmental Committee for Intangible Cultural Heritage (16.COM 8.B.16), books, academic journals, and articles related to the topic of this research. This research uses the concepts of intangible cultural heritage and cultural diplomacy's instruments according to Mark Lenczowski for conceptual basis; the instruments of the diplomacy being the arts, exhibitions, exchanges, educational programs, literature, language teaching, broadcasting, gifts, listening and according respect, promotion of ideas, promotion of social policy, history, and religious diplomacy. The results of this research shows that in order to get gamelan inscribed into UNESCO's Intangible Cultural Heritage list, Indonesia carried out cultural diplomacy's instruments such as exhibitions and broadcasting.*

Keywords: *Cultural diplomacy, Indonesia, gamelan, intangible cultural heritage, UNESCO*

Pendahuluan

Gamelan merupakan salah satu kebudayaan tertua Indonesia yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Gamelan sudah sejak lama menjadi salah satu identitas nasional Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari betapa melekatnya kesenian gamelan di kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai sebuah kesenian, gamelan sering dimainkan pada perhelatan perayaan baik di dalam maupun di luar negeri. Oleh karena itu, gamelan cukup dikenal secara luas oleh masyarakat internasional.

Pada tahun 2021, gamelan telah mendapatkan inskripsi dalam Daftar Representatif Warisan Budaya Tak Benda Kemanusiaan UNESCO. Penetapan ini dilaksanakan pada 15 Desember 2021 di sidang keenambelas *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Penetapan ini juga menjadikan gamelan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia keduabelas yang telah berhasil dimasukkan ke dalam Daftar Representatif Warisan Budaya Tak Benda Kemanusiaan UNESCO setelah wayang, keris, batik, pendidikan dan pelatihan batik, angklung, tari saman, noken, tiga genre tari tradisional Bali, seni pembuatan kapal pinisi, pencak silat, dan pantun (KWRI UNESCO, 2021).

Dilihat dari segi filosofis, gamelan sarat akan makna-makna kehidupan. Dalam kebudayaan gamelan terdapat konsep pandangan agama Hindu yang mengatakan bahwa gamelan dapat menjadi sarana manusia untuk membangun hubungan antara *buana alit* dan *buana agung* yang mengatakan bahwa manusia memiliki tanggung jawab yang besar terhadap alam semesta, sehingga umat manusia wajib melestarikan alam sekitar sebaik mungkin (UNESCO, 2021). Dalam permainannya, gamelan juga

¹ Mahasiswi Program S1 Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. E-mail: mutiakhrsmmaa@gmail.com

mencerminkan keselarasan jiwa dan rasa yang dapat menjadi pedoman dalam menjalankan kehidupan (Sukinah, 2011). Selain sebagai seni pertunjukan, gamelan juga memiliki beragam fungsi yang memberikan kontribusi positif bagi kehidupan masyarakat Indonesia, seperti fungsi ekonomi, kesehatan, pendidikan, sosial dan budaya, dan religi (Ulumuddin et. al, 2019).

Pengajuan gamelan untuk dimasukkan ke dalam Daftar Representatif Warisan Budaya Tak Benda Kemanusiaan UNESCO merupakan bentuk tanggung jawab Indonesia sebagai salah satu upaya perlindungan kebudayaan yang merupakan salah satu langkah pemajuan kebudayaan. Hal ini tertuang dalam UU No. 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Menurut pasal 1 ayat 3 UU No. 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, pemajuan kebudayaan adalah upaya untuk meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan.

Sehingga berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, perlu untuk dilihat bagaimana upaya diplomasi kebudayaan yang ditempuh di balik keberhasilan Indonesia untuk memperoleh penetapan tersebut.

Landasan Konsep

Konsep Warisan Budaya Tak Benda

Menurut Konvensi 2003 tentang Perlindungan Warisan Budaya Tak Benda, UNESCO mengartikan warisan budaya tak benda sebagai:

“The “intangible cultural heritage” means the practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage. This intangible cultural heritage, transmitted from generation to generation, is constantly recreated by communities and groups in response to their environment, their interaction with nature and their history, and provides them with a sense of identity and continuity, thus promoting respect for cultural diversity and human creativity. For the purposes of this Convention, consideration will be given solely to such intangible cultural heritage as is compatible with existing international human rights instruments, as well as with the requirements of mutual respect among communities, groups and individuals, and of sustainable development.”

Sehingga berdasarkan pemaparan di atas, warisan budaya tak benda meliputi praktik, representasi, pengetahuan, keterampilan, serta juga manifestasi fisik dari hal-hal tersebut seperti instrumen, objek, artefak, dan ruang budaya terkait. Warisan budaya ini merupakan warisan turun temurun yang diajarkan dari generasi ke generasi sebagai bentuk respon terhadap kondisi lingkungan dan perkembangan sejarah di sekitar mereka. Budaya yang terbentuk ini kemudian menjadi identitas yang menjadi sebuah ciri khas kelompok yang melestarikan dan mengembangkan kebudayaan ini.

Tujuan dari inskripsi warisan budaya takbenda mempunyai banyak segi dan mengacu pada berbagai perjanjian dan kerangka internasional. Salah satu sumber penting yang menguraikan tujuan-tujuan ini adalah Konvensi Perlindungan Warisan Budaya Takbenda yang diadopsi oleh UNESCO pada tahun

2003. Menurut UNESCO, tujuan penetapan dari warisan budaya tak benda antara lain:

- a. Pengamanan: Penetapan ini bertujuan untuk menjamin pengamanan warisan budaya takbenda dengan langkah-langkah seperti identifikasi, dokumentasi, penelitian, pelestarian, perlindungan, promosi, peningkatan, transmisi, dan revitalisasi;
- b. Visibilitas dan kesadaran: Penetapan warisan budaya tak benda akan meningkatkan visibilitasnya dan meningkatkan kesadaran baik di dalam komunitas maupun secara global. Peningkatan visibilitas ini menumbuhkan apresiasi dan rasa hormat terhadap keragaman ekspresi budaya;
- c. Keanekaragaman budaya dan kreativitas: proses inskripsi ini merayakan keragaman ekspresi budaya dan mengakui peran warisan budaya tak benda dalam menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam masyarakat;
- d. Dialog antar komunitas: menumbuhkan dialog dan saling menghormati di antara komunitas, kelompok, dan individu, berkontribusi terhadap kohesi sosial, pembangunan perdamaian, dan pembangunan berkelanjutan;
- e. Transmisi ke generasi mendatang: pencantuman warisan budaya takbenda menekankan pentingnya mewariskan pengetahuan, keterampilan, dan praktik tradisional kepada generasi mendatang, memastikan kesinambungan dan relevansinya dalam konteks kontemporer.

Dalam Konvensi 2003, UNESCO juga menjabarkan bahwa warisan budaya tak benda memiliki lima domain. Domain-domain tersebut dibagi menjadi:

- a. Tradisi dan ekspresi verbal, yang dimana bahasa termasuk ke dalamnya;
- b. Seni pertunjukan;
- c. Praktek sosial, ritual, dan acara-acara perayaan;
- d. Pengetahuan dan praktek;
- e. Keahlian tradisional.

Sementara itu, dalam arahan operasional Warisan Budaya Tak Benda UNESCO, negara yang mengajukan elemen kebudayaan untuk diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda UNESCO dapat menerima bantuan internasional yang dapat mendorong upaya perlindungan warisan budaya tak benda mereka. Sesuai dengan Pasal 7 dalam arahan operasional dan persetujuan dalam Pasal 24, bantuan-bantuan tersebut dapat berupa:

- a. kajian mengenai aspek pengamanan;
- b. penyediaan tenaga ahli dan praktisi;
- c. pelatihan semua staf yang diperlukan;
- d. penjabaran penetapan standar dan tindakan lainnya;
- e. pembangunan dan pengoperasian infrastruktur;
- f. penyediaan peralatan;
- g. bentuk bantuan keuangan dan teknis lainnya, termasuk, jika diperlukan, pemberian pinjaman dan sumbangan berbunga rendah.

Konsep Diplomasi Kebudayaan

Diplomasi kebudayaan merupakan suatu bentuk penggunaan *soft power*. Milton C. Cummings mendefinisikan diplomasi kebudayaan sebagai:

“The concept of “cultural diplomacy,” refers to the exchange of ideas, information, art, and other aspects of culture among nations and their peoples in order to foster mutual understanding. But “cultural diplomacy” can also be more of a one-way street than a two-way exchange, as when one nation concentrates its efforts on promoting the national language, explaining its policies and point of view, or “telling its story” to the rest of the world” (Cummings, 2003).

Pengertian lain mengenai diplomasi kebudayaan ialah definisi menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang mana diplomasi kebudayaan merupakan sebuah usaha negara untuk memperjuangkan kepentingan nasional melalui dimensi kebudayaan (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2018). Selain itu, diplomasi kebudayaan juga dapat diartikan sebagai penggunaan elemen-elemen kebudayaan yang berfungsi untuk memengaruhi masyarakat, pembuat opini, dan bahkan pemimpin asing. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diplomasi kebudayaan adalah usaha membangun atau menjaga hubungan antar aktor dalam hubungan internasional yang bersifat anti-kekerasan dan dilandasi oleh rasa kebersamaan dan perdamaian melalui instrumen kebudayaan, baik dalam bentuk berwujud maupun tidak.

Diplomasi kebudayaan dapat dilakukan dalam dan luar negeri. Hal ini dikarenakan tidak semua warga negara berada di negara asal mereka, maka dari itu perlu dilakukan diplomasi kebudayaan di luar negeri sebagai imbasnya. Selain itu, melalui diplomasi kebudayaan di luar negeri, hubungan yang baik antar negara dapat dibangun atas dasar tersebut.

Dalam dokumen Rencana Kerja Diplomasi Budaya, diplomasi kebudayaan Indonesia di dalam dan luar negeri kemudian memiliki tujuannya masing-masing. Diplomasi kebudayaan luar negeri bertujuan untuk:

- a. Mendorong agar citra dan apresiasi terhadap Indonesia semakin meningkat dalam forum internasional.
- b. Menjadikan masyarakat dunia lebih tau akan kekayaan budaya Indonesia.
- c. Pengaruh budaya Indonesia di tingkat internasional semakin di kenal dan meningkat.
- d. Meningkatkan kerjasama, pemahaman, serta hubungan baik Indonesia dengan negara lain terutama dalam ranah kebudayaan.
- e. Terbentuknya basis dukungan bagi Indonesia dalam forum internasional guna mendukung penyelesaian masalah dalam negeri.
- f. Posisi tawar Indonesia semakin meningkat dalam mediasi penyelesaian masalah antar bangsa.
- g. Peluang dalam memajukan kualitas sumber daya manusia dalam bidang kebudayaan semakin meningkat.

Untuk tujuan diplomasi kebudayaan dalam negeri adalah sebagai berikut:

- a. Antusias keikutsertaan berbagai daerah di Indonesia untuk ikut serta atas budaya daerah lain semakin meningkat.
- b. Meningkatkan apresiasi akan keanekaragaman budaya daerah yang satu dengan daerah yang lainnya di Indonesia.
- c. Memperkuat rasa kepunyaan bersama dan kesetiakawanan antar daerah di Indonesia dengan persilangan budaya.

- d. Mempererat kepeahaman, hubungan baik dan kerjasama antar daerah dalam bidang kebudayaan.
- e. Meningkatkan pertukaran pengalaman antar pelaku budaya masing-masing daerah guna penguatan sumber daya manusia dalam bidang kebudayaan.
- f. Meningkatkan kesadaran kebangsaan di masing-masing daerah untuk kemudian memajukan kebudayaan secara nasional.
- g. Terbangunnya basis kebudayaan antar daerah yang berperan dalam pencegahan dan resolusi konflik. (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Pedoman Diplomasi Budaya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Dalam praktek diplomasi kebudayaan, terdapat instrumen-instrumen yang digunakan. Menurut Lenczowski (dalam Waller, 2009), instrumen-instrumen diplomasi kebudayaan terdiri dari:

a. Kesenian (*the arts*)

Melalui instrumen ini, para aktor diplomasi kebudayaan menggunakan berbagai macam bentuk kesenian untuk mempromosikan nilai-nilai tertentu, mulai dari penggunaan seni pertunjukkan seperti seni teater, film, tari balet, dan musik; seni rupa murni seperti lukisan dan patung; atau kesenian dalam bentuk arsitektur;

b. Eksibisi (*exhibitions*)

Dalam pelaksanaannya, penyampaian nilai-nilai ataupun ide-ide yang ingin disampaikan oleh aktor diplomasi melalui instrumen eksibisi tidak harus selalu dilakukan melalui skala besar seperti pameran, melainkan juga dapat hanya melalui skala kecil seperti poster;

c. Pertukaran (*exchanges*)

Pertukaran sebagai upaya diplomasi kebudayaan dilakukan di hampir segala bidang, namun yang paling umum dilakukan ialah dalam bidang pendidikan, ilmiah, serta artistik;

d. Program pendidikan (*educational programs*)

Upaya diplomasi kebudayaan dengan instrumen ini dilaksanakan biasanya dalam bentuk pendirian institusi pendidikan seperti universitas, pemberian sponsor seperti untuk kegiatan studi maupun konferensi, penyebaran tenaga ahli dan tenaga didik, serta pemberian beasiswa;

e. Literatur (*literature*)

Diplomasi kebudayaan menggunakan instrumen literatur atau karya tulis dapat dilakukan contohnya dengan pendistribusian buku maupun karya tulis lainnya. Cara efektif untuk menggunakan instrumen ini ialah dengan mendirikan perpustakaan di negara-negara lain sehingga memberi kemudahan akses atas informasi tertentu bagi sasaran diplomasi;

f. Pengajaran bahasa (*language teaching*)

Bahasa merupakan alat yang vital dalam upaya diplomasi kebudayaan. Bahasa memberi akses bagi target diplomasi untuk memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh aktor diplomasi kebudayaan melalui berbagai macam media;

g. Penyiaran (*broadcasting*)

Penyiaran melalui radio, televisi, maupun media lainnya, sangat berguna sebagai instrumen diplomasi kebudayaan sebab melalui penyiaran, informasi bisa disampaikan tanpa harus melalui proses penyensoran yang diterapkan oleh negara target diplomasi;

h. Pemberian hadiah (*gifts*)

Dalam praktek diplomasi kebudayaan, pemberian hadiah sudah menjadi cara yang paling dasar yang dilakukan. Gestur ini menunjukkan rasa hormat dan kepedulian bagi sasaran diplomasi;

i. Mendengarkan dan menunjukkan rasa hormat (*listening and according respect*)

Membangun dialog serta pengertian yang baik juga merupakan salah satu instrumen diplomasi kebudayaan yang sangat penting. Hal ini dapat dicapai dengan mendengarkan lawan bicara secara seksama dan memahami perspektif mereka;

j. Promosi ide (*promotion of ideas*)

Instrumen ini diterapkan dengan memberi pemahaman atas ide-ide yang kurang dipahami atau meluruskan kesalahpahaman mengenai ide-ide tersebut. Selain itu, instrumen ini juga dapat diterapkan dengan cara melemahkan arus ideologi yang dianggap berbahaya;

k. Promosi kebijakan sosial (*promotion of social policy*)

Instrumen diplomasi dengan kebijakan sosial contohnya dapat dilihat pada Amerika Serikat yang mempromosikan konsep kontrasepsi dan aborsi sebagai bagian dari kebijakan pengendalian populasi dan hak-hak reproduktif, *sexual abstinence, marital fidelity*, serta hak-hak perempuan;

l. Sejarah (*history*)

Dalam dinamika politik, distorsi sejarah merupakan salah satu permasalahan yang umum dihadapi. Demi melanggengkan ideologi politik tertentu, rezim-rezim politik seringkali membenarkan segala cara untuk mencapai tujuan mereka, seperti melakukan interpretasi sejarah maupun penghapusan bukti-bukti sejarah. Melalui instrumen sejarah, hal ini dapat dilawan dengan penyebarluasan fakta-fakta historis yang dilupakan maupun mengoreksi sejarah yang mana sebelumnya telah mengalami distorsi sehingga menimbulkan reaksi negatif.

m. Diplomasi keagamaan (*religious diplomacy*)

Penggunaan instrumen keagamaan dalam diplomasi kebudayaan meliputi membangun dialog antar umat beragama. Dialog ini dibangun umumnya dengan tujuan menghilangkan tidak percaya dan permusuhan yang ada di antara penganut agama.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Melalui jenis penelitian ini, penulis bertujuan untuk menggambarkan upaya diplomasi kebudayaan yang dilakukan Indonesia dalam proses penetapan gamelan sebagai warisan budaya tak-benda oleh UNESCO.

Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berfokus pada apa saja cara diplomasi kebudayaan yang dilakukan Indonesia dalam proses memperjuangkan gamelan agar mendapat penetapan warisan budaya tak-benda oleh UNESCO.

Sumber Data

Data yang menjadi sumber penelitian ini adalah tipe data sekunder. Data sekunder yang diperoleh untuk penelitian ini ialah Konvensi tahun 2003 tentang Perlindungan Warisan Budaya Tak Benda dan UU No. 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Data-data sekunder lain berupa berkas nominasi yang disebut *Nomination file No. 01607 for inscription in 2021 on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* serta berkas keputusan sidang penetapan warisan budaya tak benda UNESCO yang disebut *Decisions of Intergovernmental Committee: 16.COM 8.B.16*. Adapun data lainnya untuk penelitian ini didapat dari buku, jurnal ilmiah, artikel daring, dan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah *library research* atau studi pustaka, menggunakan sumber-sumber tertulis sebagai bahan penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu teknik penelitian dengan menganalisis tanpa menggunakan sarana statistik. Analisis menggunakan konsep-konsep yang kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Penetapan Gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh UNESCO

Sesuai dengan Konvensi tahun 2003 tentang Pelindungan Warisan Budaya Tak Benda, salah satu langkah pelindungan ialah melalui promosi kebudayaan. Berdasarkan kriteria Daftar Representatif Warisan Budaya Tak Benda yang telah ditetapkan UNESCO, sebuah elemen kebudayaan baru dapat dicantumkan ke dalam daftar tersebut apabila negara dapat menunjukkan partisipasi dari masyarakatnya khususnya komunitas, kelompok, dan individu dalam upaya pelindungan warisan budaya tersebut.

Upaya promosi kebudayaan merupakan salah satu langkah pelindungan warisan budaya tak benda yang dilakukan Indonesia yang tergolong ke dalam instrumen diplomasi kebudayaan. Instrumen diplomasi yang dilakukan Indonesia terdiri dari eksibisi dan penyiaran.

a. Eksibisi

Indonesia dalam proses penetapan gamelan sebagai Warisan Budaya Tak Benda UNESCO melakukan beberapa kegiatan eksibisi yang terdiri dari beberapa kegiatan pameran serta pagelaran. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilihat pada perhelatan-perhelatan sebagai berikut:

1. Pemutaran film *Setan Jawa* di *International Gamelan Festival 2017*

Pada acara puncak *International Gamelan Festival* yang berlangsung pada 10 September 2017 di London, pertunjukan gamelan mengiringi pemutaran film bisu bertajuk "*Setan Jawa*" yang digarap oleh Garin Nugroho. Pemutaran film tersebut dihadiri sebagian besar oleh orang-orang Inggris. Pemain-pemain serta para pesinden masing-masing menjalankan peran mereka dalam iringan gamelan guna mengisi adegan demi adegan dalam film tersebut.

Film tersebut menceritakan tentang tragedi kisah cinta antara seorang pemuda miskin dengan seorang putri bangsawan Jawa. Setelah lamarannya ditolak oleh sang putri karena keadaan ekonominya, pemuda tersebut kemudian rela bersekutu dengan iblis lewat Pesugihan Kandang Bubrah agar mendapatkan kekayaan supaya bisa meminang sang gadis. Di antara yang menghadiri pada saat itu ialah Dirjen Kebudayaan RI Hilmar Farid, Dubes RI di London Dr. Rizal Sukma dan Hana A. Satriyo, serta Dubes UNESCO Fauzi Soelaiman dan Bonita Sadanoer yang datang langsung dari Paris untuk menyaksikan secara langsung (Gibbons, 2017).

Penayangan film *Setan Jawa* sebelumnya telah dilakukan di negara-negara lain. Pada tahun yang sama di bulan Februari film ini telah ditayangkan di festival seni Asia TOPA yang diselenggarakan di Hammer Hall, Arts Centre Melbourne, Australia. Dalam pemutaran film ini terdapat kolaborasi antara iringan musik gamelan garapan Rahayu Supanggah dengan musik orkestra Barat yang digarap oleh Melbourne Symphony Orchestra (Dinas Kebudayaan D.I. Yogyakarta, 2017). Selain itu, pemutaran juga dilakukan di Holland Festival, Amsterdam pada bulan Juni (Kagama, 2017) dan di Malay Festival of Arts di Singapura pada Juli 2017 (Indonesian Lantern, 2017).

2. Pagelaran e-Gamelan di markas UNESCO oleh Universitas Dian Nuswantoro

Pada tanggal 28 Juni-1 Juli 2018, sebanyak 30 orang dari Universitas Dian Nuswantoro (Udinus), yang terdiri dari 15 mahasiswa dan 15 dosen membawakan permainan gamelan di markas UNESCO di Perancis. Mereka hadir atas undangan dari UNESCO sendiri untuk menampilkan sebuah inovasi kesenian musik gamelan yang dipadukan dengan teknologi untuk mengiringi permainan gamelan asli yang disebut dengan *e-Gamelan*.

Inovasi ini pada awalnya dibuat sebagai alternatif pembelajaran kesenian gamelan bagi generasi muda. Selain di markas UNESCO, *e-Gamelan* tersebut juga dipersembahkan melalui seperangkat unit komputer yang dimainkan di *Animation Park Disneyland*. Upaya ini mendapat dukungan penuh dari pihak keraton yaitu Paku Alam XII dan Surokarto Hadiningrat. Pengembangan dan permainan *e-Gamelan* ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan kesenian gamelan pada UNESCO, dengan harapan menjadikan gamelan sebagai warisan dunia (Hardiyanto, 2018).

3. Pelaksanaan *International Gamelan Festival* 2018

Pada 9-16 Agustus 2018, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berkolaborasi dengan pemerintah Kota Surakarta dalam menyelenggarakan *International Gamelan Festival*. Acara ini dilaksanakan di kota Surakarta dan kabupaten/kota sekitar seperti Boyolali, Karanganyar, Sragen, Wonogiri, Klaten, Sukoharjo, dan Blora. Perhelatan dengan tema "*Gamelan Homecoming*" atau "*Gamelan Pulang Kampung*" ini diadakan sebagai ruang bagi kelompok-kelompok pengembang dan pegiat gamelan untuk merayakan keragaman budaya dan diskusi antarbudaya. Pada acara pembukaan *International Gamelan Festival* tersebut, beberapa komponis gamelan berkolaborasi menyajikan

karya komposisi karawitan. Pada kesempatan ini Indonesia menghadirkan para pegiat serta peneliti gamelan dari seluruh penjuru Nusantara dengan total 43 kelompok pegiat gamelan Nusantara, 73 kelompok gamelan dari Surakarta, serta negara lain seperti Amerika Serikat, Inggris, Australia, dan lain-lain yang dihadiri oleh 19 kelompok gamelan mancanegara, salah satunya seperti Sanggar Manik Galih Colorado dari Amerika Serikat dan Siswa Sukra dari Inggris (Kemdikbudristek, 2018).

Selain menampilkan karya-karya maestro gamelan, festival ini juga menyajikan pertunjukan-pertunjukan gamelan seperti rangkaian konser gamelan yang terdiri atas konser utama, konser gamelan kraton, konser gamelan rakyat, konser keberagaman gamelan, dan konser grup gamelan mancanegara. Kesenian gamelan juga ditampilkan dalam bentuk *court site performance* atau pertunjukan gamelan di situs-situs istana, pameran koleksi gamelan, serta lokakarya di situs rakyat. Festival ini juga menyelenggarakan rangkaian konferensi internasional dengan tema “*Gamelan Culture: Root Praxis and World View*” yang dihadiri oleh para ahli dan peneliti gamelan seperti Marc Perlman, Henry Spiller, Anderson Sutton, Marc Benamou, Benjamin Brinner, Alan Feinstein, Alex Roth, Neil Sorrel, Matthew Isaac Cohen, James Siegel, John Pamberton, Nancy Florida, Greg Acciaoli, Ariel Heryanto, Amrih Widodo, Peter Carey, Barbara Hatley, Jan Mrazek, Jennifer Lindsay, dan Lono Simpatupang (Kemdikbudristek, 2024).

Pada saat ini jugalah Mendikbud kemudian menyampaikan bahwa gamelan akan diajukan sebagai warisan budaya tak benda UNESCO oleh Kemendikbud dan tim penilai untuk pengusulan warisan budaya tak benda Indonesia ke UNESCO pada Maret 2019. Hal ini juga dilakukan agar Indonesia mendapatkan dukungan dari para pegiat dan peminat gamelan mancanegara dalam pengusulan gamelan sebagai warisan budaya tak benda dunia (Kemdikbudristek, 2018).

Selain melalui pertunjukan gamelan, pada IGF 2018 juga terdapat agenda bedah buku serta program sastra dimana para penulis dapat mengirimkan karya-karya tulis tentang gamelan yang terbuka untuk umum. Acara tersebut membahas di antaranya buku dengan judul *Peta dan Arkeologi Nusantara* dan buku sastra *Tabuh Tak Tabu*.

b. Penyiaran

Instrumen penyiaran juga digunakan oleh Indonesia sebagai salah satu instrumen diplomasi. Melalui instrumen ini, Indonesia memberikan informasi kepada khalayak umum mengenai pentingnya warisan budaya tak benda, selain itu juga berguna untuk menunjukkan komitmen Indonesia dalam kontribusinya untuk menunjukkan keberagaman budaya dunia.

Salah satu contoh penyiaran yang Indonesia lakukan ialah pada saat perhelatan IGF 2018 di Solo. Melalui kanal YouTube resmi IGF 2018, acara pembukaan dan penutupan festival disiarkan melalui tayangan langsung pada saat itu. Dalam tayangan yang disiarkan secara langsung tersebut terdapat beberapa komunitas gamelan yang memeriahkan acara dengan menampilkan permainan musik gamelan yang mengiringi beberapa tarian daerah.

Kesimpulan

Gamelan merupakan suatu bentuk kebudayaan yang diciptakan dan dikembangkan oleh masyarakat Indonesia sebagai respon terhadap kondisi lingkungan serta sosial budaya sejak zaman dahulu. Gamelan selain sebagai suatu kesenian juga sarat akan makna-makna yang dapat menjadi pedoman kehidupan dan fungsi-fungsi positif bagi masyarakat Indonesia. Karena makna-makna dan fungsi-fungsi tersebut, pemerintah Indonesia berkolaborasi dengan komunitas-komunitas serta individu-individu terkait untuk menempuh langkah perlindungan untuk menjaga eksistensi kebudayaan tersebut, yaitu dengan mengajukan gamelan sebagai warisan budaya tak benda UNESCO.

Dalam proses pengajuannya, Indonesia melakukan diplomasi kebudayaan yang berguna untuk mempromosikan nilai-nilai, praktik, pengetahuan, serta keterampilan yang ada pada kesenian gamelan melalui instrumen-instrumen diplomasi kebudayaan seperti pameran, literatur, serta penyiaran. Berdasarkan hasil penelitian, upaya diplomasi kebudayaan yang dilakukan Indonesia cukup baik dilihat dari keberhasilan Indonesia dalam memperoleh pengakuan UNESCO.

Daftar Pustaka

- Cummings, Milton C. 2003. *“Cultural diplomacy and the United States government : a survey for arts and culture”*.
- Dinas Kebudayaan D.I. Yogyakarta. 2017. *Upaya Pertemuan Budaya Timur dan Budaya Barat Lewat Pertunjukan Setan Jawa di Melbourne*. Terdapat pada: <https://budaya.jogjaprov.go.id/berita/detail/232-upaya-pertemuan-budaya-timur-dan-barat-lewat-pertunjukan-setan-jawa-di-melbourne>.
- Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. 2018. *“Pedoman Diplomasi Budaya”*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gibbons, Zeynita. 2017. *“Setan Jawa” di Puncak Festival Gamelan di Inggris*. Terdapat pada: <https://www.antaraneews.com/berita/651826/setan-jawa-di-puncak-festival-gamelan-di-inggris>.
- Hardiyanto, Sari. 2018. *E-Gamelan Bawa Udinus Unjuk Gigi di Kancah Internasional*. Terdapat pada: <https://www.jawapos.com/pendidikan/0151382/egamelan-bawa-udinus-unjuk-gigi-di-kancah-internasional>.
- Kagama. 2017. *Dubes Wesaka Puja Saksikan Film Setan Jawa*. Terdapat pada: <https://kagama.co/2017/06/22/dubes-wesaka-puja-saksikan-film-setan-jawa/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Indonesia, 2024. *“International Gamelan Festival 2018 Mudik Gamelan: Momentum Silaturahmi Kelompok Gamelan Dunia. Jendela”*. 66. Hal. 26.
- KWRI UNESCO. 2021. *“Gamelan ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda UNESCO”*, tersedia di: <https://kwri.kemdikbud.go.id/berita/gamelan-ditetapkan-sebagai-warisan-budaya-tak-benda-unesco/>

- Sukinah. 2011. Seni Gamelan Jawa sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Bagi Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *Prosiding Seminar Nasional Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya Jawa dalam Membentuk Generasi yang Berkarakter*. Yogyakarta: 23 Juli 2011. Hal. 133-141.
- Ulumuddin, I., Marjanto, D. K., Rahmadi, U. T., Efaria, L., Sujarmanto, S., & Wasposito, R. M. 2019. “*Eksistensi gamelan Sunda dan Bali dalam mendukung nominasi gamelan Indonesia ke dalam daftar ICH UNESCO*”. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan.
- UNESCO. 2003. *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Terdapat pada: <https://ich.unesco.org/en/convention>.
- UNESCO. 2021. “*Nomination File No. 01607 for inscription in 2021 on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*”. Terdapat pada: <https://ich.unesco.org/en/RL/gamelan-01607>
- Waller, J. Michael. (ed.). 2009. “*Strategic Influence: Public Diplomacy, Counterpropaganda, and Political Warfare*”. Washington DC: Crossbow Press.