

## **Dampak dan Makna Budaya Lokal dalam Pengembangan Kreativitas pada Industri Kreatif**

*The Impact and Meaning of Local Culture in the Development of Creativity in the  
Creative Industry*

**I Made Darmada**

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia  
[m.darmada1965@gmail.com](mailto:m.darmada1965@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menginterpretasi dampak dan makna budaya local dalam pengembangan kreativitas pada industry kreatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sukawati Kabupaten Gianyar pada program keahlian desain dan produksi kria kerajinan logam menggunakan pendekatan kualitatid etnografi. Penelitian ini menggunakan analisis model interaktif.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan kreativitas dalam konteks industri kreatif merupakan dampak positif dari (1) geografi, (2) pengetahuan tradisional, (3) Kurikulum, (4) sosioekonomi, (5) sosiokultural, (6) sosioreligius, (7) menemukan makna sacral dan makna propan

**Kata Kunci: Budaya Lokal, Kreativitas, Insdutri Kreatif, Makna Sakral, Makna Propan**

### **ABSTRACT**

*This study aims to interpret the impact and meaning of local culture in the development of creativity in the creative industry. This research was carried out at SMK Negeri 2 Sukawati, Gianyar Regency in the expertise program for the design and production of metal crafts using an ethnographic qualitative approach. This study used interactive model analysis.*

*The result of this research is that the development of creativity in the context of the creative industry is a positive impact of (1) geography, (2) traditional knowledge, (3) curriculum, (4) socioeconomics, (5) sociocultural, and (6) socioreligius, (7) discovering the sacred meaning and the propany meaning*

**Keywords; Local Culture, Creativity, Creative Industries, Sacred Meaning, Propan Meaning.**

### **A. PENDAHULUAN**

Masyarakat Hindu Bali merupakan masyarakat kreatif yang setiap karyanya selalu bertumpu pada nilai-nilai budaya lokal adiluhung yang dapat diwujudkan dalam berbagai komponen pada berbagai subsektor industri kreatif. Kemudian, kreativitas tersebut mendukung tumbuhnya industri pariwisata (Pemayun, 2010).

Di sisi lain, Brahmantyo (2008) yang memposisikan pariwisata dalam wacana industri kreatif menyatakan bahwa industri kreatif berada dalam *cluster* yang dibangkitkan oleh ide-ide yang merupakan perpaduan antara seni budaya (kreativitas artistik), bisnis (*entrepreneurship*), dan teknologi (inovasi) yang bermuara pada nilai-nilai ekonomi baru.

Selanjutnya, Swarsi (2008:33) menyatakan bahwa budaya lokal Bali memiliki karakteristik yang unggul yaitu: (1) mengedepankan kualitas, keagungan, dan keharkatan sehingga sangat diagungkan; (2) menjadi sumber inspirasi, kreasi, sangat diapresiasi sebagai citra, referensi, dan jati diri; (3) diterima dan diasosiasikan oleh mayoritas populasi sebagai orientasi sikap hidup; (4) memiliki roh (*methaksu*), sifat khas, lentur, dan adaptif serta sarat dengan nilai-nilai lokal, nasional, dan universal; (5) mengandung sari-sari budaya dan peradaban yang mencakup etika, estetika, logika, solidarita, spiritualita, dan praktika. Kebudayaan lokal yang unggul dapat dirujuk sebagai wawasan kehidupan publik yang berdimensi sektoral dan lintas sektoral.

Berkaitan dengan ungkapan sari-sari budaya dan peradaban yang mencakup etika, estetika, logika, solidarita, spiritualita, dan praktika dapat dimaknai sebagai berikut: (1) etika, yaitu mencakup analisa dan penerapan konsep seperti benar-salah, baik-buruk, bersih-suci, percaya-yakin dan dari semuanya itu tidak terlepas dari tanggungjawab untuk mencari tahu apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya; (2) estetika, yaitu sesuatu yang berkaitan erat dengan keindahan yang memiliki proporsi, keharmonisan, dan kesatuan serta keindahan dapat dinilai dari kesimetrisan norma-norma dan keberadaannya; (3) logika memiliki kegunaan dalam berpikir secara rasional, kritis, lurus, tetap, tertib, metodis dan koheren serta peningkatan kemampuan berpikir secara abstrak, cermat, dan objektif, atau dapat menambah kecerdasan dan meningkatkan kemampuan berpikir secara tajam dan mandiri memaksa dan mendorong orang untuk berpikir sendiri dengan menggunakan asas-asas sistematis bahkan akan dapat meningkatkan cinta kebenaran dan menghindari kesalahan-kesalahan berpikir, kekeliruan, kesesatan serta akan mampu meningkatkan citra diri seseorang ([wikipedia.org/wiki/Logika](https://wikipedia.org/wiki/Logika)); (4) solidarita yaitu kebersamaan dalam keberagaman; (5) spiritualita yaitu dua spirit yang divibrasi agama dalam spirit religius dan spirit

materialistis; (6) praktika yaitu bertindak atas keyakinan yang dilandasi dengan belajar, berkarya, dan persembahan atas *Bhakti*.

Masyarakat Bali dalam tatanan kehidupannya berproses melalui pendidikan di keluarga, *banjar* sebagai aktivitas komunitas berupa *skaa*, pembelajaran yang berkaitan dengan *panca gita*, seni tari, serta *pesraman* di *desa adat/desa pekraman* dalam upaya peningkatan *sradha* (iman) dan keterampilan tentang pembuatan berbagai persiapan *panca yadnya*. Selanjutnya, pendidikan merupakan salah satu pilar untuk mempertahankan eksistensi manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan dan menjaga kesinambungan manusia itu sendiri. Kemudian, pendidikan merupakan upaya mencerdaskan bangsa dalam mengisi pembangunan untuk mencapai kesejahteraan umat manusia. Sejalan dengan pembangunan pendidikan di Bali, fenomena kehidupan dalam arus globalisasi, tentu akan menjadi daya tawar pada penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, khususnya Bali yang mensinkronisasikan antara lokalitas, nasionalisme, dan globalisme.

Dengan demikian, sangat diperlukan pendidikan yang berakar pada budayanya sehingga dapat melahirkan insan-manusia yang kreatif dan inovatif, tumbuh subur dari keluarga, masyarakat yang berbudaya. Senada dengan hal di atas Tilaar (2002:34) menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan di Indonesia haruslah bertolak dari *das sein* anak Indonesia agar anak tersebut tidak tercerabut dari budaya lokalnya dan jangan dipaksakan untuk menerima suatu kebudayaan yang masih asing baginya. Di sisi lain, strategi pendidikan di Indonesia sekarang ini telah keluar dan terlepas dari rel ideologinya. Strategi pendidikan semestinya ditentukan oleh konsep ideologi bangsanya, tetapi yang terjadi akhir-akhir ini ditentukan oleh konsep politik suatu pemerintahan. Sementara itu, konsep suatu bangsa atau negara harus diatur berdasarkan pertimbangan kondisi alam tempat bangsa itu hidup, dan ke arah mana bangsa itu akan dididik agar mampu hadir di tengah-tengah masyarakat dunia yang maju, damai, dan sejahtera pada jamannya.

Selanjutnya, strategi dan program pendidikan seharusnya sejalan dengan tujuan untuk membangkitkan harkat manusia yang berbudaya agar mampu berpacu secara mental untuk mengejar ketertinggalan dalam arena hidup di dunia tanpa menghilangkan kodratnya yang beragam. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas di SMK diharapkan benar-benar berbasis budaya lokal yang

berkolaborasi dengan perkembangan budaya industri kreatif. Sejalan dengan itu, Tilaar (2002:34) menyatakan bahwa pendidikan nasional harus dimulai dari lingkungan dan secara berangsur-angsur diarahkan kepada terwujudnya proses pembudayaan nasional melalui proses pendidikan nasional. Dengan demikian, setiap jenis kurikulum bukan menjadi tujuan, melainkan menjadi rel untuk mencapai tujuan dan salah satu alternatif dalam menyusun strategi, program dan kurikulum pendidikan meng-Indonesia yang selalu mengaktualisasikan budayanya.

Balitbang Puskur Depdiknas 2010 dalam penelitiannya menemukan model bahan ajar ekonomi kreatif (industri kreatif), serta pengembangan budaya dan karakter bangsa pada satuan pendidikan SMK. Selanjutnya Susatya (2010) meneliti tentang budaya lokal, kreativitas, industri kreatif dalam pengembangan model guru produktif SMK. Berikutnya, penelitian Rosana (2010) memaparkan bahwa isi pembahasan penelitiannya terfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dan tahapan dalam berpikir kreatif. Demikian pula Lodra (2011) mengetengahkan studi mengenai keengganan pengusaha perak untuk mendapatkan hak kekayaan intelektual (HKI) dalam bidang hak cipta di desa Celuk Sukawati yang berkaitan dengan konsep penciptaan disain perak. Kemudian, Sudira (2011) meneliti tentang pembudayaan kompetensi di SMK yang menghasilkan tri budaya (budaya kerja, budaya belajar, dan budaya melayani) yang dikendalikan dengan kecerdasan belajar. Berdasarkan gambaran dari berbagai konsep, fenomena, temuan dari penelitian di atas sangat dimungkinkan untuk menemukan konteks ekonomi kreatif (industri kreatif).

Di sisi lain, bahwa budaya lokal merupakan sumber warisan yang adi luhung yang tercipta dari perwujudan intelektual berkarakter tinggi (kreativitas). Hal tersebut memberikan inspirasi untuk meneliti permasalahan tentang dampak dan makna pengembangan kreativitas siswa SMK Negeri 2 Sukawati berdasarkan budaya lokal Bali dalam konteks industri kreatif?

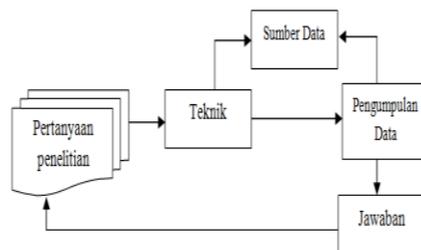
## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah studi etnografi tentang konsepsi masyarakat Bali terhadap SMK sebagai pusat pengembangan sumber daya manusia termasuk jenis kualitatif etnografi (Spradley, 2007). Studi ini secara kualitatif memotret dan mendiskripsikan cara-

cara masyarakat Bali berdasarkan budaya lokal sebagai pengembangan kreativitas dalam industri kreatif.

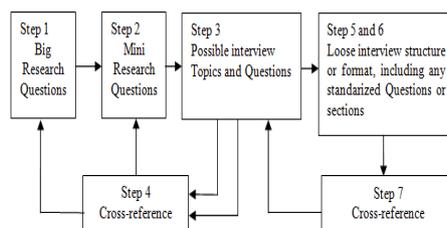
Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sukawati, dan di lingkungan tempat tumbuhnya SMK Negeri 2 Sukawati pada *banjar*, dan *desa adat/desa pekramanya*, serta sentra berbagai bentuk kerajinan, Pasar Seni Sukawati, Pasar Seni Guwang, lingkungan keluarga seniman.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) interviu kualitatif, (2) observasi partisipatif, (3) analisis dokumen, (4) analisis situs dan pelacakan melalui internet dari sumber-sumber data yang sangat terkait dengan pertanyaan penelitian (Mason, 2006; Spradley, 2007). Menurut Mason (2006) secara strategis pemilihan teknik pengumpulan data terkait dengan upaya menjawab pertanyaan penelitian. Gambar 1 berikut ini, menunjukkan skema pemilihan teknik pengumpulan data.



Gambar 1. Skema metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan pendekatan induksi analitik yakni bertolak dari permasalahan atau pertanyaan penelitian. Mason menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dikembangkan melalui analisis sumber-sumber data dari masing-masing pertanyaan penelitian, kemudian teknik pengumpulan data yaitu; (1) interviu kualitatif, (2) observasi partisipatif, (3) analisis dokumen, dan (4) analisis situs dengan prosedur persiapan dan perencanaan interviu (Sudira, 2011, p.136) seperti Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Prosedur persiapan dan perencanaan interviu

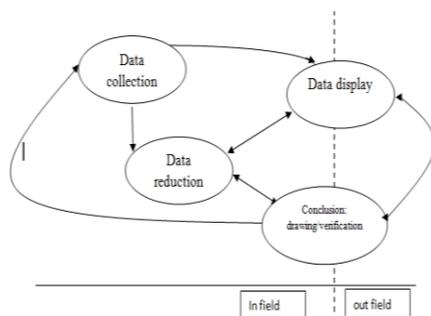
Topik penelitian ini adalah pengembangan kreativitas siswa SMK berdasarkan modal ekonomi pada budaya lokal dalam industri kreatif. Oleh karena itu yang dijadikan pertanyaan pokok dari penelitian ini (*big research questions*) adalah *step 1* adalah bagaimanakah peran modal ekonomi pada budaya sebagai pengembangan kreativitas siswa SMK dalam industri kreatif? Kemudian *step 2* yaitu *mini research question* penelitian ini adalah bagaimanakah peran modal ekonomi pada budaya sebagai pengembangan kreativitas siswa SMK dalam industri kreatif? Selanjutnya, pada *step 3* dilakukan pengembangan kemungkinan-kemungkinan isu yang relevan dengan situasi interviu untuk permasalahan penelitian tersebut. Kemudian, apa sesungguhnya yang diketahui dari masing-masing permasalahan penelitian lalu dikembangkan menjadi topik-topik interviu dan beberapa kemungkinan pertanyaan. Untuk mengetahui keselarasan topik-topik interviu dan pertanyaan-pertanyaan interviu terhadap keseluruhan permasalahan penelitian dengan pertanyaan penelitian dilakukan pengecekan silang pada *step 4*. Hal ini dimaksudkan agar topik-topik interviu dan pertanyaan-pertanyaan interviu betul-betul dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian. Langkah selanjutnya pada *step 5/6* lepas dari pengembangan struktur atau format interviu termasuk standarisasi pertanyaan atau bagian-bagian interviu dengan observasi. Langkah terakhir pada *step 7* melakukan pengecekan silang antara struktur atau format, pertanyaan-pertanyaan standar dengan topik-topik interviu.

Dalam penelitian etnografi yang berbasis lapangan mengacu pada pendapat Mason (2006) bahwa keabsahan data dalam penelitian ini dinyatakan dengan penjelasan tahapan-tahapan situasi kerja pada saat pengambilan data di lapangan dengan berbagai bukti-bukti temuan berupa rekaman suara, gambar dan suara, foto, kondisi nyata lapangan sebagai fenomena atau realita sosial yang alami. Kondisi peneliti juga harus direkam atau tergambarkan dalam catatan-catatan penelitian pada setiap interaksi atau interviu. Peneliti memotret apa yang hendak dikaji, juga menggambarkan kedudukan sebagai instrumen dalam proses pengumpulan data. Oleh karena itu, keabsahan data dalam penelitian ini benar-benar efektif dan nantinya dapat menghasilkan suatu hasil kajian yang valid dan akurat.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Miles dan Huberman ((2007) menyatakan bahwa data dari empiri kemudian mencari abstraksinya dapat dianalisis dengan analisis model interaktif. Model analisis data ini dikenal dengan analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman. Kemudian, Agus Salim (2006) dan Sugiyono (2010) menyatakan sebagai model alir (*flow model*), serta Sudira (2011) menyatakan bahwa ada data yang bersifat *in field* dan *out of field*. Oleh karena itu analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis model interaktif (*interactive model analysis*) yaitu *data collection* (pengumpulan data), *data display* (penyajian data), *data reduction* (reduksi data) dan *conclusion: drawing atau verification*; serta data dalam ranah (*in field*) dan di luar ranah (*out of field*).

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan analisis model interaktif seperti gambar 3 berikut:



Gambar 3. Analisis Data dengan Analisis Model Interaktif.

Data-data yang diperoleh baik melalui interviu, observasi partisipatif, analisis dokumen, simbol-simbol, arca/pretime, lukisan disajikan dalam bentuk *fieldnotes* kemudian masing-masing diberikan kode dan catatan-catatan keterkaitannya dengan masing-masing pertanyaan-pertanyaan penelitian. Setelah melalui reduksi atau langsung diverifikasi data-data dari masing-masing pertanyaan penelitian dimaknai sesuai dengan pertanyaan pokok penelitian.

### C. PEMBAHASAN

Untuk membedah permasalahan mengenai dampak pengembangan kreativitas dalam konteks industri kreatif sangat relevan menggunakan teori diskursus pengetahuan/kekuasaan yang dikembangkan oleh Foucault. Menurut Foucault menyatakan bahwa ada sistem, ada aturan-aturan, yang mempunyai

hubungan satu dengan yang lainnya. Di mana ada kuasa sedang berlangsung, di sana ada pengetahuan. Hubungan ini memiliki cerita yang Foucault sebut *discourse* (wacana). Foucault yang dikenal sebagai salah satu tokoh pelopor postmodernisme memandang hubungan kekuasaan di mana saja yang menghasilkan pretensi rezim kebenaran termasuk dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam setiap hubungan selalu ada usaha saling menguasai, usaha saling menekan (Eriyanto, 2009:67).

Teori diskursus kekuasaan-pengetahuan dipakai menganalisis fenomena-fenomena yang muncul sebagai dampak dan makna akibat dari sikap siswa SMK dalam pengembangan kreativitas dalam konteks industri kreatif. Adanya pengetahuan tentang pengembangan kreativitas yang memahami subjek kreasi kreatif menjadi alat untuk kekuasaan yang membawa perubahan-perubahan sosial, ekonomi, keyakinan, dan politik di tengah-tengah masyarakat. Individu/keluarga, *banjar/desa adat/desa pekraman*/pemerintah memiliki kekuasaan, kewenangan sehingga diyakini memiliki pengetahuan untuk menjalankan dan menerapkan aturan-aturan pada SMK atau kelembagaan yang lebih luas. Demikian pula sebaliknya individu di tempat tumbuhnya SMK memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mewujudkan kreativitas menjadikan kekuasaan. Hal tersebut sebagai peristiwa yang bisa terjadi di mana pun, ada kekuasaan pasti ada yang dikuasai.

Relasi kuasa inilah menghasilkan cerita yang oleh Foucault disebut *discourse* (diskursus). Diskursus merupakan upaya melepaskan diri dari ketertindasan/kebodohan. Muatan (isi) diskursus yang tidak menggambarkan realita apa adanya, hampir sama dengan mitos sebagai upaya manusia untuk menetralisasi ketakutan dan ketertekanan diri dari pihak-pihak yang memiliki kekuasaan yang lebih tinggi dari dirinya. Oleh karena itu, tokoh seperti Althusser dan Foucault tidak berniat untuk membebaskan masyarakat dari pengaruh diskursus. Munculnya diskursus dianggap sebagai hubungan hasil kuasa sebagai suatu yang tidak bisa dihindarkan, dan itu pasti terjadi dalam masyarakat. Diskursus merupakan ciri dari heterogenitas pemikiran manusia. Hal ini, layak mendapat tempat dalam masyarakat dengan kebenaran dan kesalahannya sendiri, sedangkan diskursus kebenaran mutlak reaksi manusia terhadap kekuasaan yang mengekang (Eriyanto, 2009:76).

Hubungan kekuasaan dengan ketertindasan manusia seperti halnya siswa yang mengalami tekanan, ketakutan, kekhawatiran dengan ada pengembangan kreativitas yang melahirkan berbagai pemikiran yang merupakan proses dari perkembangan dinamika peradaban manusia. Oleh karena itu, orang perlu menyadari dan menghargai (Takwin, 2009:111). Di sisi lain, Foucault menyatakan bahwa pengetahuan ditentukan oleh kekuasaan sehingga kebenaran akan merujuk pada rezim kebenaran yang sedang bertahta. Kebenaran hasil dinamika dari fungsi kekuasaan, penentuan sakit, sehat, benar, salah ditentukan oleh pihak yang berkuasa sebagai diskursus yang dipaksakan oleh penguasa (Takwin, 2009:111).

Selanjutnya, dapat pula dikatakan bahwa asal usul pengetahuan dan diskursus lainnya adalah berhubungan dengan kekuasaan. Diskursus kekuasaan tersebut merupakan bentuk penuturan yang sarat dengan kepentingan penutur, yaitu berupa akumulasi ideologi yang tidak terlepas dari dukungan tradisi, dan lembaga-lembaga seperti hak cipta yang berhubungan dengan konteks industri kreatif. Perkembangan jaman industri kreatif yang hendak dilengkapi administrasi berupa sertifikat hak cipta/kekayaan intelektual akan mewarnai bentuk pengetahuan. Diskursus pengembangan kreativitas siswa dalam konteks industri kreatif akan membawa perubahan dalam tatanan pola dan sikap khususnya masyarakat SMK Negeri 2 Sukawati. Hal tersebut di atas memiliki pertalian yang herat dengan pengembangan kreativitas siswa dengan konteks industri kreatif sebagai sebuah bentuk kekuasaan yang secara subjektif direalisasikan dengan tindakan bermakna sosial berdasarkan pertimbangan perilaku individu, kelompok, karena berorientasi pada sebuah kepentingan.

#### **a. Dampak**

Pengembangan kreativitas siswa SMK Negeri 2 Sukawati dalam konteks industri kreatif merupakan dampak dari: (1) geografi, yaitu secara geografi akan berdampak terjadinya kreativitas atau kreasi kreatif yang berlangsung pada masyarakatnya, dan selanjutnya memiliki dampak positif dalam pengembangan kreativitas siswa SMK. Perwujudan konteks industri kreatif akan sesuai dan tidak terlepas dari kuasa alam geografinya; (2) pengetahuan tradisional memiliki dampak pada objek kreasi kreatif yang menciptakan beragam produk sesuai dengan mazhab (gaya) dalam jaman tradisional, modern, dan postmodern. Hal tersebut mendorong

pelaku pasar dengan proteksi hak cipta/HKI bisa berdampak terhadap penguasaan pengetahuan tradisional Bali yang dikemas dengan proteksi hak cipta; (3) kurikulum SMK Negeri 2 Sukawati sebagai pembangkit pengetahuan akan berdampak positif terhadap pengembangan kreativitas (ide, gagasan, konsep) dan mendorong terwujudnya penciptaan dalam konteks industri kreatif; (4) sosioekonomi akan membantu siswa dalam menuangkan ide, gagasan dan konsepnya menjadi berkarya yang dilindungi oleh lembaga hukum Paten/HKI. Selanjutnya, hasil karya yang memenuhi kriteria Paten/HKI akan berdampak kuat terhadap ekonomi kreatif; (5) sosiokultural yaitu interaksi antara hasrat dari masyarakat yang merindukan masa lalu dan kreativitas masyarakat masa kini akan berdampak pada masyarakat global yang merupakan konteks industri kreatif; (6) sosioreligius memberikan dampak pada media atau perlengkapan ritual Hindu yang bersifat religius secara sosial berperan sebagai pengembangan kreativitas pada SMK sebagai objek kreasi dengan memodifikasi secara kreatif untuk terbangunnya konteks industri kreatif.

#### **b. Makna**

Makna dipahami sebagai akibat yang ditimbulkan dari dampak yang sifatnya abstrak sebagaimana yang dinyatakan oleh Saussure sebagai petanda (*signified*) yang sifatnya subjektif (Fashri, 2007:114). Kemudian Karl Marx menyatakan bahwa makna seperti yang telah diungkapkan di atas adalah sesuatu yang bersifat abstrak tetapi dipakai untuk menjelaskan relasi sosial yang bersifat konkret (Takwin, 2009:57).

Sikap siswa dalam pengembangan kreativitas SMK Negeri 2 Sukawati dalam konteks industri kreatif yang berdampak seperti telah diuraikan di atas, dimaknai sakral dan propan.

##### 1) Makna Sakral

Seni kerajinan dalam kegiatan ritual agama Hindu mendapat posisi yang strategis dan terhormat, karena hasil kreativitas tersebut dapat meningkatkan *sradha* dan *bhakti*. Begitu juga dalam disain dan produksi kerajinan logam mulia ternyata banyak bentuk, fungsi dari suatu motif, memiliki makna simbolis yang menjadi elemen estetika, etika, logika tersebut sakral. Selanjutnya, Sudira

(2011:196) menyatakan keduniawian (*aparawidya*) dan kerohanian (*parawidya*) yang memberikan manfaat (*guna*) besar dalam kehidupan.

Ungkapan dan pernyataan tersebut di atas bahwa alam makrokosmos (*parawidya*) dan mikrokosmos (*aparawidya*) adalah sesuatu yang berkehendak dalam mendirikan kreativitas dalam menyatukan alam sakral makrokosmos dengan alam sakral mikrokosmos. Hal tersebut akan bermakna dan bermanfaat pada siswa SMK yang berwawasan budaya ekspresif (seni), progresif (ilmu pengetahuan dan teknologi) serta memiliki akar budaya organisasional nilai kepribadian yang kuat di tengah-tengah arus globalisasi.

Konsep *yadnya* merupakan konsep yang dapat mempersatukan alam sakral makrokosmos dan alam sakral mikrokosmos. Selanjutnya Sudira (2011:178) menyatakan bahwa *tri kona* (*utpati, stiti, pralina*) mewadahi konsep inovasi dan kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan terjadinya atas pengetahuan dan tindakan. Tindakan terbuka terhadap global tetapi tetap mengakar pada budaya dan identitas diri sendiri (teori pohon) atau pengorbanan yang didasari ketulusikhlasan tanpa pamrih demi kedamaian dan kesejahteraan hidup. Makna dari *yadnya* memiliki arti yang sangat luas bagi siswa SMK, pengerajin/penggiat/seniman atau pelaku seni di Bali. Selanjutnya, guru agama Hindu (IAP. L.07 B 7-38) memaparkan bahwa Seni merupakan *yadnya* sebagai persembahan serta pandangan masyarakat tentang kreativitas (*yadnya*) sebagai persembahan bernilai tinggi; *pancadatu* merupakan peleburan *dasa mala* (sepuluh kegelapan) *pis bolong* memiliki peran penting disetiap *yadnya*; Budaya lokal dalam wujud *pis bolong* dapat menggambarkan segi empat unsur kreatif penciptaan, dan segi tiga unsur kreatif pemeliharaan, serta windu (bundar) unsur kreatif pengendalian. *Penawangan* tercipta dari silang bucu dan *tapak dara*. *Bolong* (tembus atas bawah/hulu-teben) menandakan konsep *sor-luhur* (*sapta loka-sapta petala*) budaya lokal Bali merupakan replika dan vibrasi dari agama Hindu dalam ideologi THK yang mewarnai terjadinya kreativitas; peran lingkungan masyarakat *desa adat/pekraman* memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap sekolah; proses sakralisasi melalui *banten* (*upakara/upacara*) yang akan mewujudkan benda sakral, orang suci/*sulinggih*; (IAP. L.07 B 7-38). Para pengerajin/seniman/para guru melakukan *yadnya* yang salah satunya mengajarkan kepada siswa bagaimana

mewujudkan kreativitas berupa *yadnya* (seni) yang baik agar dapat bermakna dalam mensejahterakan kehidupannya. Hal ini sesuai dengan ajaran agama Hindu dalam nilai *bhakti marga* ( Ngurah, 1998:79).

## 2) Makna Propan

Kebudayaan Bali memiliki identitas yang bernapaskan atau dijiwai oleh agama Hindu. Kemudian tidak terlepas dari keterjalinan kekrabatan masyarakat yang diwarnai dengan elemen keserasian diri dengan alam dan kepada para leluhur. Budaya tradisi ini merupakan hasil evolusi dan akulturasi dari beberapa budaya yang datang ke pulau Bali, baik secara langsung maupun melalui daerah lain. Sistem kekerabatan masyarakat, sifatnya kontinuitas, fleksibel, kokoh, dan kuat dimulai dari komunitas *soroh/trah* hubungan sosial di ranah keluarga, dan di ranah masyarakat dengan membentuk lembaga-lembaga tradisional masyarakat.

Selanjutnya, kaprodi disain dan kria logam ((NGK. L.06 B 42-98) mengatakan bahwa siswa SMK dalam mengembangkan kreativitasnya melalui budaya lokal dimulai dari memikirkan, mensikapi, dan melakukan penerapan kurikulum untuk memperoleh kemampuan/kreativitas yang berkaitan dengan disain dan produksi kria logam. Berkaitan dengan pengetahuan bahan logam tentang kualitas, fungsi, posisi, dan manfaat. Hal tersebut akan memberikan makna dalam pengembangan kreativitas berdasarkan budaya lokal/pengetahuan tradisional yang terdapat dalam *pengideran/dewata nawa sanga*/sembilan penjuru arah mata angin dan *pancadatu* terdiri dari perak, tembaga, emas, besi, dan logam *mancawarna (pis bolong)*, serta lemari pajang merupakan disain dan produksi kria logam sebagai motivasi siswa, konsep pengembangan kreativitas siswa dari produk berbagai jenis logam untuk LKS, pameran dan cindramata. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas siswa dipelajari dari berbagai jenis logam yang layak diolah menjadi berbagai kerajinan logam sebagai proses kreasi kreatif penciptaan meliputi kolaborasi, deformasi, adaptif, stilisasi, dan eksplorasi yang terkonstelasi dari pengetahuan tradisional Bali.

Menurut Fashri (2007:19) menyatakan bahwa simbol-simbol (bisa dibaca bahasa, wacana, gambar, dan ide-ide semacamnya) dapat mengungkapkan pikiran/konsep tentang sesuatu yang memiliki makna. Kemudian, simbol-simbol yang terdapat dalam agama Hindu merupakan pengetahuan tradisional Bali.

Pengetahuan tradisional Bali yang berakar pada nilai-nilai agama Hindu merupakan nilai-nilai spiritual religius dalam unsur-unsur logika, etika, dan estetika pada media ritual yang sifatnya sakral, mistis, religius. Hal tersebut ditransformasikan dalam industri kreatif yang bernilai ekonomi.

Selanjutnya, unsur-unsur budaya yang dikonstelasi dari agama Hindu yang bersifat sakral ditransformasikan sebagai unsur-unsur kerajinan yang dikemas menjadi berbagai produk komoditi yang berharga dan bernilai jual tinggi. Oleh karena itu, pengetahuan tradisional sebagai unsur budaya lokal mengalami perkembangan dari yang bersifat sakral yang ada dalam ranah agama kemudian ditransformasikan menjadi ranah industri kreatif yang diberikan label harga (nilai) dan termasuk ranah ekonomi kreatif. Soedarsono menyatakan bahwa seni yang dibuat untuk kebutuhan wisata dengan ciri-ciri: bentuk tiruan, bentuk miniatur, dan tidak sakral (1999:130).

Perubahan tersebut di atas, dapat diartikan sebagai suatu pergeseran makna dalam pengetahuan tradisional. Degradasi nilai pengetahuan tradisional sakral mengalami pergeseran makna nilai-nilai tradisional untuk kepentingan komersialisasi. Selanjutnya, kreativitas yang lahir dari pengetahuan tradisional/komersialisasi merupakan kekayaan intelektual (KI) dalam fenomena-fenomena yang mengacu pada industri kreatif. Oleh karena itu, Hak kekayaan intelektual atas pengetahuan tradisional menjadi salah satu objek dalam melahirkan kreativitas untuk bisa mendatangkan kesejahteraan.

Kesejahteraan yang muaranya kreativitas atas kekayaan intelektual seperti yang dipaparkan kaprodi disain dan produksi kria logam (NGK L.06 B 185-202) yaitu HKI sebagai konteks industri kreatif pemasaran global; industri kreatif tercipta dari pengetahuan/Budaya (cipta, rasa, karsa) didukung bakat dan minat yang terbentuk oleh lingkungan. Berikutnya secara kelembagaan Dirjen bidang hak cipta dalam Kementerian Hukum dan HAM telah memberlakukan dan menetapkan UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang HKI oleh Foucault dalam teori diskursus pengetahuan dan kekuasaan yang memproduksi rezim kebenaran, yaitu ditransformasinya pengetahuan tradisional yang terkonstelasi dari ajaran agama Hindu dari yang sakral ke propan (kontemporer). Makna yang diperoleh dengan adanya budaya hak cipta dalam kehidupan masyarakat Indonesia, Bali khususnya akan menghadirkan

harapan dan tantangan bagi nilai-nilai budaya baru yang terkemas dalam hak cipta cerminan sebuah kesejahteraan dijamannya.

#### **D. KESIMPULAN**

Studi etnografi tentang pengembangan kreativitas, dampak, dan makna berdasarkan budaya lokal dalam konteks industri kreatif disimpulkan sebagai berikut:

1. Dampak dari pengembangan kreativitas siswa SMK Negeri 2 Sukawati dalam konteks industri kreatif sebagai berikut: 1) geografi, 2) pengetahuan tradisional, 3) kurikulum, 4) sosioekonomi, 5) sociocultural, 6) sosioreligius.
2. Makna pengembangan kreativitas SMK Negeri 2 Sukawati dalam konteks industri kreatif. Hal ini dapat dipilah menjadi 2 makna, yaitu makna sakral dan propan yaitu: Pertama, makna sakral merupakan pertalian keyakinan spiritual terhadap sesuatu yang memiliki nilai sakral. Kreativitas yang digerakan atas kerelaan, kesadaran, kasih sayang, kejujuran, dan *bhakti* yang merupakan perwujudan *yadnya* (pengurbanan suci). *Yadnya* (seni) merupakan pengurbanan suci atau sesuatu yang memiliki nilai spiritual religius (tak terbatas) sehingga akan bermakna mensejahterakan kehidupan rohani/bathin. Hal tersebut akan bermakna dan bermanfaat pada siswa SMK yang berwawasan alam sakral makrokosmos dan alam sakral mikrokosmos, serta memiliki akar keyakinan spiritual yang kuat di tengah-tengah arus globalisasi; Kedua, makna propan merupakan vibrasi nilai-nilai pengetahuan tradisional sakral yang mengalami degradasi/pergeseran ke nilai-nilai propan sehingga terdisain dalam wujud primitif/tradisional, modern, dan kontemporer akan bermakna material untuk kepentingan komersialisasi. Komersialisasi suatu nilai akan memiliki nilai terukur. Oleh karena itu, pergeseran makna dalam nilai-nilai pengetahuan tradisional yang sakral dengan lahir budaya hak cipta akan sekaligus menjadikan harapan dan tantangan bagi nilai-nilai budaya baru yang terkemas dalam hak cipta yang merupakan cerminan sebuah kesejahteraan individu/kelompok dijamannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2010). *Konstruksi dan reproduksi kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar offset.
- Mason, J. (2006). *Qualitative researching*. London: SAGE Publication Ltd.
- Miles, M. B., & Huberman, A.M. (2007). *Analisis data kualitatif*. (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Lodra, I N. (2012). *Kria tradisional dalam cengkraman kapitalis*. Denpasar: Sari Khayangan Indonesia.
- Pangestu, Mari Eka. (4-8 Juni 2008). *Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2025*, Hasil konvensi pengembangan ekonomi kreatif 2009-2015 yang diselenggarakan pada Pekan Produk Budaya Indonesia 2008 JCC: Jakarta.
- Saputra, W. (2010). *Industri kreatif*. Baduose: Praninta Offset.
- Spradley, James P. (2007). *Metode etnografi*. (Terjemahan Misbah Zulfa Elizabeth). Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sudira, Putu. (2011). *Praxis pembudayaan kompetensi berbasis ideologi tri hita karana*. Disertasi doktor tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Suryadarma, IGP. (2011). *Busana alam dan busana kehidupan: Dialog sains secara sambung budaya*. Denpasar: PT. Mabhakti.
- Susatya, Edhy. (2010). *Pengembangan model pelatihan guru produktif SMK kelompok seni dan budaya*. Disertasi doktor tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Takwin, Bagus. (2009). *Akar-akar ideologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Zubaidi. (2012). *Filsafat pendidikan Islam: Isu-isu baru dalam diskursus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.