

# KHAZANAH SASTRA INDONESIA SEBAGAI SUMBER KEKAYAAN KONTEN BUDAYA DI ZAMAN EKONOMI KREATIF

## THE TREASURE OF INDONESIAN LITERATURE AS A SOURCE OF CULTURAL CONTENT RICHNESS IN THE ERA OF CREATIVE ECONOMY

**Koh Young Hun**

Hankuk University of Foreign Studies, Seoul, Korea

Pos-el: yhkoh@hufs.ac.kr

### Abstrak

Zaman ini merupakan zaman ekonomi kreatif dan konten budaya yang beraneka ragam. Bidang tersebut dapat menghasilkan nilai tambah besar. *Harry Potter* memperlihatkan bahwa suatu cerita dapat mengambil peran dalam sektor ekonomi kreatif. Pemerintah Inggris memilih industri kreatif sebagai salah satu agenda kebijakan. Jumlah nilai tambah (*Gross value added*), industri kreatif 5,2 persen dari GDP, penempatan kerja 8,5 persen, dan ekspor 8,0 persen dari jumlah GDP. Korea juga berhasil mengembangkan industri kreatif. Badan pemerintah seperti KOCCA mengambil peranan penting. Dalam pada itu, citra positif Korea yang terbentuk melalui Gelombang Korea dan K-Pop cukup membantu memperkenalkan konten budaya Korea ke luar negeri. Indonesia juga berpotensi menghasilkan konten budaya, karena kesuburan cerita dan daya kreatif orang Indonesia. Potensi tersebut dapat digali dan dikembangkan sebagai basis penguatan pengembangan industri kreatif. Agar dapat terlaksana dan berhasil, peranan pemerintah tidak dapat diabaikan. Pemerintah membimbing dan mengintegrasikan daya potensi ini. Infrastruktur yang berkaitan dengan industri kreatif perlu dilengkapi dan ahli budaya, sastrawan, dan kalangan akademis perlu dilibatkan. Merekalah yang mempunyai daya cipta dan dapat menghasilkan konten budaya di era ekonomi kreatif.

**Kata kunci:** ekonomi kreatif, konten budaya, infra struktur, pemerintah

### Abstract

It is a creative economy era and diverse cultural contents. This sector can produce a big added value. *Harry Potter* shows that a story can take part in the creative economy sector. The British government has chosen the creative industry as one of the policy agendas. Total value added (*Gross value added*) of the creative industry reaches 5.2 percent of GDP, 8.5 percent of job placement, and 8.0 percent export of the total GDP. Korea also managed to develop a creative industry. Government agencies such as KOCCA have played an important role. In the meantime, the positive image of Korea formed through the Korean Wave and K-Pop provides enough support to introduce the content of Korean culture abroad. Indonesia also has the potential to produce cultural contents because of its richness of stories and Indonesians' creativity. The potential can be explored and developed as a base to strengthen the development of creative industry. To be implemented and managed, the government's role can not be ignored. Government guide and integrate this potential power. Infrastructure related to the creative industry needs to be equipped and cultural experts, writers, and academics need to be involved. It is they who have the creativity and can produce cultural content in the era of the creative economy.

**Keywords:** creative economy, cultural content, infrastructure, govern

## A. Pendahuluan

Novel fantasi *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (*Harry Potter dan Batu Bertuah*), hasil karya J.K. Rowling, diterbitkan pada tahun 1997, dan selanjutnya seri novel ini diterbitkan sampai seri ketujuh pada tahun 2007. Seri novel ini sangat populer, mendapat pujian kritis, dan sukses secara komersial di seluruh dunia. Novel ini terjual sekitar lima ratus juta eksemplar dan sudah diterjemahkan ke dalam 73 bahasa asing termasuk bahasa Indonesia dan bahasa Korea. Empat novel terakhir secara berturut-turut mencetak rekor sebagai buku dengan penjualan tercepat dalam sejarah. Keseluruhan novel, dengan novel ketujuh dibagi menjadi dua bagian, telah diadaptasi menjadi delapan seri film oleh Warner Bros. *Pictures*, dan menjadi film seri paling sukses sepanjang masa. Seri *Harry Potter* juga telah menghasilkan berbagai merek dagang yang berhubungan dengan cerita, menjadikan merek *Harry Potter* bernilai lebih dari U\$150 milyar.

Jumlah nilai ekonomi yang berasal dari cerita *Harry Potter* memang perlu mendapatkan perhatian istimewa. Nilai ekonomi yang dihasilkan oleh novel *Harry Potter* itu sebenarnya lebih besar daripada laba bersih *Samsung Electronics*. Kenyataan ini membuktikan bahwa sebuah cerita dapat menciptakan nilai ekonomi yang luar biasa banyak. *Harry Potter* hanya diciptakan oleh seorang sastrawan, dibandingkan dengan sebuah produk elektronik dihasilkan oleh perusahaan elektronik yang dioperasikan dengan begitu banyak karyawan, perlengkapan, dan bahan mentah. *Harry Potter* sudah menjadi lambang keberhasilan ekonomi kreatif Inggris. Konsep ekonomi kreatif dijelaskan oleh John Howkins dalam buku *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* pada tahun 2001. Menurut Howkins, ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama.

Demikian juga, khazanah sastra Indonesia dapat dijadikan sumber kekayaan konten budaya di zaman ekonomi kreatif ini. Bermacam-macam genre sastra Indonesia, baik sastra tradisional dan sastra modern, mempunyai begitu banyak cerita yang dapat dipergunakan sebagai konten budaya, dan dapat menghasilkan nilai tambahan ekonomi yang luar biasa. Seperti dilihat dari contoh keberhasilan *Harry Potter* di Inggris, kesuburan cerita dan kekreatifan orang Indonesia dapat digali dan dikembangkan sebagai basis penguatan pengembangan industri kreatif. Dalam pada itu, kalangan akademis yang berkecimpung dalam bidang bahasa dan sastra perlu diberi rangsangan untuk mengembangkannya oleh pihak yang berkenaan.

## B. Khazanah Budaya dan Sastra Indonesia sebagai Konten Budaya

### 1. Konten Budaya dan Ekonomi Kreatif

Indonesia merupakan negara yang terdiri atas lebih kurang lima ratus suku bangsa, dan setiap suku bangsa mempunyai latar belakang khazanah budaya yang beraneka ragam. Masing-masing suku bangsa ini mempunyai bentuk sastra yang unik juga, dan mereka tentu memiliki cerita yang menarik. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sumber konten budaya yang berpotensi tinggi. Cerita-cerita yang berharga ini dapat dibuat menjadi konten budaya yang bernilai ekonomi tinggi, seperti komik, animasi, dan film. Konsep 'ekonomi kreatif' ini semakin mendapat perhatian utama di banyak negara karena ternyata dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian.

Di Indonesia, gaung Ekonomi Kreatif mulai terdengar saat pemerintah mencari cara untuk meningkatkan daya saing produk nasional dalam menghadapi pasar global. Pemerintah melalui Departemen Perdagangan yang bekerja sama dengan Departemen Perindustrian dan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) serta didukung oleh KADIN kemudian membentuk tim

*Indonesia Design Power 2006-2010* yang bertujuan untuk menempatkan produk Indonesia menjadi produk yang dapat diterima di pasar internasional namun tetap memiliki karakter nasional. Setelah menyadari besarnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap negara, pemerintah selanjutnya melakukan studi yang lebih intensif dan meluncurkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif.

Hasil pemetaan terhadap lapangan usaha ekonomi kreatif menunjukkan bahwa terdapat 14 subsektor yang termasuk dalam industri kreatif, yaitu: Periklanan; Penerbitan dan Percetakan; TV dan Radio; Film, Video dan Fotografi; Musik; Seni Pertunjukan; Arsitektur; Desain; Fesyen; Kerajinan; Pasar Barang Seni; Permainan Interaktif; Layanan Komputer dan Piranti Lunak; Penelitian dan Pengembangan. Berdasarkan gambar terlihat bahwa kontribusi dari subsektor ekonomi kreatif didominasi oleh Fesyen sebesar 43,02% dan kerajinan sebesar

25,12% diikuti dengan Periklanan (7,18%), Musik (5,30%) dan Penerbitan dan Percetakan (4,86%).

Biarpun bidang penerbitan dan percetakan yang berhubungan dengan sastra dan budaya hanya 4,86 persen saja, ada bidang-bidang lain sebenarnya dapat dikaitkan dengan khazanah budaya dan sastra Indonesia. Walaupun masih ada hambatan tertentu, usaha-usaha pihak pemerintah Indonesia seperti ini dapat dikatakan cukup sukses. Pasar konten Indonesia pada tahun 2012 meningkat 19,5% dibandingkan dengan tahun sebelumnya, jumlahnya sekitar U\$11,9 milyar. Berkat meningkatnya daya beli (*spending power*) yang berasal dari pertumbuhan ekonomi, pertumbuhan pesat dalam bidang pasar informasi pengetahuan, pasar konten di Indonesia diprediksi semakin meningkat, yaitu diperkirakan meningkat 17,1 persen setiap tahun, dan akan mencapai U\$26,1 milyar pada tahun 2017.

**Pasar Konten Indonesia dan Prospeknya, 2008 – 2017**

Indikator	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2012-2017 CAGR
<b>Penerbitan</b>	2.367	2.708	3.053	3.493	3.972	4.343	4.719	5.132	5.559	6.019	8,7%
<b>Komik</b>	17	19	21	25	33	36	39	42	46	50	8,7%
<b>Musik</b>	201	214	203	196	188	202	218	236	253	273	7,7%
<i>Game</i>	200	237	268	298	336	383	429	481	534	586	1,8%
<b>Film</b>	140	143	164	126	173	188	205	221	239	259	8,4%
<b>Animasi</b>	23	27	37	32	47	55	65	74	86	99	16,1%
<b>Siaran</b>	1.303	1.456	1.835	2.324	2.947	3.529	4.186	4.756	5.504	6.234	16,2%
<b>Iklan</b>	2.649	3.034	3.647	4.354	5.120	5.737	6.499	7.236	8.192	9.175	12,4%
<b>Karakter</b>	49	50	53	53	57	68	83	96	113	125	17,0%
<b>Informasi Pengetahuan</b>	1.481	1.831	2.637	3.210	3.956	5.243	7.106	8.843	10.904	12.254	25,4%
<b>Jumlah</b>	5.905	6.822	8.420	9.922	11.859	14.207	17.222	20.068	23.434	26.100	17,1%

Sumber: PwC(2013), EPM(2012&2013), Digital Vector(2013), Boxofficemojo(2012), MDRI(2011), ICv2(2013), JBPA(2012), Oricon(2012), SNE(2012)

Dari tabel atas dapat diketahui bahwa bidang informasi pengetahuanlah yang paling menonjol meningkat pertumbuhannya. Di antara bidang-bidang yang tersebut di atas, hampir semua bidang, yaitu bidang-bidang penerbitan, komik, film, animasi, karakter, informasi pengetahuan (*knowledge*

*information*) sebenarnya berkaitan dengan khazanah budaya dan sastra Indonesia. Ini bermaksud bahwa sumber-sumber konten itu dapat berasal dari hasil-hasil karya sastra dan budaya setempat. Ahli-ahli yang berkenaan bidang itu, khususnya kalangan akademis sepatutnya mengambil peranan

penting. Para ahli itu dapat menyertai proyek-proyek penelitian yang berhubungan dengan pendayagunaan khazanah budaya sebagai konten yang bernilai ekonomi tinggi. Dalam pada itu, pemerintah pusat atau pemerintah daerah perlu memprakarsai kebijakan tentang pendayagunaan khazanah tersebut.

*Korea Creative Contents Agency (KOCCA)* yang didirikan pada tahun 1989 mengambil peranan penting dalam pelaksanaan kebijakan promosi dan pendayagunaan khazanah budaya di dalam dan luar negeri. Industri kreatif Korea berkembang terus, jumlah ekspor tahun 2013 meningkat 11 persen dibandingkan dengan tahun 2012, yaitu U\$5.1 milyar. Dalam pada itu, KOCCA menjadi pusat yang membimbing dan membantu perusahaan-perusahaan yang berkecimpung dalam bidang konten budaya. KOCCA berusaha meningkatkan jumlah ekspor konten Korea, mengembangkan *future contents*, menciptakan suasana kerja sama, dan membangun infrastruktur untuk konten canggih.

## 2. Keunggulan Budaya dan Sastra Indonesia

Keanekaragaman suku bangsa di Indonesia membuat bangsa ini kaya dengan khazanah budaya dan sastranya. Indonesia pernah menciptakan situs-situs bersejarah yang unggul termasuk Candi Borobudur. Khazanah budaya seperti ini membuktikan bahwa Indonesia merupakan bangsa yang unggul daripada bangsa-bangsa lain. Indonesia adalah sebuah bangsa yang memiliki warisan peradaban dan budaya yang unik dan kaya. "Penyelidikan para sarjana sejarah, ahli-ahli ilmu purbakala dan ilmu bangsa-bangsa menyatakan bahwa bangsa yang menduduki kepulauan Indonesia memiliki unsur-unsur asas budaya tertentu. Unsur-unsur tersebut tersebar di seluruh Nusantara atau sebagian besar daerah tersebut. Unsur-unsur budaya tersebut dapat dikatakan merupakan budaya milik bersama bangsa Indonesia. Di antaranya dapat disebut sistem demokrasi desa yang berdasarkan kepada musyawarah dan kata sepakat, semangat kolektivisme atau usaha dan tanggung jawab

bersama yang dikenal dengan gotong-royong dan semangat toleransi yang dapat dilihat dalam sikap terhadap agama."

Sejak awal, penghuni kepulauan Indonesia menyadari keistimewaan negara mereka dari segi geografi, geo-ekonomi dan geo-politik. Kekayaan rempah-rempah serta hasil bumi lainnya, dan kedudukannya yang strategis di kepulauan di Nusantara dapat menjadikan negara ini sebagai kawasan perdagangan yang terkenal di kalangan pedagang-pedagang India dan Cina sejak abad pertama dan abad ketiga. Perairan lautnya yang tenang serta selat-selat yang sangat strategis letaknya di samping berbagai sumber hasil hutan, hasil pertambangan serta hasil bumi yang semuanya menjadi daya tarik terbentuknya jalan lalu lintas perdagangan yang penting (Wolters, 1989:68-80). Ia bukanlah satu kebetulan jika di kawasan perdagangan yang sibuk serta kaya dengan sumber-sumber hasil alam tadi, setahap demi setahap terjadi proses pencangghian komunitas ke arah pemusatan kekuasaan dan pemerintahan. Juga bukan satu kebetulan jika pusat-pusat perdagangan serta pemerintahan, yang berhubungan dengan urusan niaga antara para pedagang dari India dan Cina, yaitu dua pusat peradaban dan dua wilayah kekuasaan besar (*super powers*) pada waktu itu, terjadi penyerapan pengaruh sistem nilai. Para pendeta Hindu dan Buddha mengikuti jejak para pedagang itu dan berperan secara aktif dalam penyebaran kedua agama itu. Pola yang sama terjadi pada waktu Islam masuk ke kepulauan ini pada abad ketiga belas (Kayam, 1989:5). Masuknya agama Islam ini sesungguhnya ikut pula di kemudian hari memainkan peranan penting dalam membentuk sistem kepercayaan, bahkan tata nilai dan secara keseluruhan, budaya masyarakat di kawasan tersebut.

Budaya Indonesia bukan sebagai budaya Nusantara atau budaya etnik di Indonesia, tetapi budaya baru yang terbentuk dari berbagai unsur budaya etnik. Masuknya budaya dan peradaban asing yang meskipun mempunyai kekuatan untuk mempersatukan

Indonesia, memberi kesan ke arah ketersisihan atas segala keistimewaan atau keunikan budaya suku-suku bangsa di Indonesia. Meski begitu, budaya asing itu juga memberi pengaruh positif, seperti kemungkinan terjadinya perluasan kegiatan sosial, ekonomi dan politik serta memberikan identitas baru sebagai satu bangsa yang bersatu di dalam dan di luar negeri.

Candi Borobudur sebagai monumen Buddha Mahayana dari Kerajaan Syailendra pada abad ke-8 serta Candi Prambanan sebagai monumen Hindu-Syiwa pada abad ke-8, misalnya, menunjukkan bagaimana sikap budaya yang luwes dan lentur serta kreatif menghadapi dan merangkul peradaban besar dari India sehingga berhasil mengembangkan dan memperkaya budaya Jawa. Jadi, transformasi budaya tersebut (India) menunjukkan bahwa proses perubahan bukanlah suatu proses "Indianisasi", melainkan "Indonesia-nisasi" dari pengaruh peradaban India. Jika ditinjau dari sudut pandang yang sama, epos Mahabharata dan Ramayana dari India yang termasyhur itu tidak diterjemahkan secara langsung begitu saja oleh para pujangga sejak zaman Kediri pada abad ke-11 dan ke-12, melainkan diubahsuai dengan cara yang sangat kreatif dalam bahasa Jawa Kuno. Mpu Kanwa, misalnya, telah menggubah sebuah *Kakawin Arjuna Wiwaha* yang dianggap sebagai salah satu karya agung yang sangat indah dalam sastra puisi Jawa Kuno. Kakawin, yang menurut dugaan digubah oleh penulisnya sebagai suatu persembahan kepada Erlangga, Raja Kediri pada abad ke-11, dan juga sebagai cerita perlambang atau simbolik kemenangan Raja tersebut dalam perang dengan musuh-musuhnya, adalah salah satu contoh kreativitas pujangga Jawa dalam perubahan budaya yang mulus (Zoetmulder, 1983:308–309).

Majapahit adalah puncak proses perkembangan perubahan budaya Jawa dalam menentukan bentuknya yang lebih mantap sebagai suatu sintesis budaya Jawa-Hindu. Sesudah Srivijaya pada abad ke-8, barulah Majapahit pada abad ke-14 dan abad ke-

15, dapat mencapai suatu status imperium Nusantara. Warna peradaban sistem kepercayaan Hindu memang jelas tampak pada monumen candi serta naskah *Nagarakertagama*, Mpu Prapanca. Akan tetapi, untuk ke sekian kalinya, warna Hindu tersebut telah mendapat suntingan dan garapan yang luwes dan kreatif dari orang-orang Jawa Timur pada zaman tersebut. Dengan munculnya Demak sebagai suatu bentuk dialog budaya Islam-Jawa yang membawa keruntuhan Majapahit, dapatlah dikatakan bahwa babak perubahan budaya Jawa-Hindu sudah selesai (Kayam, 1989:7).

Dari latar belakang budaya yang unggul ini, Indonesia mempunyai begitu banyak cerita yang dapat dijadikan sebagai konten budaya yang bermutu tinggi. Seperti halnya uraian di atas, sebuah cerita *Harry Potter* membuat membuah nilai tambahan ekonomi yang sangat luar dugaan. *Harry Potter* diciptakan J.K. Rowling dari latar belakang budaya Inggris. Lingkungan pengisahan yang dibuat oleh Rowling benar-benar terpisah dari realitas, namun masih terkait erat satu sama lainnya. Jika tanah fantasi Narnia adalah dunia alternatif dan Dunia Tengah *Lord of the Rings* adalah dunia magis, dunia sihir *Harry Potter* secara paralel ada di dalam dunia nyata yang mengandung versi magis dari unsur-unsur biasa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam *Harry Potter*, banyak institusi dan lokasi yang dikenali, misalnya London. Dunia *Harry Potter* terdiri atas sekumpulan jalan-jalan tersembunyi yang diabaikan manusia biasa, tempat minum kuno, puri di wilayah sepi, dan kastil terpencil yang tidak terlihat oleh populasi Muggle. Kalau ditinjau dari segi ini, Indonesia sudah mempunyai wadah kesuburan yang dapat melahirkan cerita-cerita rakyat yang menarik. seperti legenda, musik, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng, dan kebiasaan yang menjadi tradisi dalam suatu budaya, subkultur, atau kelompok. Cerita rakyat sebenarnya juga merupakan serangkaian praktik yang menjadi sarana penyebaran berbagai tradisi budaya.

Di antara carita-cerita yang terdapat di kawasan Nusantara, mitos Hainuwele (*The Coconut Girl*) yang berasal dari Pulau Seram, Maluku, terkenal di seluruh dunia, dan dijadikan patokan yang mengklarifikasikan mitos pertanian. Sebenarnya ada dua tipe mitos pertanian, yaitu tipe Hainuwele dan tipe Prometheus, yang dijelaskan oleh Adolf Ellegard Jensen. Tipe Hainuwele beranggapan bahwa tanaman pangan berasal dari mayat dewi yang sudah mati, dan tipe Prometheus beranggapan bahwa tanaman pangan dibawa masuk dari dunia luar oleh hero kultural seperti Dewa. Jensen melawat ke Pulau Seram dan sebagian daerah di Papua selama satu tahun, yaitu mulai tanggal 18 Februari 1937 sampai dengan akhir bulan Februari 1938. Jensen mencatat mitos Hainuwele di Pulau Seram, dan membukukannya pada bulan Agustus 1939.

Hainuwele adalah nama tokoh yang muncul dalam mitos ini. 'Ha' berarti 'dahan', 'i' berarti 'punya', dan 'nuwele' bermaksud 'kelapa', 'Hainuwele' bermaksud 'dahan kelapa'. Hainuwele adalah perempuan yang dilahirkan dari air bunga kelapa dan setetes darah jari seorang laki-laki yang bernama Ameta. Tiga hari sesudah dilahirkannya, Hainuwele sudah membesar menjadi gadis (*mulua*) yang dapat dinikahkan. Ia bukan perempuan biasa. Kalau dia membuang air, barang-barang berharga yang keluar. Pada suatu hari, diadakan pesta tari di desa itu, dan Hainuwele juga menyertainya. Di tempat pesta itu, dia membuang air, dan mengeluarkan barang-barang berharga seperti piring Cina, sirih, pinang, dan batu karang. Pada awalnya penduduk desa itu berebut menerima barang-barang itu, tetapi padahariyangterakhir, yaituhari kesembilan, penduduk desa itu menguburkannya dalam lubang besar, Hainuwele mati. Karena anak perempuannya tidak pulang, Ameta, ayah Hainuwele, mendatangi tempat pesta, dan menemukan mayat Hainuwele di tempat pesta itu. Ameta memotong-motong mayat Hainuwele, kemudian menanam lagi di tempat itu. Tidak lama kemudian, tumbuhlah akar-akar, dan inilah yang menjadi pangan bagi manusia.

Karya Jensen ini dianggap penting dan berjasa serta berguna bagi mereka yang berkecimpung dalam bidang penelitian mitos dan etnografi. Selain mitos Hainuwele, terdapat ribuan mitos dan cerita rakyat di Jawa, Kepulauan Riau, Sumatra, Sulawesi, dan Nusa Tenggara. Cerita-cerita seperti ini dapat dijadikan bahan konten budaya di masing-masing bidang. Zaman ini memang merupakan zaman cerita. Kekayaan cerita sebuah bangsa menjadi petunjuk bahwa bangsa itu merupakan bangsa yang unggul budayanya. Dan, kesuburan latar belakang budaya itu memberi ilham kepada penulis-penulis setempat untuk menghasilkan karya agung yang bermutu tinggi.

### **3. Karya Pramoedya Ananta Toer Memperkenalkan Indonesia ke Dunia Luar**

Gelombang Korea (*Korean Wave*) dan K-Pop yang semakin meluas itu sebenarnya berdampak untuk memperkenalkan konten budaya Korea ke luar negeri. Ini disebabkan citra sebuah negara bersifat menyeluruh dan sintesis, gejala budaya seperti Gelombang Korea dan K-Pop memberi pengaruh positif untuk memperkenalkan apa saja yang berkaitan dengan Korea. Kalau ditinjau dari segi ini, ikon-ikon budaya Indonesia yang terkenal di seluruh dunia membantu untuk memperkenalkan konten Indonesia ke dunia luar. Tidak berlebihan jika dikatakan salah satu ikon budaya Indonesia adalah Pramoedya Ananta Toer. Pramoedya menghasilkan sejumlah 50 karya dan sudah diterbitkan ke dalam 41 bahasa asing termasuk bahasa Inggris oleh Penguin Books. Tidak sedikit pengamat sastra dari dalam dan luar negeri pernah mengkaji karya-karya sastra yang dihasilkan olehnya. Ada beberapa faktor yang membuat hasil karya Pramoedya mendapat perhatian pembaca. Faktor pertama adalah dapat dikatakan pemikiran Pramoedya tentang manusia dan kemanusiaan. Kemanusiaan merupakan satu dasar pemikiran Pramoedya, karena sebagian besar karya sastra yang dihasilkannya mengandung ciri-ciri tersebut

sebagai landasan penciptaannya. Mencermati kehidupan Pramoedya yang selalu didampingi penderitaan manusia, baik secara langsung, maupun tidak langsung, wajarlah jika Pramoedya membawa ciri-ciri kemanusiaan yang dihadirkan dari gejolak penderitaan itu.

Sejak awal kiprah kepengarangannya, perhatian Pramoedya lebih pada aspek manusia dibandingkan dengan peristiwa. Ini didasarkan pada pemikiran, bahwa manusia adalah yang bertindak sebagai akar dan dasar untuk memajukan bangsa. H.B. Jassin berpendapat, bahwa Pramoedya tidak pernah kehilangan kepercayaan pada manusia. Baginya, manusia adalah sumber kejahatan, tetapi juga sumber kebaikan. Inilah latar belakang jiwanya dalam menghadapi keganasan, ketidakadilan, dan ketololan perbuatan manusia (Jassin, 1985:108). Jadi, buah renungan bagi Pramoedya adalah kebebasan, keadilan sosial, dan kemanusiaan bagi rakyat jelata.

Dalam menggambarkan tokoh-tokoh yang berani dan bijaksana, dia selalu dihinggapi perasaan kasihan pada nasib mereka. Melalui tokoh-tokoh itu, Pram ingin menyampaikan sesuatu yang bermanfaat untuk kemajuan bangsanya, karena sastrawan memberi makna lewat kenyataan yang dapat dipahami oleh pembaca, sebagaimana pembaca memahami konvensi yang ada, yaitu konvensi bahasa, konvensi sosial-budaya dan konvensi sastra. Dunia yang diciptakannya adalah dunia alternatif; dan alternatif terhadap kenyataan hanya mungkin dapat dibayangkan berdasarkan pengetahuan kenyataan itu sendiri; *alter* dalam bahasa Latin berarti *yang lain*, dalam pertentangan dengan *yang satu*. Alternatif selalu mengandaikan dasar bersama; dan hanya atas dasar itu alternatif menjadi berbeda dengan yang ada (Teeuw, 1978:248). Dalam proses ini, Pramoedya menganjurkan dunia baru yang terdiri atas unsur-unsur yang memungkinkan impiannya dapat tercapai. Tetapi satu hal yang perlu diingat, bahwa "rasa simpati Pram tidak berpihak pada satu isme, kecuali pada humanitas" (Jassin, 1985:121).

Pramoedya senantiasa mempunyai harapan dari manusia. Sikap dan pemikiran seperti ini dapat dilihat hampir semua karyanya termasuk *Perburuan* (1950). Tokoh Hardo masih tetap menunjukkan sikap kemanusiaannya kepada Karmin yang mengkhianati Hardo dan Dipo dalam pemberontakan terhadap pihak penjajah Jepang. Ketika orang-orang akan membawa Karmin untuk dibunuh, Hardo menghalanginya supaya Karmin dapat melepaskan diri dari tempat itu dan selamat dari tindakan masyarakat yang akan membunuhnya. Hardo mengingatkan, "Lari, engkau! Larilah melalui pintu belakang" (Jassin, 1985:105) Hal tersebut membuktikan bahwa Pramoedya menaruh harapan pada sesiapa pun, meski orang itu melakukan perbuatan jahat atau berkhianat.

Dalam hal ini, Pram memandang manusia dari berbagai aspek. Ia menganggap bahwa nilai kemanusiaan tetap ada, meskipun dia seorang penjahat. Anggapan ini bersumber dari rasa simpati dan sikap menghormati manusia. B. Rangkuti berpendapat bahwa Pramoedya tidak menghukum, apalagi meremukkan seseorang, meskipun tingkah laku atau sifat orang itu begitu buruk. Baginya, manusia adalah wujud yang menyeluruh; tindakan-tindakannya, baik atau jahat, hanyalah merupakan sebagian dari keseluruhannya itu, atau seperti dikatakan Pramoedya: hanyalah "fragmentaris" belaka.

Seperti diketahui Pramoedya dipenjarakan sekitar tujuh belas tahun, yaitu pada tahun 1947-1949 oleh pihak Belanda, tahun 1960 oleh pemerintah Soekarno, dan tahun 1965-1979 oleh pemerintah Soeharto. Pada bulan Maret 1960, Pramoedya menerbitkan *Hoa Kiau di Indonesia*. Buku ini dituduh berisi pembelaan terhadap pedagang-pedagang keturunan Cina yang menurut undang-undang "PP No. 10/1959", dilarang berdagang di daerah tingkat Kecamatan dan kabupaten. Akibatnya, ia dipenjarakan di Cipinang selama sembilan bulan tanpa proses pengadilan. Menurut pandangan Pramoedya, kebijakan pemerintah Soekarno itu tidak adil bagi keturunan Cina di Indonesia. Dipenjarakannya selama

sembilan bulan pada tahun 1960 sebenarnya merupakan bukti Pramoedya berjuang untuk kemanusiaan. Walaupun Pramoedya menyokong pemerintahan Soekarno, dia membantah terhadap perbuatan yang dianggap tidak adil.

Ada satu benang merah yang dapat dipakai untuk menjelaskan pemikiran Pramoedya yaitu kemanusiaan. Pandangan yang berkesinambungan yang tersirat dalam hasil-hasil karyanya menggerakkan hati nurani para pembaca. Dari dasar pandangan itu Pramoedya menunjukkan citra pemberontakan terhadap ketidakadilan kuasa kolonial dan warisan budaya feodal dalam novelnya. Pemikiran seperti ini dipaparkan oleh tokoh-tokoh yang muncul dalam novelnya, seperti Minke dalam tetralogi *Bumi Manusia*, Hardo dalam *Perburuan*, Saaman dalam *Keluarga Gerilya*, dan Wiranggaleng dalam *Arus Balik*.

Riwayat hidup Pramoedya yang terseksa juga menarik perhatian kalangan pembaca. Seperti dikatakan tadi, Pramoedya pernah diasingkan selama tujuh belas tahun enam bulan tanpa proses pengadilan satu kali pun. Ketika dia diasingkan ke Pulau Buru oleh pemerintah Orde Baru, beberapa badan di luar negeri meminta pihak pemerintah Indonesia supaya membebaskan Pramoedya. Berkat permohonan dan petisi seperti itu, Pramoedya dibebaskan oleh pihak pemerintah Soeharto pada bulan Desember tahun 1979. Dalam pada itu, buku Pramoedya pernah dilarang beredar di Indonesia dengan alasan karyanya bersifat unsur subversif. Dalam memberikan penafsiran terhadap sikap Pramoedya yang tersirat dalam tetralogi *Bumi Manusia*, tidak sedikit pembaca —bahkan pengamat sastra— yang keliru dalam menanggapi maksud Pramoedya yang sebenarnya.

Kekeliruan itu terjadi lantaran Pramoedya pernah dituduh sebagai mengungkapkan teori-teori ajaran Marxisme yang terselubung, terutama teori pertentangan kelas. Mengenai masalah ini, Umar Junus pernah menegaskan, bahwa “Pramoedya sengaja mempertentangkan dua kelas golongan.

Penguasa, penindas, penjajah pada satu pihak, bertentangan dengan yang dikuasai, ditindas, dijajah pada pihak lain. Pertentangan itu betul-betul dipertajam, sehingga kelihatan setiap orang bertindak menurut kelasnya. Mereka lebih merupakan wakil dari suatu kelas (*representative figures*). Tidak ada faktor kemanusiaan ikut campur dalam tindakan mereka. Semuanya diperhitungkan dari segi kepentingan kelas masing-masing. Penindas melakukan penindasan tanpa ada pertimbangan kemanusiaan. Yang ditindas terpaksa menerima kekalahan tanpa perlu kehilangan semangat penentangan” (Junus, 1981:28).

Pandangan tersebut sesungguhnya masih perlu diteliti dan dinilai kembali (Koh Young Hun, 2011:104–119). Perlu ditekankan bahwa kesalahpahaman seorang kritikus sastra dapat memberikan dalih untuk melarang beredar karyanya. C. W. Watson memberi pendapat seperti berikut.

*As you know Pramoedya's recent novels have been forbidden to circulate in Indonesia on the grounds that they are potentially subversive. The people responsible for this ban are ignorant yahoos but genuine ignorance is at least excusable. It is, however, with considerable alarm that we should note that the justification for their action derives from interpretations and constructions put on the novels by critics and academics.*

Jika ditinjau dari sudut ini, kritik terhadap karya sastra perlu mengambil sikap yang tidak memihak kepada golongan apa pun, dan kritikus dituntut menggunakan pendekatan yang wajar. Pramoedya berpendapat bahwa kelemahan kritikus dapat menyebabkan karya sastra menjadi korban, terutama dari pihak yang memusuhi karya sastra tertentu. Ia menegaskan, bahwa bagi mereka yang tidak berpikir panjang lalu mengaku sebagai kritikus dan dengan sewenang-wenang memberikan pandangan negatifnya, justru dapat menimbulkan bahaya bagi kesuburan perkembangan sastra (Toer, 1953:259).

Pramoedya pernah dicalonkan sebagai pemenang Hadiah Nobel pada tahun 1980, dan pada tahun 1986 dia hampir menerima hadiahnya. Bagaimanapun hakikat ini menunjukkan bahwa Pramoedya merupakan seorang novelis yang bertaraf internasional. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa matlamat Pramoedya dalam penulisannya adalah penjelmaan pemahaman humanisme di samping dapat memajukan bangsanya dengan menolak warisan-warisan kultur yang melemahkan semangat perjuangan untuk mensejahterakan bangsa. Dia mengembara dari dunia kekecewaan ke dunia harapan. Baginya, dunia kekecewaan adalah dunia kenyataan yang menjadi halangan, sedangkan dunia harapan adalah dunia impian yang memberi hasrat atau semangat rakyat dan bangsanya sendiri. Kedua dunia yang bertentangan ini membuat Pramoedya merasa sengsara, dan sekaligus memberinya semangat untuk melawan kesengsaraan itu. "Dunia nyata dan dunia rekaan selalu berjaln kelindan, yang satu tidak bermakna tanpa yang lain." (Teeuw, 1984:119). Sifat-sifat ini yang menjadikan dia salah seorang penulis Indonesia yang berwibawa di seluruh negeri.

### C. Simpulan

Tidak berlebihan jika dikatakan zaman ini merupakan zaman ekonomi kreatif dan zaman konten budaya yang beraneka ragam, karena bidang ini dapat menghasilkan nilai tambahan yang besar. Contoh *Harry Potter* jelas memperlihatkan bahwa suatu cerita saja dapat mengambil peranan penting dalam sektor ekonomi kreatif. Dalam pada itu, pemerintah Inggris memilih industri kreatif sebagai salah satu agenda kebijakan penting. Dari usaha itu, jumlah nilai tambahan (Gross value added), di bidang industri kreatif merupakan 5,2 persen dari GDP, disusul dengan penempatan kerja 8,5 persen, dan jumlah ekspor 8,0 persen dari jumlah GDP. Korea juga cukup berhasil mengembangkan industri kreatif ini, dan peranan badan pemerintah seperti KOCCA mengambil peranan penting. Dalam

pada itu, citra positif Korea yang terbentuk melalui Gelombang Korea dan K-Pop cukup membantu memperkenalkan konten budaya Korea ke luar negeri.

Dalam konteks yang sama, Indonesia juga berpotensi tinggi untuk menghasilkan konten budaya, karena kesuburan cerita dan daya kreatif orang Indonesia. Indonesia mempunyai bermacam-macam cerita yang tersebar di kepulauan Indonesia dan ikon-ikon budaya termasuk Pramoedya Ananta Toer. Potensi seperti ini dapat digali dan dikembangkan sebagai basis penguatan pengembangan industri kreatif. Agar dapat terlaksana dan berhasil, peranan pemerintah tidak dapat diabaikan, karena memang pihak pemerintah yang membimbing dan mengintegrasikan daya potensi ini. Selain itu, segala infrastruktur yang berkaitan dengan industri kreatif perlu dilengkapi. Dalam pada itu, keterampilan ahli-ahli budaya, sastrawan, dan kalangan akademis perlu diberi perhatian dan dimanfaatkan, karena merekalah yang mempunyai daya cipta yang dapat menghasilkan konten budaya di era ekonomi kreatif.

### Daftar Pustaka

- Jassin, H.B. 1985. *Kesusastraan Indonesian Modern dalam Kritik dan Esei II*. Jakarta: Gramedia
- Awang, Hashim. 1977. *Satu Analisa Novel Keluarga Gerilya*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Sumardjo, Jakob. 1982. *Masyarakat dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Jefferson, Ann & Robey, David (ed.). 1988. *Teori Kesusastraan Modern*. KL: DBP.
- Koh Young Hun. 2011. *Pramoedya Menggugat: Melacak Jejak Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Lukacs, Georg 1971. *The Theory of the Novel*. Terjemahan Anna Bostock. Massachusetts; The MIT Press.
- Toer, Pramoedya Ananta. 1953. "Perbedaan-perbedaan mencolok yang harus dikenal tentang cabul tidaknya sebuah hasil kesusastraan," *Indonesia* Vol. 4, No. 5, Mei.

- Isin, Ramli. 1987. *Riak dan Gelombang Sastra Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Abdullah, Shahrin (ed.). 1956. *Warna Sari Kebudayaan*. Kota Bahru: Pustaka Aman Press.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Teeuw, A. 1978. *Sastra Baru Indonesia*. Ende: Nusa Indah.
- Junus, Umar. 1981. "Terperangkap dalam Penentangan Kelas," *Persepsi*, Th. III, No. 1.
- Kayam, Umar. 1989. "Transformasi Budaya Kita," Pidato pengukuhan guru besar di UGM, 19 Mei. Bentuk Mimeograf.
- Watson, C. W. 1983. "Pramoedya Ananta Toer's Short Stories: An Anti-Post Structuralist Account," kertas kerja Fourth European Colloquim on Malay and Indonesian Studies, Leiden, 30 May - 2 June.
- Wolters, O. W. 1989. *Perdagangan Awal Indonesia: Satu Kajian Asal-usul Kerajaan Srivijaya*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zoetmulder, P.J. 1983. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Djambatan.