



**KEPENTINGAN AKTOR DALAM PROSES PENGUSULAN
PENYUSUNAN AGENDA KEBIJAKAN PENETAPAN
JARAN KENCAK SEBAGAI IKON KESENIAN
DI KABUPATEN LUMAJANG**

*The Interest Of Actors In The Process Of Proposing The Formulation Of Polacy
Of Appointing Jaran Kencak As Art Icon In Lumajang Regency*

SKRIPSI

Oleh

Vella Rosita

NIM 120910201015

**PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI PUBLIK
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2017



**KEPENTINGAN AKTOR DALAM PROSES PENGUSULAN
PENYUSUNAN AGENDA KEBIJAKAN PENETAPAN
JARAN KENCAK SEBAGAI IKON KESENIAN
DI KABUPATEN LUMAJANG**

*The Interest Of Actors In The Process Of Proposing The Formulation Of Polacy
Of Appointing Jaran Kencak As Art Icon In Lumajang Regency*

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Adiministrasi Negara (S1) dan mencapai gelar Sarjana Sosial

Oleh

Vella Rosita

NIM 120910201015

**PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI PUBLIK
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Ayahanda Matasan yang selalu memberikan panutan untuk bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu berjuang untuk anak-anaknya;
2. Ibunda Sri Hartiningsih yang selalu memberikan kasih sayangnya kepada anak-anaknya dan selalu mendoakan anak-anaknya untuk selalu bisa menjadi orang yang sukses untuk mencapai masa depan;
3. Adik-adikku tersayang Tomy Setyawan dan Diodinata yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini;
4. Seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan;
5. Bapak dan Ibu guru yang senantiasa membimbingku dari masa kanak-kanak hingga bangku kuliah;
6. Almamaterku, Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Baqarah : 153)¹

“kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha...”²



¹ <http://www.quran30.net/> (diakses tanggal 26 April 2017 Pukul 19.38 WIB)

² <http://www.katakata.co.id/2015/12/kumpulan-contoh-motto-hidup-terbaik.html> (diakses tanggal 26 April 2017 Pukul 19.38 WIB)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Vella Rosita
NIM : 120910201015
Program Studi : Ilmu Administrasi Negara

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Kepentingan Aktor Dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang” adalah hasil dari karya sendiri berdasarkan pedoman penyusunan karya ilmiah. Setiap pengutipan substansi selalu menyertakan sumbernya, dan belum pernah diajukan kepada instansi manapun. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi skripsi ini sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun, serta bersedia menerima sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember,
Yang Menyatakan

Vella Rosita
NIM 1209010201015

SKRIPSI

**KEPENTINGAN AKTOR DALAM PROSES PENGUSULAN
PENYUSUNAN AGENDA KEBIJAKAN PENETAPAN
JARAN KENCAK SEBAGAI IKON KESENIAN
DI KABUPATEN LUMAJANG**

*The Interest Of Actors In The Process Of Proposing The Formulation Of Polacy
Of Appointing Jaran Kencak As Art Icon In Lumajang Regency*

Oleh

Vella Rosita

NIM 120910201015

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama

: Dr. Ardiyanto, M.Si

Dosen Pembimbing Anggota

: Hermanto Rohman, S.Sos., MPA

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Kepentingan Aktor Dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang” karya Vella Rosita telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 5 Juni 2017.

tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Inti Wasiati, MM
NIP 195307311980022001

Dr. Ardiyanto, M.Si
NIP 195808101987021002

Anggota Tim Penguji:

1. Hermanto Rohman, S.Sos., MPA ()
NIP 197903032005011001
2. Dr. Anastasia M, M.Si ()
NIP 195805101987022001
3. Drs. A. Kholiq Azhari, M.Si ()
NIP 195607261989021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;

Dr. Ardiyanto, M.Si
NIP 195808101987021002

RINGKASAN

“Kepentingan Aktor Dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang” Vella Rosita; 120910201015; 2017; 133 Halaman; Program Studi Ilmu Administrasi Negara; Jurusan Ilmu Administrasi; Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik; Universitas Jember.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dan kepentingan aktor dalam proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Pembahasan terkait penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian sangat menarik untuk dibahas, karena dari dulu Pisang Agung merupakan ikon yang sudah melekat di kalangan masyarakat Lumajang. Pemerintah Kabupaten Lumajang menjadikan Pisang Agung sebagai ikon di Kabupaten Lumajang, karena pisang agung merupakan produk unggulan yang dimiliki oleh Kabupaten Lumajang. Tujuan adanya sebuah ikon daerah adalah agar mampu membuat kota tersebut lebih dikenal oleh daerah lain dengan cara memperkenalkannya melalui ikon. Ikon yang ada di Kabupaten Lumajang ini nantinya akan menjadi sebuah simbol atau ikon Kabupaten Lumajang yang kaya akan potensi dan keindahan alamnya. Ikon menggambarkan ciri khas serta identitas Kabupaten Lumajang, yang nantinya akan berfungsi atau bertujuan untuk memperkenalkan “Sebenarnya kota Lumajang itu kota apa?” dan apa yang identik dengan kota Lumajang.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan sumber data primer maupun sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik menguji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

Proses pengusulan kesenian jaran kencak untuk di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang awalnya dilaksanakan pada tahun 2012 oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang yang mempunyai kepentingan untuk membuat kebijakan dan mengangkat kesenian jaran kencak untuk segera di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Tahun 2012 dimana Bupati Lumajang mengadakan Festival kesenian jaran kencak untuk pertama kalinya pada acara Hari jadi Kota Lumajang, untuk itulah pemerintah Lumajang mengusung kesenian jaran kencak untuk di jadikan ikon. Aktor yang berperan penting dalam proses awal melakukan pengusulan adalah Bpk. Gawat Sudarmanto yang merupakan salah satu Kepala Kantor, Seni dan Budaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang yang akhirnya membawa permasalahan ini untuk diperbincangkan dengan beberapa staf Dinas Kebudayaan Lumajang dan Kepala Paguyuban Kesenian Jaran Kencak Kabupaten Lumajang. Hasil perbincangan ini akhirnya memunculkan inisiatif untuk segera menetapkan jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang. Pengusulan kesenian jaran kencak untuk di jadikan ikon di Kabupaten Lumajang juga mendapatkan dukungan dan penolakan di berbagai kalangan masyarakat Lumajang. Yang menjadi dasar masyarakat menolak adanya pengusulan ini adalah bahwa kesenian jaran kencak tidak hanya dimiliki oleh daerah Kabupaten Lumajang saja, namun di daerah tapal kuda lainnya juga memiliki kesenian jaran kencak. Selain itu, permasalahan pembangunan patung jaran kencak yang berada di Alun-alun kota Lumajang tepatnya di depan Masjid Anas Mahfudz yang kurang sesuai dengan syariat islam yang ada. Dengan adanya penolakan dari kalangan masyarakat Lumajang, Pemerintah Kabupaten Lumajang selanjutnya mengupayakan cara agar masyarakat Lumajang bisa mengakui meskipun kesenian jaran kencak tidak hanya di miliki di daerah Lumajang saja, namun kesenian jaran kencak yang ada di Kabupaten Lumajang memiliki ciri khas tersendiri. Ciri khas yang dimiliki oleh kesenian jaran kencak Lumajang yaitu terletak pada aksesoris atau pakaian jaran kencak yang dikenakan saat pertunjukan kesenian jaran kencak. Selain itu, upaya yang dilakukan Pemerintah Lumajang dalam menetapkan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang yaitu dengan cara membuat kajian

akademik kesenian jaran kacak sebagai warisan budaya tak benda di Kabupaten Lumajang dan dokumen pengajuan Hak Kekayaan Intelektual, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang bekerjasama dengan Civitas Akademis yaitu Dosen Lumajang dalam membuat kajian akademik untuk di ajukan ke Provinsi Jawa Timur dalam proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktor-aktor yang berperan penting dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dibagi menjadi dua golongan yakni para pemeran resmi dan para pemeran serta tidak resmi. Aktor kepentingan yang terdiri dari para pemeran resmi yakni Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang, Bupati Lumajang, dan Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur dan aktor yang terdiri dari para pemeran serta tidak resmi yakni Pelaku kesenian jaran kacak Lumajang, Koordinator Ampel, Masyarakat Lumajang dan Civitas Akademis.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kepentingan Aktor Dalam Proses Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ardiyanto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
2. Dr. Edy Wahyudi, MM selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
3. Drs. Supranoto, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Sosial dan Fakultas Politik.
4. Dr. Anastasia Murdyastuti, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
5. Kedua dosen pembimbing, Dr. Ardiyanto, M.Si dan Hermanto Rohman, S.Sos., MPA, terimakasih atas segala bimbingan dan ilmu yang Bapak berikan selama penyusunan skripsi ini serta mohon maaf atas segala kekurangan penulis selama ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
7. Terimakasih untuk Bapak Mulyono selaku operator Program Studi Ilmu Administrasi Negara yang selalu membantu memberikan informasi.
8. Seluruh narasumber yang telah membantu dan memberikan wawasan kepada penulis yaitu Eko Purnomosidhi, Aries Purwantiny, Indrijanto, Gus Fauzi, A'ak Abdullah, dan Sanarli.

9. Terimakasih untuk kedua orang tuaku Matasan dan Sri Hartiningsih yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan dan nasehat selama mengerjakan proses penulisan skripsi ini.
10. Terimakasih untuk adik-adikku Tomy Setyawan dan Diodinata yang selalu memberikan semangat dan menghibur disaat suka maupun duka.
11. Seluruh keluarga besar yang penuh cinta dan kasih sehingga menjadi pelindung dan spirit terhebat yang pernah penulis miliki.
12. Novia Ningsih terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik dari awal kuliah hingga sekarang dan selalu memberi semangat hingga selesai mengerjakan skripsi ini
13. Zulfikar septian terimakasih sudah memberikan masukan dan membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
14. Viko Ferdiansyah dan Angie Wahyudi yang sudah menemani saya dalam memperoleh data saat penelitian.
15. Teman-temanku Indah Lestari, Oki Furi, dan Siti Zulaikha terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
16. Seluruh teman-teman Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember angkatan 2012. Terima kasih telah memberikan diskusi dan belajar bersama selama ini.
17. Keluarga besar Kosan Donny Kavling 02, Ana Indria, Ika Yulianti, Indah Lestari, Novia Wulandari, Oki Furi, dan Siti Zulaikha Mubarok terima kasih telah memberikan kehangatan kelurga dan canda tawanya selama ini.
18. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan hingga skripsi ini terselesaikan.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari ketidaksempurnaan dalam menyusun skripsi ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak lain yang berkepentingan kedepannya.

Penulis,
Vella Rosita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
GLOSARIUM.....	xix
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Konsep Dasar	18
2.2 Kebijakan Publik	19
2.3 Tahap-tahap Kebijakan dalam Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang.....	24
2.4 Aktor-aktor dalam Pembuatan Kebijakan.....	37
2.5 Kepentingan Aktor	41
2.6 Kebudayaan.....	43
2.7 Ikon.....	45

2.8 Kesenian Jaran Kencak	46
2.9 Kerangka Berfikir	52
BAB 3. METODELOGI PENELITIAN.....	53
3.1 Jenis Penelitian	53
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.3 Data dan Sumber Data	55
3.4 Penentuan Informan Penelitian	60
3.5 Teknik dan Alat Perolehan Data	61
3.5.1 Observasi	61
3.5.2 Dokumentasi	62
3.5.3 Wawancara.....	63
3.6 Teknik Menguji Keabsahan Data	64
3.6.1 Ketekunan Pengamatan	64
3.6.2 Triangulasi	65
3.6.3 Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi	65
3.7 Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	65
3.7.1 Reduksi Data	66
3.7.2 Penyajian Data	67
3.7.3 Menarik Kesimpulan	67
BAB 4. PEMBAHASAN	69
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	69
4.1.1 Profil Kabupaten Lumajang.....	69
4.1.2 Gambaran Umum Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang.....	76
4.2 Hasil Penelitian.....	83
4.2.1 Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang	83
4.2.3 Tahap-tahap Kebijakan Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang.....	92

4.2.4 Pro dan Kontra Dalam Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang	100
4.2.5 Aktor Dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang.....	108
4.2.6 Kepentingan Para Aktor	115
4.2.7 Relasi Kepentingan Aktor dalam Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang.....	119
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	123
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	127
5.1 Kesimpulan	127
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah Kesenian Jaran Kencak Lumajang	5
Tabel 1.2 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Tahun 2016	12
Tabel 3.1 Penentu Informan Penelitian	61
Tabel 3.2 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	64
Tabel 4.1 Luas dan Prosentase Luasan Perkecamatan Kabupaten Lumajang Tahun 2015-2019	71
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Kabupaten Lumajang Menurut Jenis Kelamin Tahun 2013	72
Tabel 4.3 Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang	91
Tabel 4.4 Aktor yang Pro dan Kontra Terhadap Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang	107
Tabel 4.5 Aktor-aktor yang Berperan Penting Dalam Pembuatan Kebijakan.....	108
Tabel 4.6 Matrik Hasil Analisis Datat Kepentingan Aktor Dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang	123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	51
Gambar 3.1 Komponen Analisis Data Kualitatif.....	66
Gambar 4.1 Peta Kabupaten Lumajang	70
Gambar 4.2 Bagan Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Lumajang.....	76
Gambar 4.3 Bagan Peta Jabatan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lumajang.....	77
Gambar 4.4 Analisis Kepentingan Aktor Dalam Proses Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang	114
gambar 4.5 Relasi Aktor-aktor Kepentingan.....	122

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik
Indonesia Nomor 106 Tahun 2013 Tentang Warisan Budaya
TakBenda Indonesia
- Lampiran 2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2001
Tentang Paten
- Lampiran 3 Pendaftaran dan Penentuan Cagar Budaya
- Lampiran 4 Kajian Akademik Kesenian Jaran Kencak Sebagai Warisan
Budaya Tak Benda Di Kabupaten Lumajang Dan Dokumen
Pengajuan Hak Kekayaan Intelektual
- Lampiran 5 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Tahun 2016
- Lampiran 6 Pedoman Wawancara
- Lampiran 7 Foto Kesenian Jaran Kencak Lumajang
- Lampiran 8 Foto Kegiatan Wawancara
- Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Lembaga Penelitian Universitas
Jember
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Badan Kesatuan Bangsa Dan
Politik Kabupaten Lumajang
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata
Kabupaten Lumajang

GLOSARIUM

LSBT	: Lembaga Sertifikasi Benih Tanaman Pangan dan Holtikultura
BPTP	: Balai Pengkajian Teknologi Pertanian
DISBUDPAR	: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang
BPNBY	: Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta
AMPEL	: Aliansi Kelompok Peduli Lingkungan
HARJALU	: Hari Jadi Kota Lumajang
WBTB	: Warisan Budaya TakBenda
HKI	: Hak Kekayaan Intelektual
BSF	: Budaya Seni dan Film
BPS	: Badan Pusat Statistik
SDM	: Sumber Daya Manusia
LSM	: Lembaga Swadaya Masyarakat
UMKM	: Usaha Mikro Kecil dan Menengah
Plt	: Pelaksana Tugas
Kabid	: Kepala Bidang
DPRD	: Dewan Perwakilan Rakyat Daerah
UNILU	: Universitas Lumajang

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang. Ikon bisa disebut dengan maskot atau lambang yang paling menunjukkan sebuah ciri khas. Menurut Wheeler (2009:46) salah satu elemen dari *brand identity* adalah maskot atau ikon. Ikon yang efektif adalah ikon yang mampu menggambarkan sebuah kota, filosofi, membawa gambaran visi dan misi, serta mampu menjadi bagian dari publik itu sendiri. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ikon dapat diartikan sebagai bentuk, benda atau tanda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau obyek lainnya yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan sehingga dapat menjadi ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh tiap daerah atau wilayah tertentu. Tiap Kabupaten atau Kota selalu memiliki keunggulan dan menjadi suatu kebanggaan terhadap daerahnya sendiri yang mampu membuat Kota tersebut lebih dikenal oleh Kota lain dan salah satunya itu lewat sebuah Ikon atau Maskot.

Kabupaten Lumajang merupakan sebuah Kabupaten yang dari dulu sudah terkenal dengan Ikon Pisang. Jenis pisang yang menjadi ciri khas atau ikon di Kabupaten Lumajang adalah Pisang Agung, alasan Pemerintah menjadikan Pisang Agung sebagai Ikon di Kota Lumajang karena Pisang Agung merupakan produk unggulan yang hanya dimiliki oleh Kabupaten Lumajang. Produk yang menjadi keunggulan tersendiri di Kabupaten Lumajang dapat menjadikan pemerintah Lumajang mengapresiasi sebagai sumber pusat penghasilan buah Pisang yang hanya dimiliki oleh Kabupaten Lumajang. Tahun 2004 Pisang Agung telah mendapatkan sertifikasi pengesahan dari Lembaga Sertifikasi Benih Tanaman Pangan dan Holtikultura. Sertifikasi tersebut telah dikaji oleh Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) Karang Polso, Malang dan telah melakukan sidang

Sertifikasi di Dinas Pertanian Jawa Timur. www.kebunpisang.com/pisang/, di akses pada tanggal 16 November 2016 pukul 19.45 WIB.

Berdasarkan analisis keyword, dapat di deskripsikan bahwa “Citra Simbol Kekayaan Alam” adalah bentuk makna dari karakter yang akan menjadi dasar dalam pembuatan maskot atau ikon ini nantinya. Ikon yang ada di Kabupaten Lumajang ini nantinya akan menjadi sebuah simbol atau ikon Kabupaten Lumajang yang kaya akan potensi dan keindahan alamnya. “Ikon” menggambarkan ciri khas serta identitas Kabupaten Lumajang, yang nantinya akan berfungsi atau bertujuan untuk memperkenalkan “Sebenarnya kota Lumajang itu kota apa?” dan apa yang identik dengan kota Lumajang. Sejauh ini ikon yang paling menonjol dan identik dengan Lumajang adalah sebuah pisang. Oleh karena itu pisang dipilih sebagai dasar simbolisasi identitas Kabupaten Lumajang.

Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2012 Pemerintah Kabupaten Lumajang melakukan proses pengusulan dalam menambahkan sebuah ikon yaitu ikon Jaran Kencak yang dilihat dari segi kebudayaannya untuk segera di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Hal tersebut juga di sampaikan oleh Bpk. Eko Purnomosidhi selaku Kepala Sesi Dinas Kebudayaan Lumajang sebagai berikut.

“Ikon Pisang agung masih tetap dan ikon jaran kencak ini bukan ikon terbaru di Kabupaten Lumajang, karena jaran kencak telah ada sejak dulu dan dipertunjukkan sejak masa klasik akhir karena hewan kuda yang dianggap memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari manusia terutama khususnya masyarakat Lumajang. Pada tahun 1934 di daerah Dampar Kabupten Lumajang telah dijadikan seni pertunjukkan pada masa kolonial Belanda.”(6 April 2016, Pukul 09.00 WIB).

Awal tahun 2012, merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang dalam proses pengusulan kesenian jaran kencak untuk ditetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang tanpa menggeser ikon yang sudah melekat di kalangan masyarakat yaitu ikon pisang agung. Pemerintah Kabupaten Lumajang pada tahun 2012 menjadikan kesenian jaran kencak untuk segera ditetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten

Lumajang, agar kesenian jaran kencak lebih dilestarikan kembali oleh masyarakat Kabupaten Lumajang. Tahun 2012 dimana pemerintah untuk pertama kalinya mengadakan festival kesenian jaran kencak sebagai logo dari Hari Jadi Kota Lumajang yang diperingati setiap setahun sekali.

Melalui Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta (BPNBY) pada tahun 2014 pemerintah Kabupaten Lumajang melakukan proses pengusulan kesenian Jaran Kencak untuk di jadikan sebagai Warisan Budaya Tak Benda, namun secara legalitas masih proses pengusulan atau dalam tahap pengusulan ke Provinsi. Hal itu juga di sampaikan oleh Kepala Sesi Dinas Kebudayaan Lumajang sebagai berikut.

“...Pada tahun 2012 Pemerintah Lumajang mengusulkan Jaran Kencak untuk di tetapkan sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang, tetapi secara legalitas masih belum atau masih perencanaan Pemerintah dalam menambahkan Jaran Kencak sebagai Ikon. Namun, pada tahun 2014 melalui Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta (BPNBY), Pemerintah dalam proses untuk melakukan legalitas atau penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon di Kabupaten Lumajang melalui warisan budaya tak benda...” (6 April 2016, pukul 09.00 WIB).

Tahun 2014 merupakan tahapan kedua dalam proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang, dimana pada tahun 2014 pemerintah Kabupaten Lumajang melalui Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta menjadikan dasar kesenian jaran kencak untuk segera mendapatkan pengakuan dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta, bahwa kesenian jaran kencak dari Kabupaten Lumajang merupakan kesenian yang memiliki perbedaan tersendiri dari daerah lainnya. Perbedaan itulah yang menjadikan pemerintah Kabupaten Lumajang mengusulkan kesenian jaran kencak untuk mendapat pengakuan atau di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 106 Tahun 2013 tentang Warisan Budaya Tak Benda Indonesia bahwa dalam rangka pelestarian Warisan Budaya Tak Benda, Pemerintah berkewajiban melakukan pencatatan dan penetapan warisan budaya tak benda yang ada di

wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Warisan Budaya Tak Benda Indonesia adalah berbagai hasil praktek, perwujudan, ekspresi pengetahuan dan keterampilan, yang terkait dengan lingkup budaya, yang diwariskan dari generasi ke generasi secara terus menerus melalui pelestarian dan/ atau penciptaan kembali serta merupakan hasil kebudayaan yang berwujud budaya takbenda setelah melalui proses penetapan Budaya Tak Benda. Budaya Tak Benda dapat ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia dengan Kriteria sebagai berikut.

- a. Merupakan Budaya Tak Benda yang melambangkan identitas budaya dari masyarakat;
- b. Merupakan Budaya Tak Benda yang memiliki nilai penting bagi bangsa dan negara;
- c. Merupakan Budaya Tak Benda yang diterima seluruh masyarakat Indonesia;
- d. Memiliki nilai-nilai budaya yang dapat meningkatkan kesadaran akan jati diri dan persatuan bangsa; dan
- e. Merupakan Budaya Tak Benda yang memiliki nilai diplomasi.

Kabupaten Lumajang sendiri selain memiliki kesenian Jaran Kencak juga memiliki beberapa kesenian lainnya, yaitu kesenian Tari Topeng Kaliwungu, Tari Glipang Lumajang, kesenian Kuda Slining, dan Tari Godril. Kesenian yang masih berkembang maupun yang masih menjadi daya tarik hingga saat ini dan masih diminati oleh masyarakat Kabupaten Lumajang adalah kesenian Jaran Kencak. Dasar kesenian Jaran kencak dipilih untuk di jadikan Ikon karena kesenian jaran kencak yang ada di Kabupaten Lumajang ini karena adanya peran dari pemerintah yang sangat mendukung terhadap pelestarian dan pengembangan kesenian ini. Hal itu juga di sampaikan oleh Ibu Aries Purwantiny selaku Tenaga Teknisi di Dinas Kebudayaan sebagai berikut.

“banyaknya pelaku Seni Jaran Kencak hingga sampai 3 turunan yang melanjutkan warisan budaya tersebut serta kesenian jaran kencak ini sangat familiar oleh masyarakat dari kalangan bawah sampai atas terutama pada masyarakat Madura di Kabupaten Lumajang atau perkembangan budaya pendhalungan di Kabupaten Lumajang, sehingga pertama kali tahun 2012 Kabupaten Lumajang yang mengadakan Festival kesenian Jaran Kencak di rangkaian Hari jadi Kota Lumajang setiap Bulan Desember atau tahun sekali, sehingga pada tahun 2012 teretuslah Jaran Kencak sebagai Ikon Budaya Lumajang.” (6 April 2016, Pukul 09.00 WIB).

Tahun 2013-2015 pementasan kesenian tradisional Jaran Kencak, khususnya di Kecamatan Yosowilangun Kabupaten Lumajang mengalami peningkatan yang cukup drastis. Karena setiap tahunnya kesenian Jaran Kencak banyak diminati oleh beberapa masyarakat dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat terhadap pelaksanaan pertunjukan kesenian tradisional Jaran Kencak, antara lain:

1. Kemampuan kuda saat melakukan atraksi berdiri dengan menggunakan dua kaki.
2. Kemampuan pawing yang sedang melakukan gerakan tari kopyah dan kepawaian dalam mengatur kuda.
3. Pertunjukan lawak.
4. Variasi aksesoris yang dipakai kuda.
5. Variasi tarian yang mengiringi kesenian Jaran Kencak.

Tabel 1.1 Jumlah Kesenian Jaran kencak

<i>No.</i>	<i>Tahun</i>	<i>Jumlah Kesenian Jaran Kencak</i>
1.	2013	57
2.	2014	59
3.	2015	125
4.	2016	176

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kesenian Jaran Kencak tumbuh dan berkembang secara signifikan di Kabupaten Lumajang dan dari tahun ke tahun kesenian ini mengalami peningkatan. Pada tahun 2013 jumlah komunitas kesenian ini sebanyak 57 yang tersebar di Kecamatan Padang, Pasirian, Sukodono, Yosowilangun, Lumajang, Tekung, Kedungjajang, Randuagung, Tempeh, Tempursari, Klakah, Kunir, Pasruhjambe, Summersuko, dan Ranuyoso. Pada tahun 2014 jumlah komunitas ini berkembang sebanyak 59 komunitas Jaran Kencak. Pada tahun 2015 kesenian jaran kencak ini mengalami peningkatan yang sangat drastis sebanyak 125 komunitas jaran kencak dan pada tahun 2016 kesenian jaran kencak juga mengalami peningkatan yaitu sejumlah 176 komunitas Jaran. Dari data yang ada diketahui bahwa di Kabupaten Lumajang kesenian Jaran

Kencak ini terdapat di 19 Kecamatan dan hanya Kecamatan Gucialit dan Pronojiwo saja yang tidak terdapat komunitas ini.

Semakin meningkatnya jumlah kesenian jaran kencak tiap tahunnya, menggerakkan keinginan pemerintah Kabupaten Lumajang melakukan usaha-usaha untuk mempertahankan kesenian jaran kencak ini yaitu dengan cara melakukan pertunjukan kesenian jaran kencak di Kabupaten Lumajang yang di adakan setiap tahun sekali yang bertepatan dengan Hari Jadi Kota Lumajang yang di selenggarakan di Alun-Alun Lumajang agar kesenian jaran kencak ini lebih dilestarikan dan dikembangkan lagi setiap tahunnya. Pemerintah juga mengusulkan bahwa kesenian jaran kencak ini seyogyanya untuk segera di hak patenkan agar tidak dirampas atau di klaim oleh wilayah lain. Selain itu kesenian jaran kencak ini juga dijadikan kesenian untuk memeriahkan hajatan pernikahan dan sunatan masyarakat suku Madura. Keminatan masyarakat Kabupaten Lumajang untuk menanggapi kesenian jaran kencak dalam hajatan juga sangat membantu dalam melestarikan kesenian jaran kencak ini. Sederhananya yaitu, selama masyarakat Kabupaten Lumajang mau menanggapi kesenian jaran kencak ini maka akan dipastikan kesenian jaran kencak ini akan tetap menjadi kesenian yang membumi di Kabupaten Lumajang.

Isu tentang adanya pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian pada tahun 2012 semakin di perkuat dengan diadakan festival kesenian jaran kencak yang di laksanakan setahun sekali pada Hari jadi Kota Lumajang yang sudah dijelaskan di atas oleh Ibu Aries Purwantiny selaku Tenaga Teknis Bidang Kebudayaan Lumajang. Penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian juga dilakukan melalui diskusi terlebih dahulu dan melibatkan beberapa aktor-aktor kepentingan yang cukup representatif bagi kepentingan publik. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 106 Tahun 2013 tentang Warisan Budaya Tak Benda Indonesia menjelaskan penetapan adalah pemberian status Budaya Tak Benda menjadi Warisan Budaya Tak Benda Indonesia oleh Menteri. Penetapan Warisan Budaya Tak Benda Indonesia bertujuan sebagai berikut.

- a. Melestarikan Warisan Budaya Tak Benda Indonesia;

- b. Meningkatkan harkat dan martabat bangsa;
- c. Memperkuat karakter, identitas, dan kepribadian bangsa;
- d. Mempromosikan Warisan Budaya Tak Benda Indonesia kepada masyarakat luas; dan
- e. Meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Para aktor yang terlibat dalam pembuatan proses penyusunan agenda kebijakan penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon kesenian di Kabupaten Lumajang yang dilakukan oleh Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur, Bupati Lumajang, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kabupaten Lumajang, Ketua Paguyuban Kesenian Jaran Kencak, Koordinator Ampel (Aliansi Kelompok Peduli Lingkungan), Tokoh Agama, dan Tokoh Masyarakat dan Civitas Akademis yang merupakan aktor-aktor yang berperan penting dan bertanggung jawab dalam masalah-masalah ini. Pengusulan adanya keinginan untuk menetapkan kesenian jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang juga menimbulkan dukungan dan penolakan di berbagai kalangan masyarakat Kabupaten Lumajang. Penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian awalnya di usulkan oleh Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu Bpk. Gawat Sudarmanto. Karena adanya keinginan dari beberapa masyarakat yang berkeinginan untuk meningkatkan citra dan mempromosikan Kota Lumajang, sehingga Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mengusulkan untuk menetapkan jaran kencak sebagai Ikon dalam bidang kebudayaan. Hal tersebut juga disampaikan oleh Kepala Seksi Seni Kabupaten Lumajang, Bapak Eko Purnomosidhi.

“...Dengan adanya penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian dari segi kebudayaannya bertujuan agar dapat mempromosikan objek pariwisata yang ada di Kabupaten Lumajang yang nantinya memiliki daya jual tinggi bagi wisatawan seperti wisata Nusantara maupun wisata Mancanegara yang berkunjung ke Kabupaten Lumajang” (6 April 2016, pukul 09.00 WIB).

Faktor pendukung lainnya di ungkapkan oleh Bapak A’ak Abdullah selaku Ketua Paguyuban Kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang, karena kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang ini mempunyai kekhasan atau

keunikan tersendiri dari kesenian Jaran Kencak yang berada di Daerah lainnya, yang membedakannya yaitu terletak pada aksesoris atau baju yang dikenakan. Mulai tahun 2012, Pemerintah membuat sebuah event Festival pertunjukan kesenian Jaran Kencak. Dimana event tersebut diselenggarakan pada Hari Jadi Lumajang (HARJALU) yang ke-759 yang bertepatan pada tanggal 1 Desember, sebanyak 176 grup Jaran Kencak di Festivalkan untuk memeriahkan Hari Jadi Kota Lumajang yang mengusung kesenian Jaran Kencak untuk dijadikan Ikon Daerah.

Pendukung lainnya yaitu dari Bpk. Heyin Krida Laksono selaku Toko Pemuda, beliau mendukung adanya penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Daerah, yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan promosi Kabupaten Lumajang terkait kebudayaannya.
- 2) Pembangunan patung Jaran Kencak di fokuskan untuk memacu seni dan budaya khususnya Jaran Kencak, agar kesenian Jaran Kencak yang berada di Kabupaten Lumajang lebih dikenal oleh Kabupaten lain maupun Nasional.

Pendukung lainnya berasal dari Tokoh Pemuda, yaitu Bpk. Suryono beliau mendukung adanya penambahan Ikon Daerah, yang disampaikan sebagai berikut.

“...Sebagai tokoh Pemuda setuju-setuju saja, karena dengan adanya pembangunan Patung Jaran Kencak yaitu bisa menambahkan kecantikan di Alun-alun Kota Lumajang dan dapat menjadikan ciri khas dari Alun-alun Kota Lumajang itu sendiri...”
(5 Agustus 2016, pukul 09.00 WIB)

Disisi lain ada penolakan dalam mengusulkan atau menetapkan kesenian Jaran Kencak sebagai Ikon kesenian di Kabupaten Lumajang yang disampaikan oleh Bpk. Samsul Huda selaku Tokoh Agama (9 Agustus 2016, pukul 10.00 WIB), karena persoalan kesenian Jaran Kencak terletak pada awal sejarahnya, yaitu sejarah awal kesenian Jaran Kencak bukan dari Kota Lumajang melainkan dari Daerah Madura. Kesenian Jaran Kencak tidak hanya berasal dari Kota Lumajang saja, melainkan dari Bondowoso dan Situbondo. Namun, masyarakat Kota Lumajang mayoritasnya orang Madura, sehingga kesenian Jaran Kencak di

klaim oleh orang Tapal Kuda. Oleh karena itu, sebelum mengangkat Ikon Jaran Kencak sebagai Ikon kabupaten harus mempunyai sebuah lokal wisdom, agar:

1. Dapat dilakukan dan ditelusuri terlebih dahulu sejarah kesenian Jaran Kencak
2. Dilakukan sebuah pendalaman secara sains, yaitu lewat diskusi ilmiah untuk kemudian mencari tahu kesenian Jaran Kencak yang termasuk di dalam bidang sejarahnya.
3. Apakah kesenian Jaran Kencak ini cocok dengan masyarakat yang plural tetapi religius.
4. Harus diusulkan hak patennya terlebih dahulu, baru kemudian dilakukan penetapan sebagai Ikon Daerah oleh Pemerintah.

Aktor atau pembuat kebijakan adalah orang atau pelaku yang terlibat dalam proses formulasi kebijakan, yang memberikan dukungan ataupun tuntutan serta menjadi sasaran dari kebijakan yang dihasilkan oleh sistem kebijakan. Dapat kita ketahui dengan penjelasan di atas bahwa, dalam proses pengusulan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang juga dapat dikatakan menuai pro dan kontra. Aktor yang paling dominan dalam tahap perumusan kebijakan dalam arti mempunyai ide dalam mengusulkan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang terdiri dari, Kepala Seksi Seni Kabupaten Lumajang, ketua paguyuban kesenian Lumajang, dan Tokoh Pemuda. Adapun aktor lain yang mempunyai kualifikasi atau karakteristik lain dengan adanya kurang sependapat dengan adanya pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang yang terdiri dari, Tokoh Agama dan Koordinator Ampel. Aktor-aktor yang berperan dalam mengusulkan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang tidak hanya berfungsi menciptakan adanya keseimbangan di antara kepentingan yang berbeda, tetapi juga harus berfungsi sebagai penilai yaitu menciptakan nilai yang disepakati bersama yang didasarkan pada penilaian rasional dalam mencapai hasil yang maksimal.

Sebagai respon dengan kondisi di atas, sehingga pada tahun 2012 Bupati Lumajang (Alm.Dr.H.Sjahrazad Masdar) telah menggagas untuk mengusahakan agar kesenian Jaran Kencak memperoleh hak paten dan serupa pada tahun 2015 dimana seluruh komunitas kesenian Jaran Kencak meminta kepada Pemerintah

Kabupaten Lumajang agar kesenian tersebut segera memperoleh hak paten. Atas dasar itulah, Bupati Lumajang (Drs.H.As'at, M.Ag) menginstruksikan agar kesenian Jaran Kencak tersebut segera memperoleh hak paten. Bentuk pemahaman aktor atas pembuatan kebijakan tersebut salah satunya berupa antusiasme para seniman Jaran Kencak untuk merealisasikan himbauan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang yang dalam hal ini sebagai pelaksana dalam melaksanakan peningkatan promosi Kabupaten Lumajang yang mengusung Jaran Kencak untuk dijadikannya sebagai Ikon Daerah. Hal ini dibuktikan dengan adanya meningkatnya tiap tahun jumlah kesenian Jaran Kencak yang ada di Kabupaten Lumajang. Sehingga pada tahun 2012 telah dilakukan awal proses pengagendaan.

Tahun 2015, dimana tahapan dalam membuat naskah kajian akademis untuk di serahkan ke provinsi dalam memperkuat kesenian jaran kencak yang berasal dari Kabupaten Lumajang untuk segera di tetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Sebagaimana diketahui bahwa kesenian daerah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya. Atas dasar pemahaman itulah maka Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang bekerjasama dengan Civitas Akademis yaitu Dosen Universitas Lumajang dalam membuat kajian akademis untuk mengajukan permohonan beberapa alas hak yang berkekuatan hukum institusi yang berwenang menerbitkannya, diantaranya ke Balai Arkeologi Yogyakarta dan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, dengan tujuan agar ada perlindungan hukum terhadap aktivitas berkesenian itu sendiri.

Tujuan adanya Ikon di daerah atau wilayah tertentu adalah untuk menciptakan keunikan tersendiri dan yang menandakan ciri khas dari Daerah tersebut. Salah satu khas dari Kota Lumajang dari dulu hingga sekarang adalah Pisang dan sekarang Pemerintah juga ingin menambahkan Jaran Kencak sebagai Ikon kesenian dengan tujuan salah satunya yaitu untuk mempromosikan Kabupaten Lumajang lewat kesenian jaran kencak ini. Setiap Daerah di Indonesia pastinya memiliki Ikon sebagai suatu identitas yang tidak hanya untuk mempromosikan sebuah Kota atau Daerah, namun juga harus memberikan edukasi secara persuasif tentang Kota atau Daerah tersebut. Ikon biasanya

diangkat dari unsur-unsur geografis, kekayaan sumber daya alam, maupun sejarah kebudayaan sosial daerah setempat. Lumajang saat ini ingin mengangkat Ikon Daerah dari sumber daya kekayaan alam dan kebudayaannya. Pisang Agung dan Jaran Kencak merupakan dua Ikon yang ada di Kabupaten Lumajang yang merupakan suatu bentuk apresiasi yang sama-sama harus dikembangkan. Ikon atau maskot yang ada di Kabupaten Lumajang nantinya dapat melambangkan ciri khas serta filosofi daerah tersebut untuk memberikan edukasi secara persuasif agar Kabupaten Lumajang dapat dikenal dan mampu memberikan kesan positif kepada masyarakat luas terutama para pelancong atau wisatawan yang berkunjung ke Kota Lumajang.

Tahapan terakhir dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2016 bahwa kesenian jaran kencak resmi ditetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang melalui Warisan Budaya Tak Benda. Dasar kesenian jaran kencak resmi ditetapkan oleh Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur karena kesenian jaran kencak yang berasal dari Kabupaten Lumajang memiliki ketertarikan tersendiri, sehingga kesenian jaran kencak ditetapkan melalui warisan tak benda. Berikut ini merupakan daftar warisan budaya tak benda tahun 2016 sebagai berikut.

Tabel 1.2 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Tahun 2016

No.	Provinsi	Nama Karya Budaya	Domain
1.	Jawa Timur	Entas-entas Tengger	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan
2.	Jawa Timur	Keboan-Aliyan Osing	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan
3.	Jawa Timur	Mecak-Tengger	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus dan Perayaan
4.	Jawa Timur	Jaran Kencak	Seni Pertunjukan
5.	Jawa Timur	Wayang Krucil	Seni Pertunjukan
6.	Jawa Timur	Lodho	Kemairan dan Kerajinan Tradisional

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang Tahun 2016

Jawa Timur sendiri pada tahun 2016 terdapat enam penetapan Warisan Budaya Tak Benda salah satunya yaitu kesenian jaran kencak yang berasal dari Kabupaten Lumajang. Kesenian jaran kencak asli Lumajang ini sebelum di tetapkan sebagai Ikon Kesenian harus melalui beberapa tahap seleksi, seperti asal usul sejarah kesenian jaran kencak, kesenian jaran kencak bisa ditelusuri dengan peninggalan yang ada, dan kesenian jaran kencak memiliki ke unikan tersendiri dari wilayah lainnya. Hal tersebut juga disampaikan oleh Ibu Aries Purwantiny selaku Tenaga Teknis Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang sebagai berikut.

“bahwa kesenian Jaran Kencak sudah dipatenkan pada tanggal 27 Oktober 2016 sebagai Ikon Kesenian warisan budaya tak benda. Yang di sidangkan melalui Penetapan Warisan Budaya Tak Benda yang melalui Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur”. (wawancara, 11 Februari 2017).

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, terdapat beberapa ketentuan dasar yang harus dipahami, antara lain:

- a. Pasal 1 angka 4: “Permohonan adalah hak yang mengajukan permohonan Paten.”
- b. Pasal 1 angka 5: “Permohonan adalah permohonan Paten yang diajukan oleh Direktorat Jenderal.”
- c. Pasal 1 angka 10: “Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang dibawah Departemen yang dipimpin oleh Menteri.”

Permohonan Hak Paten atas kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang harus diajukan dulu oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Republik Indonesia. Pengajuan permohonannya harus mengikuti ketentuan yang termatub dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, serta beberapa peraturan perundang-undangan lainnya yang sejalan dengan ketentuan di atas. Pengajuan permohonan hak paten dalam hal ini telah diterima oleh Dirjen Hak Kekayaan Intelektual (HKI), setelah sebelumnya dilakukan pemeriksaan secara detail dan prosedural terhadap dokumen-dokumen yang diajukan, maka permohonan akan mendapatkan sertifikat. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 Pasal 57 ayat (1) tentang Paten menyebutkan bahwa sertifikat paten merupakan bukti hak atas paten. Sedangkan hak paten itu sendiri tidak bersifat mutlak, artinya ada batas waktu berlakunya yakni selama 20 (dua puluh tahun), kecuali jika kemudian ada pengajuan lagi dengan disertai bidang invensi serta kajian akademik yang lain maka dapat ditertibkan sertifikat hak paten yang baru.

Ide adanya pengusulan kesenian jaran kencak awalnya untuk ditetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang didukung oleh pelaku kesenian Lumajang yaitu budayawan kesenian jaran kencak. Tujuan utama dalam pengusulan tersebut adalah salah satunya ingin mempromosikan wisata yang ada di Kabupaten Lumajang dan ingin lebih melestarikan kembali kesenian jaran kencak yang berasal dari Kabupaten Lumajang. Budayawan kesenian jaran kencak Lumajang didukung oleh ketua paguyuban kesenian jaran kencak dalam menjadikan kesenian jaran kencak untuk di tetapkan sebagai ikon di Kabupaten

Lumajang. Tahun 2016 Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur memutuskan untuk menetapkan kesenian jaran kacak sebagai warisan budaya tak benda yang didukung oleh Civitas Akademis dalam membuat sebuah kajian naskah akademis yang diajukan ke provinsi. Aktor yang berperan penting dalam mengusulkan kesenian jaran kacak ke Provinsi adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang yang didukung oleh Bupati Lumajang untuk segera menetapkan kesenian jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang karena kesenian jaran kacak ini tidak hanya dimiliki oleh masyarakat Kabupaten Lumajang saja, namun di daerah tapal kuda lainnya juga memiliki kesenian serupa yaitu kesenian jaran kacak. Selain itu, kesenian jaran kacak yang ada di Kabupaten Lumajang juga sempat mengalami masa redup ketika tidak ada perhatian dari pemerintah Lumajang. Hal tersebut di perjelas oleh wawancara dari Bpk. A'ak Abdullah sebagai berikut.

“kesenian jaran kacak ini memang tidak hanya di Kabupaten Lumajang saja, namun di Kabupaten Lumajang sendiri ini memiliki ciri khas tersendiri dari daerah lainnya. Sebelum di usulkan untuk di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang, kesenian jaran kacak ini kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah Lumajang. Selain itu, kesenian jaran kacak yang asli dari Kabupaten Lumajang ini sempat di klaim oleh daerah lain. Sehingga pemerintah mencetuskan sebuah ide untuk segera menetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang” (8 Februari 2017, Pukul 14.30 WIB).

Tentang permasalahan yang terjadi di atas, akhirnya memunculkan ide untuk melestarikan kembali kesenian jaran kacak yang berada di Kabupaten Lumajang dengan cara menetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Langkah yang di upayakan dalam proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang adalah mencari ciri khas yang terletak di kesenian jaran kacak itu sendiri, misalnya ciri khas yang terletak

dari aksesoris seperti pakaian yang di kenakan saat pertunjukan kesenian jaran kacak. Kemudian berusaha menggandeng berbagai elemen pegiat seni di Kabupaten Lumajang guna mengumpulkan para pegiat seni jaran kacak yang ada di Kabupaten Lumajang dengan cara melakukan pendataan atau mensurvei berapa banyak para pegiat seni jaran kacak yang berada di Kabupaten Lumajang. Jika tidak ada inisiatif dari pemerintah untuk menggandeng dan menggairahkan kembali kesenian jaran kacak ini, maka di khawatirkan kesenian jaran kacak ini akan habis dan punah karena tidak ada yang mencoba untuk melestarikannya.

Pemerintah Kabupaten Lumajang dalam membentuk sebuah kebijakan seharusnya perlu mempertimbangkan kembali dan menganalisis informasi yang berhubungan dengan masalah yang bersangkutan, kemudian berusaha mengembangkan alternatif-alternatif kebijakan, membangun dukungan dan melakukan musyawarah sehingga sampai dengan kebijakan yang dipilih. Membuat suatu kebijakan harus berlandaskan permasalahan yang terjadi di setiap daerah, sehingga kebijakan yang dibuat bisa tepat sasaran. Maka pembuat kebijakan dalam hal ini Pemerintah sebagai pemegang peranan, dapat membuat kebijakan yang berdasarkan isu-isu permasalahan yang ada.

Kegiatan membuat masalah publik menjadi masalah kebijakan sering disebut dengan penyusunan agenda. Dengan demikian, "*policy agenda*" akan memuat masalah kebijakan yang perlu direspons oleh sistem politik yang bersumber dari lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan awal proses perumusan kebijakan publik diawali dengan kegiatan penyusunan agenda. Penyusunan agenda kebijakan diawali dari suatu masalah yang muncul di masyarakat. Masalah publik muncul, ketika seseorang atau sekelompok orang merasakan ada sesuatu yang tidak beres, yang tidak menyenangkan, yang tidak memuaskan di sekitar mereka. Tetapi apa yang dirasakan oleh suatu kelompok tidak selalu dirasakan pula oleh kelompok-kelompok yang lain. Perasaan, kebutuhan, kepentingan itu tidak dengan gampang dibawah masuk ke dalam rapat pembahasan para pembuat kebijakan. Pertama, definisi masalah harus jelas terlebih dahulu, dan lebih dari itu harus disepakati oleh kelompok lain. Setelah itu, kedua masalah tersebut

diperbincangkan oleh kebanyakan masyarakat, timbul pro-kontra yang sudah dijelaskan di atas (Wibawa, 2011:60).

Suatu masalah didefinisikan sebagai suatu kondisi atau situasi yang menimbulkan kebutuhan atau ketidakpuasan pada sebagian orang yang menginginkan pertolongan atau perbaikan. Suatu masalah juga tidak hadir begitu saja, tetapi ia harus didefinisikan oleh orang-orang yang secara langsung terlibat ataupun oleh orang lain. Suatu masalah juga belum tentu menjadi masalah bagi orang lain, bahkan sesuatu yang di pandang sebagai masalah oleh seseorang mungkin malah menguntungkan bagi orang lain. Sementara itu, suatu masalah akan menjadi masalah publik jika melibatkan banyak orang dan mempunyai akibat tidak hanya pada orang-orang secara langsung terlibat, tetapi juga sekelompok orang lain yang secara tidak langsung terlibat.

Secara teoritis kebijakan publik ditujukan untuk menyelesaikan masalah publik atau masalah kebijakan. Maka sudah semestinya pemerintah mencari solusi atas permasalahan itu dengan membuat kebijakan yang relevan. Kenyataannya tidak semua masalah menjadi perhatian pemerintah untuk diselesaikan melalui kebijakan publik. Patut dipertanyakan mengapa pemerintah memperhatikan pada suatu masalah dan mengabaikan yang lainnya. Jika masalah publik menjadi dasar bagi kebijakan, dapat dipertanyakan dari manakah usulan kebijakan berasal. Dalam studi kebijakan publik, jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut ada dalam kajian tahap agenda setting. Tahap agenda setting adakalanya dianggap sebagai bagian formasi kebijakan (Lester dan Stewert, 2000 dalam Kusumanegara, 2010:65). Menurut Kusumanegara (2016:66) Agenda setting merupakan tahap awal dari keseluruhan tahapan kebijakan. Karena itu, para analisis kebijakan memberi perhatian khusus dan menempatkan tahap agenda setting sebagai tahap yang sangat penting dalam analisis kebijakan. Agenda setting merupakan faktor penjelas tahapan kebijakan lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, menjadi menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang **“Kepentingan Aktor dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Setiap penelitian berangkat dari suatu masalah. Menurut Licoln dan Guba (dalam Basrowi & Suwandi, 2008:66), masalah adalah suatu keadaan yang bersumber dari hubungan antara dua faktor atau lebih yang menghasilkan situasi yang menimbulkan tanda tanya dan dengan sendirinya memerlukan upaya untuk mencari sesuatu jawaban. Dalam sebuah penelitian, rumusan masalah sangat diperlukan untuk merumuskan sebab yang menimbulkan gejala penelitian secara jelas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang?.
- b. Bagaimana kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berkaitan erat dengan permasalahan, karena tujuan merupakan arah pelaksanaan penelitian. Menurut Usman (2004:29), tujuan penelitian ialah pernyataan mengenai apa yang hendak kita capai. Tujuan penelitian dicantumkan dengan maksud agar kita maupun pihak lain yang membaca laporan penelitian dapat mengetahui dengan pasti apa tujuan penelitian kita itu sesungguhnya. Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
- b. Untuk mendeskripsikan kepentingan para aktor dalam proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

1.4 Manfaat Penelitian

Menurut Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012:21), manfaat penelitian disebut juga signifikansi penelitian. Manfaat penelitian memaparkan kegunaan hasil penelitian yang akan dicapai, baik untuk

kepentingan ilmu, kebijakan pemerintah, maupun masyarakat luas. Sehingga peneliti merumuskan manfaat penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti yang meliputi:

a. Manfaat Pribadi

Manfaat bagi pribadi yaitu, dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan peneliti melalui aplikasi teori-teori yang di dapatkan di bangku perkuliahan.

b. Manfaat Pemerintah

Manfaat bagi pemerintah yaitu, dapat memberikan pertimbangan dalam proses pengusulan kebijakan penetapan kesenian Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang.

c. Manfaat Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat yaitu, dapat menambah pengetahuan mengenai salah satu kekayaan tradisonal, khususnya di Kabupaten Lumajang yaitu kesenian Jaran Kencak untuk ikut serta dalam upaya melestarikan kebudayaan yang ada dan dapat mengetahui bahwa Pemerintah masih menetapkan Ikon Pisang Agung dalam bidang Pertanian dan ingin menambahkan atau menetapkan Ikon Jaran Kencak dalam bidang Kebudayaanannya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep dasar dalam sebuah penelitian menjadi bagian yang penting dalam membangun kerangka berfikir penelitian. Menurut Usman dan Akbar (2003:88), konsep adalah pengertian abstrak yang digunakan para ilmuwan sebagai komponen dalam membangun proporsi dan teori. Sedangkan menurut Kerlinger (dalam Creswell, 2010:79), teori adalah seperangkat konstruk (variabel-variabel), definisi-definisi dan proposisi-proposisi yang saling berhubungan serta mencerminkan pandangan sistematis atas suatu fenomena dengan cara merinci hubungan antar variabel yang ditunjukkan untuk menjelaskan fenomena alamiah.

Berdasarkan definisi-definisi mengenai tinjauan pustaka tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa tinjauan pustaka merupakan alat bagi seorang peneliti untuk menegaskan identitas dan originalitas penelitiannya dengan bertumpu pada teori-teori, konsep-konsep dan yang terkait topik penelitiannya serta kerangka berfikir peneliti dalam membangun konsep-konsep yang mendasari penelitiannya.

2.1 Konsep Dasar

Konsep dasar dalam penelitian berperan penting untuk membangun kerangka berfikir peneliti. Wardiyanta (2006:9) mengemukakan bahwa dalam sebuah penelitian, konsep berfungsi untuk menghubungkan antara teori dan fakta atau antara abstraksi dengan realitas. Pandangan lain mengenai konsep yang dikemukakan oleh Silalahi (2012:112) adalah sebagai abstraksi mengenai fenomena sosial yang dirumuskan dalam generalisasi dari sejumlah karakteristik peristiwa atau keadaan fenomena sosial tertentu. Berdasarkan definisi mengenai konsep tersebut dapat ditarik benang merah bahwa konsep merupakan gambaran umum mengenai fenomena sosial yang terjadi yang dikonstruksi atas karakter-karakter mengenai suatu fenomena tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa konsep yang diantaranya sebagai berikut:

- a. Kebijakan Publik
- b. Tahap-tahap Kebijakan Dalam Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian Di Kabupaten Lumajang
- c. Aktor-aktor yang Berperan Dalam Pembuatan Kebijakan
- d. Kepentingan Aktor
- e. Kebudayaan
- f. Ikon
- g. Kesenian Jaran Kencak

2.2 Kebijakan Publik

2.2.1 Pengertian Kebijakan Publik

Menurut Carl I. Friedrich (dalam Nugroho, 2012:119), mendefinisikan kebijakan publik sebagai serangkaian tindakan yang diusulkan seseorang, kelompok, atau pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu, dengan ancaman dan peluang yang ada. Kebijakan yang diusulkan tersebut ditujukan untuk memanfaatkan potensi sekaligus mengatasi hambatan yang ada dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Anderson (dalam Winarno, 16:2002) kebijakan merupakan arah tindakan yang mempunyai maksud yang ditetapkan oleh seorang aktor atau sejumlah aktor dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan. Lebih jelasnya dijelaskan oleh Wibowo (2011:13) sebagai berikut.

“Kebijakan sebagai suatu tindakan yang mengarah pada tujuan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok, atau pemerintah dalam lingkungan tertentu sehubungan dengan adanya hambatan-hambatan tertentu seraya mencari peluang-peluang untuk mencapai tujuan atau mewujudkan sasaran yang diinginkan. Kebijakan publik ini berkaitan dengan apa yang senyatanya dilakukan oleh pemerintah dan bukan hanya sekedar melakukan apa yang ingin dilakukan.

Menurut Anderson (dalam Winarno, 2007:20) kebijakan merupakan arah tindakan yang mempunyai maksud yang ditetapkan oleh seorang aktor atau

sejumlah aktor dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan. Kebijakan publik mempunyai implikasi berikut ini.

- a. Titik perhatian kita dalam membicarakan kebijakan publik berorientasi pada maksud dan tujuan dan bukan perilaku secara serampangan. Kebijakan publik secara luas dalam sistem politik modern bukan suatu yang terjadi begitu saja melainkan dikarenakan oleh aktor-aktor yang terlibat di dalam sistem politik.
- b. Kebijakan merupakan arah atau pola tindakan yang dilakukan oleh pejabat-pejabat pemerintah dan bukan merupakan keputusan-keputusan yang tersendiri. Suatu kebijakan mencakup undang-undang mengenai suatu hal, tetapi juga keputusan-keputusan beserta pelaksanaannya.
- c. Kebijakan adalah apa yang sebenarnya dilakukan oleh pemerintah dalam mengatur perdagangan, mengendalikan inflasi atau mempromosikan perumahan rakyat dan bukan apa yang diinginkan oleh pemerintah.
- d. Kebijakan publik bersifat positif dan negatif. Bersifat positif mencakup bentuk tindakan pemerintah yang jelas untuk mempengaruhi suatu masalah tertentu. Secara negatif, kebijakan mungkin mencakup suatu keputusan oleh pejabat-pejabat pemerintah. Tetapi tidak untuk mengambil tindakan dan tidak untuk keterlibatan pemerintah.

Pandangan lainnya dari kebijakan publik, melihat kebijakan publik sebagai keputusan yang mempunyai tujuan dan maksud tertentu, berupa serangkaian instruksi dan pembuatan keputusan kepada pelaksanaan kebijakan yang menjelaskan tujuan cara mencapai tujuan. Kesimpulan dari pandangan ini adalah kebijakan publik sebagai tindakan yang dilakukan oleh pemerintah dan kebijakan publik sebagai keputusan pemerintah yang mempunyai tujuan tertentu.

Dari definisi-definisi itu kita mendapatkan pengetahuan pokok yang dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga mempunyai pengetahuan yang lebih cukup tentang kebijakan publik tersebut. Dengan definisi-definisi yang dikemukakan oleh ilmuwan-ilmuwan tersebut di atas, kita dapat menangkap makna dan hakikat kebijakan publik itu, ialah merupakan suatu keputusan yang dilaksanakan oleh pejabat Pemerintah yang berwenang, untuk kepentingan rakyat. Kepentingan

rakyat ini merupakan keseluruhan yang utuh dari pepaduan dan kristalisasi pendapat-pendapat, keinginan-keinginan, dan tuntutan-tuntutan dari rakyat. (Soenarko, 2000:43)

Laswell dan Kaplan (dalam Abidin, 2006:20) melihat kebijakan sebagai sarana untuk mencapai, menyebut kebijakan sebagai program yang diproyeksikan berkenaan dengan tujuan, nilai, dan praktek. Sehingga unsur-unsur dalam kebijakan publik yaitu:

1. Tujuan Kebijakan. Tujuan kebijakan menjadi unsur pertama, karena kebijakan ada karena adanya tujuan yang hendak dicapai. Kebijakan yang baik mempunyai tujuan yang baik pula.
2. Masalah. Masalah menjadi unsur kedua dari kebijakan. Tanpa masalah yang muncul, kebijakan tentu tidak akan dibuat. Dikatakan masalah apabila merugikan berbagai pihak, untuk itu harus segera dicari solusi yang tepat guna menyelesaikan masalah, yaitu dengan membuat suatu kebijakan.
3. Tuntutan. Munculnya tuntutan bisa karena dua sebab: (1) karena diabaikan kepentingan suatu golongan dalam proses perumusan kebijakan, sehingga kebijakan yang dibuat pemerintah dirasakan tidak memenuhi atau merugikan kepentingan mereka. (2) karena munculnya kebutuhan setelah suatu tujuan tercapai atau suatu masalah terpecahkan.
4. Dampak. Dampak merupakan tujuan lanjutan yang timbul sebagai pengaruh dari tercapainya suatu tujuan.
5. Sarana atau alat kebijakan. Berupa kekuasaan, insentif, pengembangan kemampuan, simbolis dan perubahan itu sendiri.

2.2.2 Tahap-Tahap Pembuat Kebijakan

Tahap-tahap kebijakan publik menurut Dunn 1995 (dalam Herabudi, 2016:56), yaitu:

a. Tahap Penyusunan Agenda Kebijakan

Perumusan masalah dapat memasok pengetahuan yang relevan dengan kebijakan yang mempersoalkan asumsi-asumsi yang mendasari definisi masalah dan memasuki proses pembuatan kebijakan melalui penyusunan agenda (*agenda setting*). Perumusan masalah dapat membantu menemukan asumsi-asumsi yang tersembunyi, mendiagnosis penyebabnya, memetakan tujuan yang memungkinkan memadukan pandangan yang bertentangan, dan merancang peluang kebijakan yang baru.

b. Tahap Formulasi Kebijakan

Peramalan dapat menyediakan pengetahuan yang relevan dengan kebijakan tentang masalah yang akan terjadi pada masa mendatang sebagai akibat dari diambilnya alternatif, termasuk tidak melakukan sesuatu. Ini dilakukan dalam tahap formulasi kebijakan. Peramalan dapat menguji masa depan yang potensial, dan secara normatif bernilai mengestimasi akibat dari kebijakan yang adat atau yang diusulkan, mengenali kendala-kendala yang mungkin akan terjadi dalam pencapaian tujuan dan mengestimasi kelayakan politik (dukungan dan oposisi) dari berbagai pilihan.

c. Tahap Adopsi Kebijakan

Rekomendasi membuahakan pengetahuan yang relevan dengan kebijakan tentang manfaat atau biaya dari berbagai alternatif yang akibatnya pada masa mendatang telah diestimasi melalui peramalan. Ini membantu pengambilan kebijakan pada tahap adopsi kebijakan. Rekomendasi membantu mengestimasi tingkat risiko dan ketidakpastian, mengenal eksternalitas dan akibat ganda, menentukan kriteria dalam pembuatan pilihan, dan menentukan pertanggungjawaban administratif bagi implementasi kebijakan.

d. Implementasi Kebijakan

Implementasi kebijakan merupakan tahapan yang strategis setelah proses perumusan atau perancangannya. Karena pada tataran implementasi inilah,

suatu kebijakan akan diuji, baik secara substantif maupun tingkat efektivitas dalam penggunaannya. Ada tiga rangkaian implementasi kebijakan dalam analisis kebijakan pemerintah yang perlu dipahami, yaitu formulasi kebijakan (*policy formulation*), implementasi kebijakan (*policy implementation*), dan evaluasi kebijakan (*policy evaluation*).

e. Penilaian Kebijakan

Pemantauan (*monitoring*) bertujuan memantau akibat-akibat yang muncul dari kebijakan yang diambil sebelumnya. Pemantauan membantu menilai tingkat kepatuhan, menemukan akibat yang tidak diinginkan dari kebijakan dan program, mengidentifikasi hambatan dan rintangan implementasi, dan menemukan letak pihak-pihak yang bertanggungjawab pada setiap tahap kebijakan.

Sedangkan analisis proses kebijakan publik, menurut R.W. Hogwood dan L.A. Gunn, (dalam Parson, 2006) terdiri dari tahap-tahap berikut ini.

a. Pencarian Isu dan Pencarian Agenda

Dalam tahap ini para pembuat kebijakan diharuskan menggali berbagai macam isu yang berkembang di dalam masyarakat melalui fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat kemudian aktor kebijakan mengolah isu-isu tersebut untuk ditentukan menjadi agenda kebijakan.

b. Penyaringan Isu

Apabila pengalihan isu telah menjadi agenda kebijakan maka langkah selanjutnya akan dilakukan penyaringan isu guna menilai signifikansi isu tersebut terhadap kecenderungan publik sehingga nantinya kebijakan yang diambil dapat diterima oleh masyarakat.

c. Definisi Isu

Definisi isu dilakukan agar isu yang digunakan sebagai dasar kebijakan mengalami pemaknaan ganda dan jenis interprestasinya sehingga mudah dipahami oleh pembuat, pelaksana, dan obyek kebijakan itu sendiri.

d. Memperkirakan

Setiap isu pasti memiliki kontekstual yang berbeda-beda berdasarkan waktu, ruang lingkup, dan arahnya masing-masing. Seorang aktor kebijakan harus mempunyai kemampuan memprediksi kecenderungan isu akan bertahan dan berjalan kemana, sehingga diketahui batasan awalnya.

e. Menentukan Tujuan Dan Prioritas

Setiap tindakan yang dilakukan seorang manusia pasti mempunyai tujuan tertentu juga. Hal ini juga berlaku pada sebuah kebijakan yang akan diambil oleh aktor kebijakan publik, sehingga dapat diketahui apa tujuan awal dari kebijakan tersebut sekaligus menentukan hal-hal yang dianggap dominan untuk segera ditempuh melalui mekanisme kebijakan itu.

2.3 Tahap-tahap Kebijakan dalam Proses Pengusulan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang

2.3.1 Penyusunan Agenda Kebijakan

Kegiatan membuat masalah publik (*public problems*) menjadi masalah kebijakan (*policy problems*) sering disebut dengan penyusunan agenda (*agenda setting*). Dengan demikian, “policy agenda” akan memuat masalah kebijakan yang perlu direspons oleh sistem politik yang bersumber dari lingkungan. Oleh karena itu, kegiatan awal proses perumusan kebijakan publik diawali dengan kegiatan penyusunan agenda (*agenda setting*). Penyusunan agenda merupakan fase dan proses yang sangat strategis dalam realitas kebijakan publik. Hal ini disebabkan dalam penyusunan agenda kebijakan terhadap ruang untuk memaknai masalah publik dan agenda publik.

Agenda setting merupakan tahap awal dari keseluruhan tahapan kebijakan. Karena itu, para analis kebijakan memberi perhatian khusus dan menempatkan tahap agenda setting sebagai tahap yang sangat penting dalam analisis kebijakan. Agenda setting adalah faktor penjas tahapan kebijakan lainnya (Kusumanegara, 2010:66). Menurut Darwin (dalam Herabudin, 2016:60), agenda adalah suatu kesepakatan umum tentang adanya suatu masalah publik yang perlu menjadi perhatian bersama dan menuntut campur tangan pemerintah untuk pemecahannya.

Agenda setting merupakan kegiatan membuat masalah publik menjadi masalah kebijakan. Menurut Jones (dalam Herabudin, 2016:60), agenda setting pada umumnya digunakan untuk menggambarkan isu yang menurut penilaian publik memerlukan diambil suatu tindakan.

Menurut Winarno (2002:58), agenda kebijakan didefinisikan sebagai tuntutan-tuntutan agar para pembuat kebijakan memilih atau merasa terdorong untuk melakukan tindakan tertentu. Dengan demikian, maka agenda kebijakan dapat dibedakan dari tuntutan-tuntutan politik secara umum serta dengan istilah “prioritas” yang biasanya dimasukkan untuk merujuk pada susunan pokok-pokok agenda dengan pertimbangan bahwa suatu agenda lebih penting dibandingkan dengan agenda lainnya. Dengan demikian, agenda kebijakan pada dasarnya merupakan pertarungan wacana yang terjadi dalam lembaga pemerintah.

Agenda kebijakan memegang peran penting untuk menentukan suatu isu publik yang akan diangkat dalam suatu agenda pemerintah. Isu kebijakan sering disebut juga sebagai masalah kebijakan. Masalah kebijakan pada umumnya muncul akibat adanya silang pendapat diantara para aktor mengenai arah tindakan yang telah atau akan ditempuh atau karakter permasalahan tersebut.

a. Kriteria Isu yang Bisa Dijadikan Agenda Publik

Menurut Dunn (dalam Herabudin, 2016:60), kriteria isu yang bisa dijadikan agenda kebijakan publik, sebagaimana pendapat Kimber (1974), Salesbury (1976), Sandbach (1980), serta Hogwood dan Gunn (1986), adalah sebagai berikut:

- 1) Mencapai titik kritis tertentu, jika diabaikan, akan menjadi ancaman yang serius;
- 2) Mencapai tingkat partikularitas tertentu berdampak dramatis;
- 3) Menyangkut emosi tertentu dari sudut kepentingan orang banyak (umat manusia) dan mendapat dukungan media massa;
- 4) Menjangkau dampak yang sangat luas;
- 5) Mempermasalahkan kekuasaan dan keabsahan dalam masyarakat;
- 6) Menyangkut suatu persoalan yang *fashionable* (sulit dijelaskan, tetapi mudah dirasakan kehadirannya).

2.3.1.1 Proses Penyusunan Agenda Kebijakan Pemerintah

a) Jenis Agenda Pemerintah

Menurut Cobb dan Elder (dalam Herabudin, 2016:61), agenda pemerintah dibedakan menjadi dua macam:

1) Agenda Sistematis

Agenda sistematis merupakan semua isu yang pada umumnya dirasakan oleh para anggota masyarakat politik yang patut mendapat perhatian publik dan isu tersebut berada dalam yurisdiksi kewenangan pemerintah.

2) Agenda Institusional

Agenda institusional merupakan serangkaian masalah yang secara tegas membutuhkan pertimbangan yang aktif dan serius dari pembuat keputusan yang sah/otoritas. Menurut John (dalam Herabudin, 2016:61), tidak semua masalah bisa menjadi masalah publik, dan tidak semua masalah publik bisa menjadi isu, dan tidak semua isu bisa tampil dan masuk dalam agenda pemerintah. Jika demikian, menurut Walker (dalam Herabudin, 2016:61), pertanyaan yang muncul adalah sebagai berikut.

1) Kapan suatu masalah bisa menjadi masalah publik?

Menurut Welker (dalam Herabudin, 2016:61), suatu masalah bisa tampil menjadi masalah publik jika memenuhi syarat berikut:

- a. Mempunyai dampak yang besar pada banyak orang;
- b. Ada bukti yang meyakinkan agar lembaga legislatif memerhatikan masalah sebagai masalah serius;
- c. Pemecahan masalah yang mudah dipahami terhadap masalah yang sedang diperhatikan tersebut.

2) Apakah masalah publik bisa tampil menjadi isu kebijakan?

Jones (dalam Herabudin, 2016:62) mengemukakan bahwa masalah publik mudah menjadi kebijakan publik dikumpulkan:

- a. Sikap dan kemungkinan dukungan terhadap masalah publik tersebut dapat dikumpulkan;
- b. Problem atau isu tersebut dinilai penting;

c. Ada kemungkinan masalah publik (issues) tersebut dapat dipecahkan.

3) Apakah isu kebijakan bisa masuk dalam agenda pemerintah sekaligus bisa menjadi kebijakan publik?

Menurut Joko Widodo (dalam Herabudin, 2016:62), masalah publik tampil menjadi kebijakan publik jika masalah tersebut:

- a. Dinilai penting dan membawa dampak yang besar pada banyak orang;
- b. Mendapatkan perhatian dari para *policy marker*;
- c. Sesuai dengan *platform* politik (program politik);
- d. Kemungkinan besar dapat dipecahkan.

2.3.1.2 Isu-isu atau Masalah Kebijakan Publik

a. Pengertian Isu Kebijakan Publik

Isu kebijakan publik memiliki lingkup yang luas yang meliputi berbagai persoalan yang ada di tengah masyarakat. Oleh karena itu, memahami konsep isu akan sangat membantu para analisis dalam menganalisis kebijakan publik. Menurut William Dunn (dalam Herabudin, 2016:62), isu kebijakan merupakan produk atau fungsi dari adanya perdebatan, baik tentang rumusan, perincian, penjelasan, maupun penilaian atas suatu masalah. Dunn (1995) menambahkan bahwa isu kebijakan tidak hanya mengandung ketidak sepakatan mengenai arah tindakan yang aktual dan potensial, tetapi juga mencerminkan pertentangan dan pandangan mengenai sifat masalah tersebut. Dengan demikian, isu kebijakan merupakan hasil perdebatan tentang definisi, klasifikasi, eksplanasi, dan evaluasi masalah.

Pada sisi lain, menurut Hogwood dan Gunn (dalam Herabudin, 2016:63), isu tidak hanya mengandung makna adanya masalah atau ancaman, tetapi juga mengandung peluang bagi tindakan positif tertentu dan kecenderungan yang dipersepsikan sebagai memiliki nilai potensial yang signifikan. Selanjutnya lebih tepatnya dijelaskan oleh Alford dan Friedland (dalam Herabudin, 2016:63) sebagai berikut.

“Isu merupakan kebijakan alternatif atau proses yang dimaksudkan untuk menciptakan kebijakan atau kesadaran suatu

kelompok mengenai kebijakan tertentu yang dianggap bermanfaat bagi mereka”

b. Pentingnya Isu Kebijakan untuk Dicermati

Menurut Wahab (dalam Herabudin, 2016:63), isu kebijakan penting untuk dicermati karena hal-hal berikut.

- 1) Proses pembuatan kebijakan publik pada sistem politik mana pun berawal dari adanya tingkat kesadaran tertentu atas suatu masalah atau isu tertentu.
- 2) Derajat keterbukaan, yaitu tingkat relatif demokratis atau tidaknya suatu sistem politik, di antaranya dapat diukur dari cara mekanis mengalirkannya isu menjadi agenda kebijakan pemerintah, dan pada akhirnya menjadi kebijakan publik.

Selanjutnya Wahab (dalam Herabudin, 2016:64) menyebutkan bahwa kriteria isu dapat menjadi agenda kebijakan karena beberapa hal berikut.

- a. Isu menjadi awal munculnya masalah publik. Apabila mendapat perhatian yang memadai, masalah tersebut akan masuk dalam agenda kebijakan.
- b. Suatu isu tidak serta-merta masuk menjadi agenda kebijakan karena masalah kebijakan mencakup dimensi yang luas. Isu-isu yang beredar dalam masyarakat saling bersaing untuk mendapatkan perhatian para elit politik sehingga diperjuangkan untuk masuk ke agenda kebijakan.

2.3.1.3 Proses Penyusunan Agenda Kebijakan

Proses penyusunan agenda kebijakan menurut Anderson (dalam Herabudin, 2016:64) adalah sebagai berikut.

1. Private Problems/Masalah Pribadi

Penyusunan agenda kebijakan diawali dari suatu masalah yang muncul di masyarakat. Masalah privat merupakan masalah-masalah yang mempunyai akibat terbatas atau hanya menyangkut satu atau sejumlah kecil orang yang terlibat langsung, kemudian berkembang lebih lanjut menjadi masalah publik.

2. Public Problems/Masalah Publik

Masalah publik adalah masalah yang mempunyai akibat yang luas, termasuk akibat yang mengenai orang-orang yang terlibat secara tidak langsung.

Masalah publik dapat berkembang menjadi isu kebijakan .menurut John (dalam Herabudin, 2016:64) isu adalah problem publik yang saling bertentangan satu sama lain.

3. Isu/Perbedaan Pendapat

Isu merupakan perbedaan pendapat di masyarakat tentang persepsi dan solusi terhadap suatu masalah publik. Menurut Dunn (dalam Herabudin, 2016:65). Isu kebijakan tidak hanya mengandung ketidaksepakatan mengenai arah tindakan yang aktual dan potensial, tetapi juga mencerminkan pertentangan pandangan mengenai sifat masalah tersebut. Isu kebijakan tersebut kemudian masuk dalam agenda pemerintah, yaitu sejumlah daftar masalah yang menyebabkan para pejabat publik menaruh perhatian serius pada waktu tertentu.

2.3.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Penyusunan Agenda Kebijakan Pemerintah

1) Sistem Demokrasi dan Agenda Kebijakan

Dalam sistem ini pemerintah dikelola berdasarkan partisipasi masyarakat secara luas. Kebijakan publik tidak lagi diputuskan di belakang meja oleh satu atau dua/tiga orang pejabat yang merasa bertanggung jawab dalam suatu bidang, tetapi harus dilakukan melalui prosedur demokrasi dengan melibatkan orang banyak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam proses penyusunan agenda kebijakan yang dilakukan secara terbuka, setiap kelompok dalam masyarakat bebas bersaing. Tiap-tiap kelompok memperjuangkan aspirasi dan kepentingannya agar masuk dalam agenda kebijakan pemerintah. Akibatnya, aspirasi dan kepentingan kelompok yang lebih kuat mempunyai kemungkinan yang lebih besar dari pada kepentingan dari kelompok yang lebih lemah.

2) Agenda Kebijakan dan Sikap Pemerintah

Sebagai akibat dari persaingan tajam di antara berbagai kepentingan, hanya beberapa isu yang akan ditindaklanjuti. Isu-isu tersebut masuk dalam agenda kebijakan melalui beberapa cara berikut.

- a) Inisiatif dan prosesnya dilakukan oleh para pengambil kebijakan sendiri. Di Indonesia hal ini terjadi dalam proses pembuatan Keputusan Presiden, Keputusan Menteri, dan sebagainya.
- b) Desakan pihak lain di luar pemerintah, seperti (Lembaga Swadaya Masyarakat [LSM], organisasi massa, dan partai politik)
- c) Lembaga-lembaga penelitian milik pemerintah melalui temuan-temuan ilmiah atau data-data yang dikumpulkan dalam masyarakat.
- d) Perseorangan di luar organisasi pemerintah yang mengangkat suatu isu dalam masyarakat.
- e) Media massa yang mematangkan suatu isu sehingga menjadi pusat perhatian pemerintah.

Berkaitan dengan hal itu, ada dua macam agenda kebijakan, yaitu *systemic agenda* dan *institutional agenda*. *Systemic agenda* adalah isu yang secara umum mendapat perhatian masyarakat dan kalangan politisi, serta berada dalam lingkungan yuridiksi pemerintahan. Adapun *institutional agenda* adalah isu yang secara resmi menjadi perhatian serius dari penguasa.

Terkait dengan hal itu, menurut Edward et.al. (dalam Herabudin, 2016:67) sikap pemerintah dalam proses penyusunan agenda kebijakan adalah sebagai berikut.

- a) Membiarkan apa yang terjadi. Pemerinta bersikap pasif terhadap proses berlangsung sambil mempengaruhi dan mengawasi secara tidak langsung.
- b) Memfasilitasi masyarakat untuk merumuskan masalah dan menyalurkan melalui prosedur yang formal.
- c) Bertindak aktif dalam merumuskan masalah dan memprosesnya dalam agenda kebijakan.

2.3.2 Formulasi Kebijakan

Woll (Tangkilisan, 2003) dalam bukunya Herabudi (2016:70) mendefinisikan formulasi kebijakan sebagai pengembangan sebuah mekanisme untuk menyelesaikan masalah publik yang menuntut para analisis kebijakan

publik untuk menerapkan beberapa teknik dalam upaya menjustifikasikan bahwa sebuah pilihan kebijakan merupakan pilihan yang terbaik dari kebijakan yang lain. Formulasi kebijakan sebagai suatu proses menurut Winarno (1989) dalam bukunya Herabudi (2016:70), dapat dipandang dalam dua macam kegiatan. *Pertama*, adalah memutuskan secara umum hal-hal yang harus dilakukan atau dengan kata lain perumusan diarahkan untuk memperoleh kesepakatan tentang suatu alternatif kebijakan yang dipilih, suatu keputusan yang menyetujui adalah hasil dari proses seluruhnya. Berkaitan dengan hal itu, Widodo (2007) menyatakan bahwa ketika proses formulasi kebijakan tidak dilakukan secara tepat dan komprehensif, hasil kebijakan yang diformulasikan tidak akan bisa mencapai tataran optimal. Artinya, bisa jadi suatu kebijakan tidak bisa diimplementasikan. Akibatnya, tujuan dan sasaran kebijakan sulit dicapai dan masalah publik yang mengemuka di masyarakat pun tidak bisa dipecahkan. Padahal, kebijakan publik itu dibuat untuk memecahkan masalah publik yang mengemuka di masyarakat.

2.3.2.1 Kegunaan Model Formulasi Kebijakan Publik

Model dalam konteks formulasi kebijakan didefinisikan sebagai bentuk abstraksi dari suatu kenyataan. Oberlin Silalahi (1989) dalam bukunya Herabudi(2016:71) mendefinisikan model formulasi kebijakan sebagai sarana untuk menggambarkan situasi atau serangkaian kondisi sedemikian rupa sehingga perilaku yang terjadi di dalamnya dapat di jelaskan.

Menurut Miftah Thoha (2008) dalam bukunya Herabudi (2016:71), model formulasi kebijakan publik memiliki fungsi berikut:

- a. Menyederhanakan dan menjelaskan pemikiran-pemikiran tentang politik dan kebijakan publik;
- b. Mengidentifikasi aspek-aspek yang penting dari persoalan-persoalan kebijakan;
- c. Menolong, seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan memusatkan pada aspek-aspek yang esensial dalam kehidupan politik;

- d. Mengarahkan usaha-usaha ke arah pemahaman yang lebih baik mengenai kebijakan publik dengan menyarankan hal-hal yang dianggap penting dan yang tidak penting;
- e. Menyarankan penjelasan untuk kebijakan publik dan meramalkan akibat-akibatnya.

2.3.2.2 Proses Formulasi Kebijakan

Menurut Herabudi (2016:91) proses formulasi kebijakan dapat dibagi dalam empat tahap, yaitu perumusan masalah kebijakan, penyusunan agenda pemerintah, perumusan usulan kebijakan, dan pengesahan kebijakan.

1. Perumusan Masalah Kebijakan

Suatu masalah dapat berubah menjadi masalah umum tidak hanya bergantung pada dimensi objektif, tetapi juga dimensi subjektif, baik oleh masyarakat maupun pembuat keputusan. Dengan demikian, masalah tersebut tidak hanya cukup dihayati oleh banyak orang sebagai suatu masalah yang perlu segera diatasi, tetapi masyarakat perlu memiliki *political will* untuk memperjuangkan dan masalah tersebut ditanggapi positif oleh pembuat kebijakan. Hal tersebut mendorong para pembuat kebijakan untuk memperjuangkan masalah umum itu menjadi masalah kebijakan, memasukkannya dalam agenda pemerintah, dan mengusahakannya menjadi kebijakan publik. Langkah pertama yang harus dilakukan oleh setiap pembuat kebijakan adalah mengidentifikasi problem yang akan dipecahkan, kemudian membuat perumusan yang sejelas-jelasnya terhadap problem tersebut. Kegiatan ini merupakan upaya untuk menentukan identitas masalah kebijakan sehingga mengerti dan memahami sifat dari masalah tersebut yang kemudian akan mempermudah dalam menentukan sifat proses perumusan kebijakan.

2. Penyusunan Agenda Pemerintah

Banyaknya masalah publik yang telah diidentifikasi menurut para pembuat keputusan untuk memilih dan menentukan masalah yang harus memperoleh prioritas utama untuk diperhatikan secara serius dan aktif. Anderson (1978) dalam bukunya Herabudi (2016:91) menyebutkan beberapa faktor yang dapat

menyebabkan masalah umum dapat dimasukkan dalam agenda pemerintah, ayitu sebagai berikut.

- a. Apabila terdapat ancaman terhadap keseimbangan antarkelompok, dan kelompok-kelompok tersebut mengadakan reaksi dan menuntut tindakan pemerintah untuk mengatasi ketidakseimbangan tersebut.
- b. Para pemimpin politik didorong untuk memerhatikan kepentingan umum, menyebarluaskan, dan mengusulkan usaha pemecahannya.
- c. Timbulnya krisis atau peristiwa yang luar biasa yang mendapatkan perhatian besar dari masyarakat sehingga para pembuat keputusan dituntut untuk memerhatikan peristiwa atau krisis tersebut.
- d. Adanya gerakan protes termasuk tindakan kekerasan sehingga mendorong perhatian para pembuat keputusan untuk memasukkannya ke dalam agenda pemerintah.
- e. Masalah-masalah khusus atau isu-isu politis yang timbul dalam masyarakat sehingga menarik perhatian media massa dan menjadikannya sebagai sorotan. Hal ini dapat menyebabkan masalah atau isu tersebut semakin menonjol sehingga lebih banyak menyedot perhatian masyarakat dan para pembuat kebijakan.

3. Perumusan Usulan Kebijakan

Tahap ini merupakan kegiatan menyusun dari mengembangkan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk memecahkan masalah, yang meliputi hal berikut.

- a. Identifikasi alternatif untuk kepentingan pemecahan masalah. Masalah yang hampir sama atau mirip dapat menggunakan kebijakan yang pernah dipilih, sedangkan masalah yang sifatnya baru menuntut para pembuat kebijakan untuk menemukan dan mengidentifikasi alternatif kebijakan baru.
- b. Mendefinisikan dan merumuskan alternatif agar tiap-tiap alternatif yang telah dikumpulkan oleh pembuat kebijakan jelas pengertiannya. Semakin jelas alternatif itu di beri pengertian, semakin mudah bagi pembuat kebijakan menilai dan mempertimbangkan aspek positif dan negatif tiap-tiap alternatif tersebut.

- c. Menilai alternatif, yaitu pemberian bobot pada setiap alternatif sehingga para pembuat keputusan dapat memutuskan alternatif yang lebih memungkinkan untuk dilaksanakan/dipakai. Untuk melakukan penilaian terhadap berbagai alternatif dengan baik, dibutuhkan kriteria tertentu dan informasi yang relevan.
- d. Memilih alternatif yang memuaskan. Pemilihan alternatif yang memuaskan atau memungkinkan untuk dilaksanakan dilakukan setelah pembuat kebijakan melakukan penilaian terhadap alternatif kebijakan. Suatu alternatif yang telah dipilih secara memuaskan akan menjadi suatu usulan kebijakan yang telah diantisipasi untuk dapat dilaksanakan dan memberikan dampak positif. Tahap pemilihan alternatif yang memuaskan selalau bersifat objektif dan subjektif, dalam arti bahwa pembuat kebijakan akan menilai alternatif kebijakan sesuai dengan kemampuan rasio yang dimilikinya, dengan didasarkan pada pertimbangan terhadap kepentingan pihak-pihak yang akan memperoleh pengaruh sebagai konsekuensi dari pilihannya.

4. Pengesahan Kebijakan

Pengesahan kebijakan merupakan proses penyesuaian dan penerimaan secara bersama terhadap prinsip-prinsip yang diakui dan diterima. Landasan utama untuk melakukan pengesahan adalah variabel sosial, seperti sistem nilai masyarakat, ideologi negara, sistem politik dan sebagainya. Proses pengesahan suatu kebijakan diawali dengan kegiatan persuasian dan bergaining (Anderson, 1966:80) dalam bukunya Herabudi (2016:94).

- a. *Persuasion*, yaitu usaha untuk meyakinkan orang lain tentang suatu kebenaran atau nilai kedudukan seseorang sehingga mereka menerimanya sebagai milik sendiri.
- b. *Bergaining*, yaitu proses yang di dalamnya dua orang atau lebih yang mempunyai kekuasaan atau otoritas mengatur atau menyesuaikan sebagai tujuan yang tidak mereka sepakati untuk merumuskan serangkaian tindakan yang dapat diterima bersama meskipun tidak terlalu idela bagi mereka.

2.3.3 Adopsi Legitimasi Kebijakan Pemerintah

Menurut Herabudi (2016:96) secara etimologis, legitimasi berasal dari kata *lex*, yang berarti hukum. Kata legitimasi identik dengan kata-kata legalisasi, legal, atau legitim. Dengan demikian, secara sederhana legitimasi adalah kesesuaian suatu tindakan perbuatan dengan hukuman yang berlaku, atau peraturan yang ada, baik peraturan hukum formal, etis, adat istiadat, maupun hukum kemasyarakatan yang sudah lama tercipta secara sah. *Legitimacy* berarti memberi kuasa atau kewenangan pada dasar bekerjanya sistem politik, termasuk proses penyusunan perencanaan, usul untuk memecahkan problema yang timbul di masyarakat. Menurut Silalahi (Ali Imron, 1995) legitimasi berasal dari kata *legitimation* yang berarti proses spesifik pengotorisasian atau pengesahan program-program pemerintah.

Istilah legitimasi mengandung dua makna, yaitu (a) menyangkut pemberian kewenangan untuk memberikan usulan atas suatu kegiatan ; (b) menyangkut pemberian kewenangan untuk melaksanakan program-program yang diusulkan. *Legitimacy* memberikan kewenangan untuk usul, sedangkan *legitimation* memberikan kewenangan untuk melaksanakan. Oleh karena itu, *legitimacy* dilakukan terlebih dahulu dan baru kemudian *legitimation*. Dalam konteks ini, *legitimasi* berperan untuk memberikan pengakuan bahwa setiap kebijakan yang diputuskan adalah kebijakan yang terbaik untuk kepentingan masyarakat tempat kebijakan itu disahkan. Dengan kata lain, legitimasi adalah prinsip yang menunjukkan penerimaan keputusan pemimpin pemerintah dan pejabat oleh (sebagian besar) publik atas dasar bahwa perolehan para pemimpin dan pelaksanaan kekuasaan sesuai dengan prosedur yang berlaku pada masyarakat umum dan nilai-nilai politik atau moral.

Legitimasi sangat penting karena akan berpengaruh terhadap masyarakat banyak, baik yang menguntungkan bagi sebagian masyarakat maupun yang membawa dampak merugikan kelompok lain. Selain itu, setiap kebijakan juga membawa implikasi terhadap anggaran yang harus dikeluarkan pemerintah. Pada umumnya wewenang melakukan legitimasi dimiliki oleh pemerintah atau badan legislatif.

2.3.3.1 Proses Legitimasi Kebijakan Pemerintahan

1. Tahap Adopsi Kebijakan

Menurut Arizal Effendy (2000) dalam bukunya Herabudi (2016:104), tahap adopsi kebijakan merupakan tahap untuk menentukan pilihan kebijakan melalui dukungan *stakeholders*. Tahap ini dilakukan setelah melalui proses rekomendasi dengan langkah-langkah berikut.

- a. Mengidentifikasi alternatif kebijakan yang dilakukan pemerintah untuk merealisasikan masa depan yang diinginkan. Ini merupakan teknik langkah terbaik dalam upaya mencapai tujuan tertentu.
- b. Mengidentifikasi berbagai kriteria untuk menilai alternatif yang akan direkomendasikan.
- c. Mengevaluasi berbagai alternatif tersebut dengan menggunakan kriteria yang relevan agar efek positif alternatif kebijakan tersebut lebih besar dari pada efek negatif yang timbul.

2. Cara Untuk Mendapatkan dan Memertahankan Legitimasi

Beberapa cara untuk mendapatkan dan mempertahankan legitimasi dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

1. Simbolis, yaitu dengan cara menumbuhkan kepercayaan terhadap masyarakat dalam bentuk simbol-simbol seperti kepribadian yang baik, menjunjung tinggi nilai budaya dan tradisi.
2. Prosedural, yaitu menjanjikan kesejahteraan materiil kepada rakyat, seperti fasilitas pendidikan dan kesehatan lebih baik, kesempatan kerja lebih besar, menjamin tersedianya pangan yang dibutuhkan rakyat, menjanjikan sarana produksi pertanian, sarana komunikasi dan transportasi, serta modal yang memadai.
3. Materiil, yaitu dengan cara mengadakan pemilihan umum untuk menentukan para wakil rakyat, perdana menteri, presiden, dan sebagainya. Para anggota lembaga tinggi negara atau referendum untuk mengesahkan suatu kebijakan umum.

3. Prinsip Legitimasi Pengakuan dan Dukungan Masyarakat terhadap Pemerintah

Pada umumnya pemimpin pemerintahan yang mendapatkan legitimasi berdasarkan prinsip-prinsip legitimasi tradisional, ideologi, dan kualitas pribadi cenderung menggunakan metode simbolik. Kadang-kadang suatu kebijaksanaan yang telah dirumuskan, dimintakan pendapat secara langsung kepada rakyat, dan rakyat diminta memberikan dukungan. Kadang-kadang pula, dukungan tersebut dimintakan oleh pengurus kebijaksanaan kepada tokoh-tokoh nonformal atau kunci di masyarakat. Dengan harapan, tokoh kunci atau nonformal itulah yang akan mencari dukungan kepada massa atau rakyat banyak. Kebijakan yang telah diformulasikan dan disahkan secara formal tersebut belum dianggap final karena masih memungkinkan adanya revisi, perbaikan, dan penyempurnaan. Revisi tersebut dilakukan dalam rangka menyempurnakan agar ketika dilaksanakan tidak mengalami hambatan. Kegiatan legitimasi adalah cara dukungan sekaligus menyempurnakan kebijaksanaan, sedangkan hasil akhir legitimasi adalah rumusan kebijaksanaan yang sudah sah dan dianggap final.

2.4 Aktor-aktor yang Berperan dalam Pembuatan Kebijakan

Dalam pembuatan kebijakan melibatkan organ-organ (aktor-aktor) yang cukup representatif bagi kepentingan publik. Pembahasan mengenai siapa saja yang terlibat dalam perumusan kebijakan dapat dilihat dalam tulisan Anderson (1983), Lindblom (1980), maupun Lester dan Steward (2000) dalam Winarno (2002:84) para aktor yang seharusnya terlibat dalam pembuatan kebijakan itu adalah.

a. **Official Policy Makers** atau pemeran serta resmi yaitu organ-organ yang menduduki pos-pos kekuasaan secara legal atau resmi. Yang termasuk kelompok ini adalah Badan-badan Administrasi atau Agen-agen Pemerintah (Birokrasi), Presiden (Eksekutif), para Anggota Legislatif, dan Yudikatif.

1) Badan-badan Administrasi (Agen-agen Pemerintahan)

Badan administrasi dianggap sebagai pelaksana. Selain itu, badan administrasi sering terlibat dalam pengembangan kebijakan publik, hal ini

berkaitan erat dengan kebijakan sebagai apa yang dilakukan pemerintah mengenai masalah tertentu.

2) **Presiden (Eksekutif)**

Presiden sebagai kepala eksekutif mempunyai peran yang penting dalam perumusan kebijakan. Keterlibatan Presiden dalam perumusan kebijakan dapat dilihat dalam komisi-komisi presidensial maupun dalam rapat-rapat kabinet.

3) **Lembaga Legislatif**

Lembaga ini bersama-sama dengan pihak eksekutif (Presiden dan Pembantu-pembantunya), memegang peran yang cukup krusial di dalam perumusan kebijakan. Setiap Undang-undang yang menyangkut masalah publik harus mendapatkan persetujuan dari lembaga legislatif dalam perumusan kebijakan juga dapat dilihat dari mekanisme dengar pendapat, penyelidikan, dan kontak-kontak yang mereka lakukan dengan pejabat-pejabat administrasi, kelompok kepentingan dan lainnya.

4) **Lembaga Yudikatif**

Lembaga ini memainkan peran dalam pembentukan kebijakan. Badan ini mempunyai kekuasaan yang cukup besar untuk mempengaruhi kebijakan publik melalui pengujian kembali suatu undang-undang atau peraturan.

- b. ***Unofficial Participants*** atau para pemeran tidak resmi yaitu organ-organ yang secara formal tidak mempunyai wewenang untuk merumuskan kebijakan publik tetapi kegiatannya banyak mempengaruhi '*official policy makers*'. Golongan ini sering berpartisipasi dalam proses pembuatan kebijakan, dan partisipasi mereka itu memang dibenarkan. Yang termasuk golongan ini adalah; kelompok-kelompok kepentingan (*interest groups*), partai politik, dan warga Negara secara individual.

1) **Kelompok-kelompok Kepentingan**

Kelompok-kelompok kepentingan ini menjalankan artikulasi kepentingan yaitu mereka berfungsi menyatakan tuntutan-tuntutan dan memberikan alternatif-alternatif tindakan kebijakan. Selain itu, kelompok ini sering

memberi informasi kepada para pejabat publik dan informasi yang diberikan bersifat teknis mengenai sifat serta konsekuensi yang timbul dari ulasan-ulasan kebijakan yang diajukan.

2) Partai-partai Politik

Partai politik digunakan sebagai alat untuk meraih kekuasaan. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa partai politik sangat berpengaruh dalam proses pembuatan kebijakan. Partai politik sering kali melakukan “agregasi kepentingan”. Partai-partai tersebut berusaha mengubah tuntutan tertentu dari kelompok-kelompok kepentingan menjadi alternatif kebijakan.

3) Warga Negara Individu

Dalam pembahasan mengenai kebijakan, warga Negara individu sering diabaikan dalam hubungannya dengan legislatif, kelompok kepentingan serta yang lebih menonjol. Walaupun tugas pembuat kebijakan pada dasarnya diserahkan kepada para pejabat publik, namun dalam berbagai hal para individu masih dapat mengambil peran aktif dalam pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Kusumanegara (2010:53) dalam bukunya model dan aktor dalam proses kebijakan publik, aktor-aktor kebijakan berasal dari berbagai macam lembaga yang tercakup dalam supra struktur politik maupun infra struktur. Para ahli mengidentifikasi aktor-aktor dengan berbagai macam sebutan, yaitu: Legislatur, Eksekutif, Lembaga Peradilan, Kelompok Penekan, Partai Politik, Media Massa, Organisasi Komunitas, Aparat Administrasi atau Birokrasi, Kelompok *Non Governmental Organization* (NGO), Kelompok Swasta, Kelompok *Think Tanks*, Dan Kabinet Bayangang dalam tulisan (Anderson, 1979; Ripley, 1985; Guy Peter dalam Sugiono, 1993).

Para aktor tersebut masing-masing mempunyai karakteristik yang menunjukkan kekuatannya mempengaruhi proses kebijakan. Misalnya, jika direfleksikan dengan kondisi Indonesia, maka para aktor dan kekuatannya diperinci sebagai berikut.

- 1) Lembaga Kepresidenan, Lembaga ini terdiri atas Presiden, Wakil Presiden, Kabinet, serta pejabat teras lainnya di kantor Kepresidenan. Lembaga Kepresidenan sangat penting dalam proses kebijakan karena mempunyai struktur yang kuat dalam melakukan rekrutmen para policy maker yang berasal dari lingkaran eksekutif. Di samping itu lembaga ini mempunyai resources yang kuat dalam bentuk dana yang digunakan untuk pelaksanaan proyek-proyek pemerintah. Lembaga Kepresidenan kuat karena mempunyai sumber dukungan aparat yang *powerfull*, dan memegang atribut-atribut yang mencerminkan kapasitas simbolik sistem politik;
- 2) Dewan Perwakilan Rakyat, merupakan lembaga yang tidak bisa diabaikan dalam proses kebijakan disebabkan konteks politiknya dalam institusi yaitu menentukan rancangan kebijak DPR juga mempunyai modal representativitas politik yang bisa digunakan untuk membentuk opini publik;
- 3) Birokrat, merupakan lembaga penting dalam proses kebijakan disebabkan keahlian yang mereka miliki, pengetahuan tentang institusi (sesuai dengan masa kerja), serta peran pentingnya dalam implementasi kebijakan;
- 4) Lembaga Yudikatif, merupakan lembaga yang berwenang melakukan adjudikasi pada implementasi kebijakan dan pada gilirannya menjadi masukan untuk formulasi;
- 5) Partai Politik, berperan penting dalam menggalang opini publik yang bermanfaat dalam melontarkan isu-isu yang nantinya dikembangkan dalam tahap agenda setting. Partai politik juga menjalankan fungsi-fungsi politik yang penting dalam proses kebijakan;
- 6) Kelompok-kelompok kepentingan berfungsi menyalurkan isu-isu publik dalam proses agenda setting. Fungsi tersebut semakin bertambah mengemuka ketika peran partai politik menurun;
- 7) Media Massa, merupakan aktor yang terlibat dalam semua tahap kebijakan karena berfungsi sebagai komunikator antara pemerintah dan masyarakat. Media massa mempunyai kekuatan yang khas, yaitu kemampuannya menjangkau audiens lebih luas dibanding kelompok manapun. Kekhasan itu

menjadikan media massa merupakan agen yang efektif dalam membentuk opini publik. Selain itu, media massa juga berperan dalam agenda setting.

- 8) Kelompok intelektual kampus dan nonkampus, adalah aktor yang terlibat dalam proses kebijakan, baik dalam agenda setting dan evaluasi, serta membentuk opini publik dengan relatif obyektif. Adakalanya mereka juga berperan dalam formulasi kebijakan ketika negara menghendaki sumbangan pemikiran para teknokrat secara langsung maupun tidak langsung, dalam perencanaan pembangunan.

2.5 Kepentingan Aktor

2.5.1 Pengertian Kepentingan

Kepentingan didefinisikan sebagai perorangan, organisasi, dan sejenisnya yang memiliki andil atau perhatian dalam mencapai suatu tujuan (Hornby, 1995). Istilah pemangku kepentingan digunakan untuk mendeskripsikan komunitas atau organisasi yang secara permanen menerima dampak dari aktivitas atau kebijakan, dimana mereka berkepentingan terhadap hasil aktivitas atau kebijakan tersebut. Gonsalves et al. (2005) mendeskripsikan pemangku kepentingan atas siapa yang memberi dampak dan/atau siapa yang terkena dampak kebijakan, program, dan aktivitas pembangunan. Mereka bisa laki-laki atau perempuan, komunitas, kelompok sosial ekonomi, atau lembaga dari berbagai dimensi pada setiap tingkat golongan masyarakat. Setiap kelompok memiliki sumber daya dan kebutuhan masing-masing yang harus terwakili dalam proses pengambilan keputusan dalam kegiatan pembangunan. Perlu dicatat bahwa pengambilan keputusan tidak dapat dilaksanakan secara efektif oleh satu kelompok tertentu.

Pemangku kepentingan adalah perorangan dan kelompok yang secara aktif terlibat dalam kegiatan, atau yang terkena dampak, baik positif maupun negatif, dari hasil pelaksanaan kegiatan. Secara garis besar, pemangku kepentingan dapat dibedakan atas tiga kelompok (Crosby, 1992), yaitu:

1. Pemangku kepentingan utama, yakni yang menerima dampak positif atau negatif dari suatu kegiatan.

2. Pemangku kepentingan penunjang, adalah yang menjadi perantara dalam membantu proses penyampaian kegiatan. Mereka dapat digolongkan atas pihak penyandang dana, pelaksana, pengawas, dan organisasi advokasi seperti organisasi pemerintahan, LSM, dan pihak swasta.
3. Pemangku kepentingan kunci, yakni yang berpengaruh kuat atau penting terkait dengan masalah, kebutuhan, dan perhatian terhadap kelancaran kegiatan.

2.5.2 Pengertian Aktor

Menurut Herabudi (2016:72) aktor atau pembuat kebijakan adalah orang tua pelaku yang terlibat dalam proses formulasi kebijakan, yang memberikan dukungan ataupun tuntutan serta menjadi sasaran dari kebijakan yang dihasilkan oleh sistem kebijakan. Ada dua macam aktor, yaitu aktor yang memiliki kualifikasi dan tuntutan internal dan aktor yang memiliki kualifikasi eksternal. Aktor yang paling dominan dalam tahap perumusan kebijakan dengan tuntutan yang bersifat internal, dalam arti mempunyai kekuasaan atau wewenang untuk menentukan isi dan memberikan legitimasi terhadap rumusan kebijakan. Adapula aktor yang mempunyai kualifikasi atau karakteristik lain dengan tuntutan eksternal adalah kelompok-kelompok kepentingan, partai politik, pimpinan elite profesi, dan lain-lain. Aktor-aktor yang berperan dalam formulasi kebijakan tidak hanya berfungsi menciptakan adanya keseimbangan di antara kepentingan yang berbeda, tetapi juga harus berfungsi sebagai penilai, yaitu menciptakan nilai yang disepakati bersama yang didasarkan pada penilaian rasional dalam mencapai hasil yang maksimal.

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa inti dari pengertian kepentingan aktor ini dapat dilihat saat kebijakan masih dibuat di luar legislasi dan di dalam legislasi. Selain itu kepentingan para aktor ini juga dapat dilihat dari berbagai segi, seperti politis, moralitas, legalitas formal, pajak, keamanan, ketertiban, kenyamanan, dan kebebasan dalam beraktivitas belajar.

2.6 Kebudayaan

2.4.1 Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan kerap menjadifokus perhatian dari bidang Ilmu Antropologi dan Sosiologi, yang melihat dari sisi masyarakatnya. Menurut Soekanto (2012:150) Kata “kebudayaan” berasal dari (bahasa Sansekerta) *buddhaya* yang merupakan bentuk jamak kata “buddi” yang berarti budi atau akal. Kebudayaan diartikan sebagai “hal-hal yang bersangkutan dengan budi atau akal”. Seorang antropolog lain, yaitu E.B Tylor (dalam Soekanto, 2012:150), pernah mencoba memberikan definisi mengenai kebudayaan sebagai berikut.

“Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat”.

Sedangkan menurut Roucek dan Warren (dalam Basrowi, 2005:72), bahwa kebudayaan itu bukan saja merupakan seni dalam hidup, tetapi juga benda-benda yang terdapat di sekeliling manusia yang dibuat oleh manusia. Itulah sebabnya kemudian ia mendefinisikan

“kebudayaan sebagai cara hidup yang dikembangkan oleh sebuah masyarakat guna memenuhi keperluan dasarnya untuk dapat bertahan hidup, meneruskan keturunan dan mengatur pengalaman sosialnya. Hal-hal tersebut adalah seperti pengumpulan bahan-bahan kebendaan, pola organisasi sosial, cara tingkah laku yang dipelajari, ilmu pengetahuan, kepercayaan dan kegiatan lain yang berkembang dalam pergaulan manusia. Kemudian, Roucek dan Warren menganggap bahwa kebudayaan adalah sebagai sumbangan manusia kepada alam lingkungannya”.

Setelah mengetahui beberapa definisi kebudayaan, selanjutnya akan dibahas beberapa hal yang terkait dengan kebudayaan yang perlu dipahami. Antara lain sebagai berikut.

1) Unsur-unsur Kebudayaan

Kluckhohn dalam majalah *Anthropology to Day* yang dikutip oleh Soekanto (2006:154) ada tujuh unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *cultural universals*, yaitu.

- a) Kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak, dan sebagainya);
- b) Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transport, dan sebagainya);
- c) Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dan sebagainya);
- d) Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan);
- e) Bahasa (lisan maupun tertulis);
- f) Sistem pengetahuan;
- g) Religi (sistem kepercayaan).

2) Fungsi Kebudayaan

Hasil karya masyarakat melahirkan teknologi dan kebudayaan kebendaan yang mempunyai kegunaan utama di dalam melindungi masyarakat terhadap lingkungan internalnya. Teknologi pada hakikatnya meliputi paling sedikit tujuh unsur (Koentjaraningrat dalam Soekanto, 2006:155) sebagai berikut.

- a) Alat-alat produktif;
- b) Senjata;
- c) Wadah;
- d) Makanan dan minuman;
- e) Pakaian dan perhiasan;
- f) Tempat berlindung dan perumahan;
- g) Alat-alat transport.

3) Sifat Hakekat Kebudayaan

Sifat hakekat kebudayaan merupakan ciri setiap kebudayaan. Adapun sifat hakekat kebudayaan adalah sebagai berikut.

- a) Kebudayaan terwujud dan tersalurkan lewat perilaku manusia;
- b) Kebudayaan telah ada terlebih dahulu mendahului lahirnya suatu generasi tertentu dan tidak akan mati dengan habisnya usia generasi yang bersangkutan;
- c) Kebudayaan diperlukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah lakunya;
- d) Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang diterima dan ditolak, tindakan-tindakan yang diterima dan ditolak, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang diizinkan.

2.7 Ikon

Menurut Yananda dan Salamah (2014:14), Maskot atau Ikon kota tidaklah harus menunggu suatu daerah seperti Kota, Kabupaten, dan Provinsi maju secara ekonomi. Basis ekonomi tidak menghambat daerah-daerah untuk memanfaatkan perangkat sebuah ikon dalam pembangunan daerah. Karena pembangunan yang memanfaatkan sebuah ikon daerah dapat berbasiskan sebuah identitas atau karakter dari daerah atau wilayah tersebut. Menurut Wheeler (2009:49) salah satu elemen dari brand identity adalah Ikon atau Maskot. Ikon adalah personifikasi daerah dari wujud karakter tertentu dengan sifat dan ciri khas yang mewakili kota atau daerah tersebut. Ikon atau Maskot yang efektif adalah ikon yang mampu menggambarkan sebuah kota, filosofi, membawa gambaran visi dan misi, serta mampu menjadi bagian dari publik itu sendiri.

Ikon digunakan tidak hanya untuk mempromosikan sebuah kota atau daerah, namun juga memberikan edukasi secara persuasif tentang kota atau daerah tersebut. Hampir setiap daerah di Indonesia, memiliki Ikon atau maskot sebagai sebuah identitas spesifik bagi daerah tersebut. Ikon tersebut biasanya diadopsi dari unsur-unsur geografis, kekayaan sumber daya alam (SDM), maupun sejarah kebudayaan sosial daerah setempat. Salah satu contohnya adalah Ikan Hiu Sura dan Buaya yang menjadi ikon di kota Surabaya. Dengan potensi keindahan alam

serta wisata budaya yang kaya, Lumajang mengangkat kesenian jaran kencak sebagai ikon atau maskot di Kabupaten Lumajang yang dapat melambangkan ciri khas atau ikon yang identik untuk dikenang oleh para wisatawan yang menggambarkan Kabupaten Lumajang baik dari segi geografis, holtikultura, sejarah, budaya, maupun keseniannya.

Kabupaten Lumajang sendiri merupakan salah satu daerah yang kaya akan potensi wisata alam dan wisata budaya. Hal itu merupakan salah satu kelebihan dari Kabupaten Lumajang selain potensi dibidang pertanian, perkebunan, peternakan, perindustrian, pertambangan dan lain-lain. Maka dari itu sangat disayangkan jika potensi tersebut belum diketahui oleh masyarakat luas. Ikon ini nantinya akan menggambarkan ikon yang paling menonjol yang dimiliki sebuah kota, yang sudah menjadi bagian dari publik itu sendiri.

Untuk itulah tujuan dibuatnya suatu maskot atau ikon yang melambangkan ciri khas serta filosofi daerah tersebut untuk memberikan edukasi secara persuasif agar Kabupaten Lumajang dapat dikenal dan mampu memberikan kesan positif kepada masyarakat luas terutama para wisatawan. Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian Ikon atau Makot adalah sebagai bentuk, benda atau tanda yang dapat berbentuk dari unsur-unsur geografis, kekayaan sumber daya alam (SDM), maupun sejarah kebudayaan sosial daerah setempat, yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan sehingga dapat menjadi ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh tiap daerah atau wilayah tertentu. Dengan adanya Ikon Daerah dapat membentuk identitas kota yang berguna untuk memasarkan segala aktivitas kegiatan, saran serta budaya yang ada di kota atau Kabupaten tersebut.

2.8 Kesenian Jaran Kencak

2.7.1 Pengertian Kesenian

Pada umumnya orang-orang Indonesia menganggap antara kesenian dan kebudayaan sama saja. Sebagaimana yang dinyatakan Koentjaraningrat (2002:19).

“Umumnya bagi orang berbahasa Indonsai, kebudayaan adalah kesenian, yang bila dirumuskan bunyinya, kebudayaan (dalam arti

kesenian) adalah ciptaan dari segala pikiran dan perilaku manusia yang fungsional, estetis, dan indah, sehingga ia dapat dinikmati dengan panca inderanya (yaitu penglihat, penghirup, pengecap, perasa dan pendengar).”

Menurut Rohidi (2000:101), kesenian merupakan salah satu isi dari kebudayaan. Kesenian adalah produk manusia. Seni lahir dari proses kemanusiaan artinya bahwa eksistensi seni merupakan cerminan dari nilai estesis dari oleh cipta, rasa, dan karsa manusia dalam ruang dan waktu. Pada umumnya orang-orang Indonesia menganggap antara kesenian dan kebudayaan samasaja. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Koentjaraningrat (2002:19) umumnya bagi orang Berbahasa Indonesia, kebudayaan adalah kesenian, yang bila dirumuskan bunyinya, kebudayaan (dalam arti kesenian adalah), ciptaan dari segala pikiran dan perilaku manusia yang fungsional, estetis, dan indah sehingga ia dapat dinikmati dengan panca inderanya (yaitu penglihat, penghirup, perasa, dan pendengar. Menurut Prasetyo (2004:94), Kesenian adalah karya cipta rasa dan karsa manusia untuk memberi rasa nikmat atau keindahan. Seni itu indah dan dapat memberi kehalusan perasaan dan budi manusia. Jadi, seni atau kesenian merupakan karya para seniman dalam maksud memberikan rasa indah kepada para penghayatnya dan bagi para seniman itu sendiri.

Namun, di dalam penelitian ini berpendapat bahwa kesenian adalah sebagai salah satu unsur atau isi pokok dari kebudayaan yang ada, sehingga kesenian lebih sempit dan spesifik dari kebudayaan. Dalam hal ini kesenian menjadi bagian dari kebudayaan, sedangkan kebudayaan belum tentu berupa kesenian. Pengertian ini senada dengan yang disampaikan Maspion (2010:14), bahwa.

“Kesenian merupakan salah satu perwujudan dan kebudayaan. Lebih dari itu, kesenian adalah tempat di mana makna budaya ditafsirkan dan identitas budaya diakui dan diperkuat, khususnya di masyarakat kecil”.

2.7.2 Sejarah Kesenian Jaran Kencak

Sejarah kesenian Jaran Kencak dapat dikaji melalui beberapa aspek sebagai berikut ini.

a. Dari Aspek Landasan History

Migrasinya suku Madura ke wilayah Tapal Kuda dengan membawa budayanya yaitu budaya pendhalungan yaitu perpaduan budaya Madura dan Jawa. Jaran Kencak sebagai salah satu kesenian yang berkembang dari budaya pendhalungan tersebut di Kabupaten Lumajang selama lima generasi hingga sekarang. Menurut Ketua Komunitas diyakini seniman Jaran Kencak, orang yang pertama kali menciptakan kesenian ini bernama Klabisajeh, seorang pertapa suci yang tinggal di lereng Gunung Lemongan. Verkat kesaktiannya Klabisajeh membuat kuda liar tunduk jinak dan pandai menari sehingga jadilah Jharan Kencak; Jharan artinya Kuda, dan Kencak artinya Menari.

Tahun 1934 Jaran Kencak Seni Pertunjukan yang diadakan pemerintah Belanda saat itu untuk menyambut Pejabat Belanda yang berkunjung ke Lumajang di daerah Dampar yang sekarang menjadi wilayah Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang. Pada masa Kolonial seni pertunjukkan Jaran Kencak ini mengalami pasang surut karena ada larangan-larangan melakukan kegiatan kesenian pada masa kolonialisme Belanda sampai Jepang. Baru pada tahun 1949 mulai di kembangkan Seni Pertunjukkan Jaran Kencak manten, seorang Warga Desa Kalipepe menciptakan karya Seni Budaya Pendhalungan berbentuk arak-arakan kuda, dihias dengan kain, dan diiringi oleh music kenong telok. Kesenian tersebut mengelilingi Desa Kalipepe untuk menghibur masyarakat yang pada saat itu sedang merasa tertekan dan ketakutan karena situasi serta kondisi daerah Lumajang yang masih dalam kekuasaan NICA. Pada akhir tahun 1960 kesenian Jaran Kencak mengalami perkembangan sangat pesat, baik pada hiasan kudanya maupun penambahan personilnya, dengan urutan karakan sebagai berikut: Penari Kopiah tredepan berbentuk Jaran Bodak atau disebut juga Jaran Slining, dibelakangnya pengantin yang duduk di kuda Jaran Kencak manten, dan paling belakang iringan musiknya. Sejak tahun 1963 hingga sekarang pergelaran Jaran Kencak mulai tampak dan sering diminta tampil pada acara hajatan.

Sejak tahun 2012 setiap bulan Desember setiap satu Tahun sekali kesenian Jaran Kencak di Festivalkan di Kabupaten Lumajang mengawali Hari Jadi Kabupaten Lumajang, dan tahun 2016 dipatenkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang sebagai Ikon Kesenian Lumajang berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

b. Dari Aspek Landasan Teori

Temuan Relief kuda pada Candi di Dusun Kedungsari, Desa Kedungmoro, Kecamatan Kunir menguatkan bahwa kuda merupakan hewan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat di Lumajang. Selain untuk kebutuhan hidup sehari-hari karena masyarakat Lumajang yang mayoritas sebagai petani, selain itu juga menjadi sarana untuk seni pertunjukan dan perhelatan. Kuda dalam berbagai kebudayaan dianggap sebagai simbol kebebasan, kecerdasan, dan kekuatan.

Perkembangan kesenian Jaran Kencak yang ada di Kabupaten Lumajang ini selain sangat besar animo masyarakat khususnya para seniman Jaran Kencak juga peran dari Pemerintah yang sangat mendukung terhadap pelestarian dan pengembangan kesenian ini dimana sejak tahun 2011 telah dilaksanakan kirab kesenian Jaran Kencaknya yang diikuti oleh seluruh komunitas kesenian ini serta kegiatan semacam ini menjadi agenda tahunan di Kabupaten Lumajang yang mampu mendukung Promosi Wisata Daerah.

c. Dari Aspek Landasan Deskriptif

Dalam kesenian Jaran Kencak ada dua jenis pakaian kuda:

- a. Kuda Raja/ Kuda Perang/ Kuda Atraksi/ Jaran Manjheng/ Jaran Ade' adalah pakaian kuda ini simple sebagaimana layaknya kuda perang. Biasanya pakaian kuda ini terdiri pelindung kepala, pelindung tubuh, aksesoris serta gongseng atau Bel Kuda atau kerincingan. Pakaian Jaran Kencak ini pada umumnya terbuat dari bahan kain yang dibordir dan diberi menik-menik, juga ada yang terbuat dari bahan kulit dan kuningan. Jaran Kencak Atraksi melakukan beragam jenis gerak, seperti berdiri dengan dua kaki, memberikan hormat kepada penonton, duduk sambil berputar, tiduran, bercengkrama dengan

pawangnya dan lain-lain. Sedangkan pawing dari Jaran Kencak jenis ini biasanya menari-menari seirama dengan keduanya sambil “Ngejhung” alias menyanyi atau melantunkan kidungan dalam bahasa Madura.

- b. Kuda Ratu/ Kuda Kemanten/ Kuda Tumpang/ Jaran Ngarak/ Jarran Budih adalah Pakaian kuda ini dilengkapi oleh pelana yang lengkap dengan penutup samping, belakang, dan depan serta aksesoris penutup kepala juga tubuh hingga yang terlihat hanya sedikit bagian dari kepala dan sedikit bagian dari kaki saja. di bagian belakangnya dihiasi dengan bulu merak yang menambah kesan mewah dari penampilan kuda ini. Pakaian Jaran Kencak jenis ini terbuat dari bahan Fiber Glass, tapi ada juga yang terbuat dari bahan Armola atau Kulit Sapi. Sedangkan untuk aksesorisnya terbuat dari kain yang dibordir dan diberi manic-manik serta pernak-ppernik lain dari beragam bahan yang ada di sekitar Kabupaten Lumajang. jaran Kencak jenis ini memang tidak melakukan atraksi gerakan apapun selain hanya menggerakkan kaki secara teratur keatas kebawah, serta berjalan pelan mengikuti rombongan dan sekelompok penabuh gamelan yang mengikuti di belakangnya. Adapun Pawang dari Jaran Kencak jenis ini sambil menuntun keduanya, dia juga melakukan Tari Kupluk atau Peci. Si Pawang melakukan atraksi gerak tari yang sederhana sambil menggerak-gerakkan Kupluk atau Pecinya dengan cepat. Yang membuat orang kagum dengan Tari Kupluk kini adalah karena meskipun digerak-gerakan dengan cepat tapi Kupluk sang Pawang tidak jatuh meskipun tidak diikat dengan tali. Tarian Kupluk ini kemudian menjadi unik dan lucu untuk dinikmati oleh masyarakat. Jaran Kencak jenis Ratu ini memang dirancang khusus untuk ditunggangi. Di masyarakat Lumajang biasanya yang boleh menunggangi kuda jenis ini adalah anak kecil yang baru di khitan atau di sunat. Tapi pada perkembangannya saat ini semua anak-anak boleh menungganginya dengan di rias layaknya pengeran atau putri kecil. mereka di ajak keliling kampung, dan sekaligus mendatangi tokoh-tokoh desa setempat terutama Kepala Desa untuk sekedar meminta restu atas telah di khitannya anak tersebut.

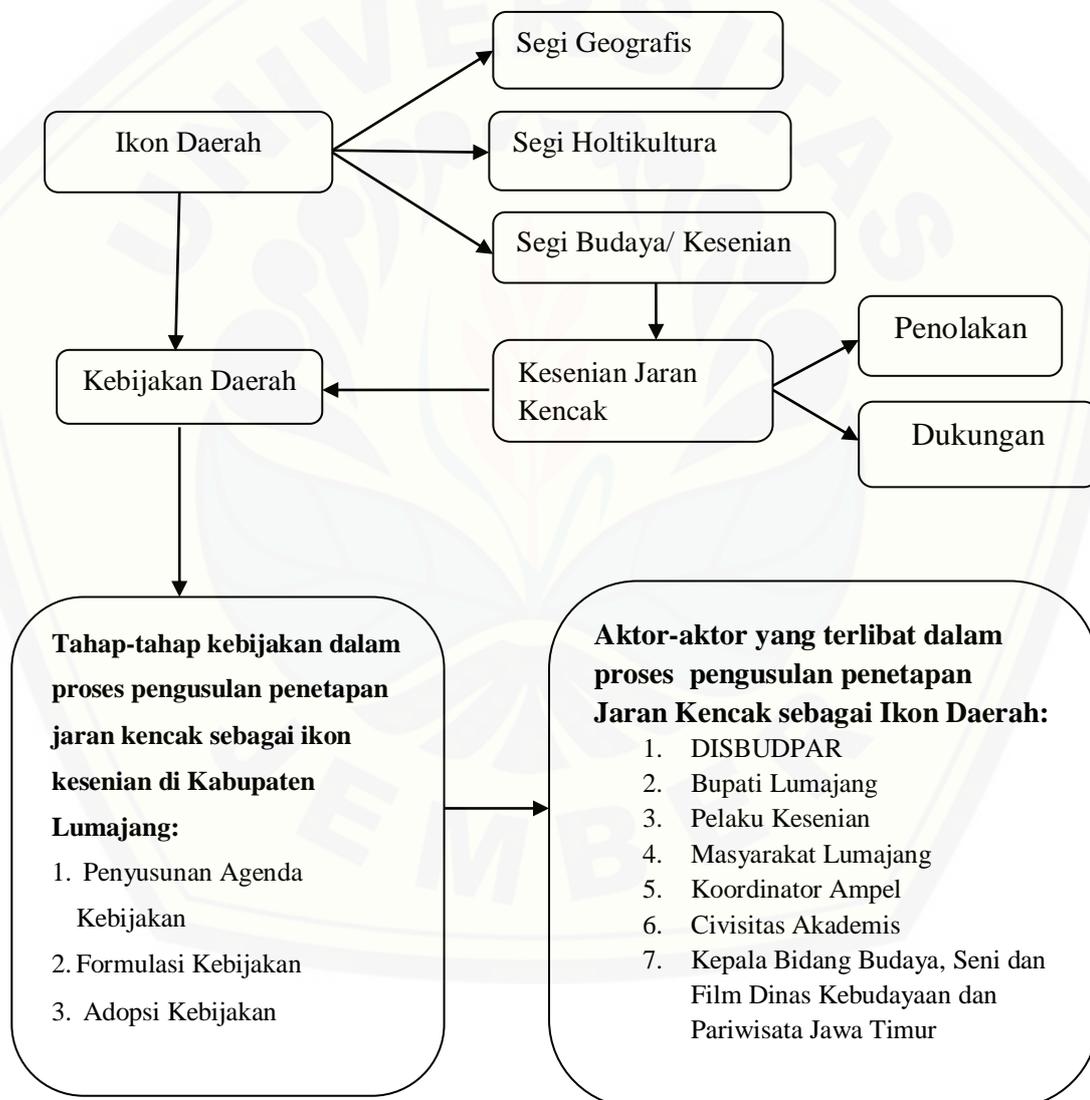
Secara umum pakaian Jaran Kencak menggunakan motif Naga dan motif ukiran khas Madura seperti, Ukel, Sulus Pakis, Banyu Mili, dan lain-lain. Motif Naga memang dominan dalam pakaian Jaran Kencak. Adapun jenis motif Nagayang digunakan mayoritas menggunakan jenis Naga Antaboga yang dilengkapi dengan Kuluk dan Jebean. Dari segi pewarnaan juga banyak menggunakan warna emas karena latar belakang sejarahnya Lumajang sebagai Kerajaan. Selain warna emas juga dominan warna khas Madura yakni perpaduan warna Merah, Biru, Hijau, Hitam, dan Putih.

Sampai saat ini, kesenian Jaran Kencak masih banyak dinikmati oleh masyarakat, khususnya untuk hajatan perkawinan dan sunatan. Biasanya masyarakat yang “nanggap” atau meng-oder kesenian Jaran Kencak ini minimal menggunakan tiga ekor kuda, yang terdiri dari satu ekor Kuda Raja, dan Dua ekor Kuda Ratu. Tapi ada juga yang menggunakan hingga 100 ekor kuda sekaligus, tergantung status sosial dan status ekonomi dari orang yang punya hajatan tersebut. Selain itu, kesenian ini dilengkapi dengan kelompok penabuh gamelan yang mengiringi rombongan Jaran Kencak saat melakukan performancenya. Biasanya gamelan Jaran Kencak terdiri dari dua orang penabuh Kendang, tiga orang penabuh Kenong atau Bonang, satu orang penabuh Gong beserta dua orang yang membantu memikul Gongnya, dan yang terakhir adalah satu orang peniup Saronen (terompet khas Madura yang terbuat dari kayu). Mereka menabuh sambil berjalan kaki mengelilingi kampung dan terakhir menabuh dalam kondisi parker di lokasi hajatan.

Penyebaran jenis kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang menyebar di 21 Kecamatan yang ada di Lumajang. Penyebaran tersebut ada di Kawasan Lumajang bagian utara tepatnya Kecamatan Ranuyoso, Klakah, Kedungjajang, Randuagung. Hal ini mungkin disebabkan karena jenis kesenian ini memang lahir di kawasan ini. Penyebaran terbesar kedua ada di Lumajang bagian selatan yakni di Kecamatan Kunir, Tukum, dan Yosowilangun.

2.8 Kerangka Berfikir Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Peneliti berusaha merangkai pokok pemikiran yang dirancang dalam suatu kerangka berfikir yang diharapkan dapat membantu peneliti dalam memecahkan masalah dalam penelitian ini sehingga tujuan dari penelitian ini dapat dicapai. Kerangka berfikir yang telah dibuat oleh peneliti dapat ditunjukkan oleh gambar sebagai berikut.



Gambar 2.8.1 Kerangka Berfikir

BAB 3. METODE PENELITIAN

Menurut Silalahi (2012:13), metode penelitian merupakan cara dan prosedur yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi untuk digunakan sebagai solusi atas masalah tersebut. Cara dimaksud dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah yang terdiri dari berbagai tahapan atau langkah-langkah. Oleh karena itu, metode merupakan keseluruhan langkah ilmiah yang digunakan untuk menemukan solusi atas suatu masalah.

Pada metode penelitian terdapat teknik-teknik yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitiannya dan hal-hal lain yang berkaitan erat dengan pelaksanaan penelitian, diantaranya adalah:

1. Jenis penelitian.
2. Tempat dan waktu penelitian.
3. Data dan sumber data.
4. Penentuan informan penelitian.
5. Teknik dan alat perolehan data.
6. Teknik menguji keabsahan data.
7. Teknik penyajian dan analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan pada judul dan masalah yang ada maka peneliti menggunakan metode yang menggambarkan atau mendeskripsikan keadaan suatu objek penelitian, model ini lebih dikenal dengan penelitian deskriptif. Menurut Usman dan Akbar (2003:4), penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk membuat pemberian secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu. Selain itu, Kountur (2003:105) mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai suatu penelitian yang mampu memberi gambaran atau uraian secara jelas tentang suatu keadaan tanpa adanya perlakuan terhadap objek yang diteliti, ciri-ciri penelitian deskriptif menurut

Kountur (2003:105) yaitu berhubungan dengan suatu keadaan yang terjadi saat itu, mampu menguraikan satu variabel namun tetap diuraikan satu persatu, serta tidak adanya manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini merupakan salah satu pendekatan dalam objek penelitian. Menurut Kirk dan Miller (dalam Moleong, 2008:4), mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Penelitian ini menggunakan teknik analisi kualitatif seperti yang dimaksudkan oleh Silalahi (2012:38) bahwa penelitian kualitatif kecenderungan untuk meneliti masalah-masalah yang tidak menyangkut jumlah (kuantitas) melainkan kata-kata atau gambar yang digali secara mendalam. Berdasarkan deretan pengertian penelitian deskriptif kualitatif tersebut, penelitian ini berupaya memberi gambaran dan uraian secara jelas dengan menggunakan tipe penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif tentang proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dan bagaimana kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang yang secara sistematis, faktual, holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dalam sebuah penelitian menjadi suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan karena akan sangat mempengaruhi hasil penelitian walaupun penelitian tersebut termasuk dalam satu kategori fokus yang sama. Menurut buku Pedoman Penulis Karya Ilmiah Universitas Jember (2016:52), tempat dan waktu penelitian mencakup lokasi atau daerah sasaran dan kapan (kurun waktu) penelitian dilakukan beserta pertimbangan yang logis dalam penentuan (pilihan) lokasi yang menggambarkan konteks peristiwa penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menentukan lokasi penelitian yang berada di

Kabupaten Lumajang yaitu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang, sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Kabupaten Lumajang merupakan salah satu Kabupaten yang terkenal dengan salah satu kesenian yang menjadi ciri khas tersendiri di Kabupaten Lumajang yaitu kesenian jaran kencak. Tahun 2012 kesenian jaran kencak ini mulai dipopulerkan oleh pemerintah Kabupaten Lumajang dengan cara mengadakan festival kesenian jaran kencak yang dilaksanakan setahun sekali pada hari jadi Kota Lumajang.
- b. Penambahan kesenian Jaran Kencak sebagai Ikon kesenian tidak hanya melibatkan satu pihak saja. Awal mula pengusulan dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang, Pelaku Kesenian Jaran Kencak, Civitas Akademik dari Universitas Lumajang dan Bupati Lumajang yang mengadakan festival kesenian jaran kencak. Penetapan kesenian jaran kencak dilakukan oleh Kepala Bidang Seni, Budaya dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur.

Waktu penelitian dilakukan sekitar lima bulan, dari bulan September 2016 samapai bulan Februari 2107 guna memberikan gambaran terkait kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

3.3 Data dan Sumber Data

Data memegang peranan penting dalam penelitian. Tanpa adanya data yang tersedia, sebuah penelitian tidak dapat dilaksanakan. Hal ini karena data yang lengkap dan valid berfungsi sebagai sumber informasi mengenai teori maupun objek dan bahasan penelitian yang disajikan, dianalisis dan diuji keabsahannya sehingga mampu menjawab masalah penelitian. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang menurut Silalahi (2012:284) data kualitatif adalah data yang dalam bentuk bukan angka. Selanjutnya Miles dan Huberman dalam Silalahi (2012:284) menjelaskan data kualitatif merupakan sumber dari deskriptif yang luas dan berlandaskan kukuh,

serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi pada lingkup setempat.

Pengertian sumber data menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2016:51) adalah jenis data penelitian yang akan digunakan dan sumbernya, jenis data dapat meliputi item data yang akan digunakan. Secara umum sumber data dibagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder. Menurut Silalahi (2012:289) sumber data primer merupakan objek atau dokumen original yang diperoleh dari pelaku yang disebut “first hand information” dan sumber data sekunder dijelaskan sebagai objek atau data yang diperoleh dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis sumber data yaitu sebagai berikut.

1. Data Primer

Menurut Umar (2004:64), data primer merupakan data yang di dapat dari sumber utama, misalnya dari individu atau perseorangan. Data primer didapatkan oleh peneliti melalui observasi atau pengamatan lapangan secara langsung, dokumentasi, catatan lapangan, dan hasil wawancara kepada para informasi terkait kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

Berikut daftar Sumber Data Primer yang diperoleh dalam penelitian ini:

- 1) Informasi yang di peroleh dari Bapak Eko Purnomosidhi
 - Sejarah kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang
 - Awal penambahan adanya Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian di Kabupaten Lumajang
 - Alasan perlunya sebuah Ikon
 - Proses pengusulan kesenian Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenain di Kabupaten Lumajang
 - Pembahasan pengusulan sampai mana
 - Aktor-aktor yang terlibat dalam pembuatan kebijakan penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian siapa saja
 - Sejauhmana partisipasi para kator dalam pembuatan kebijakan ini

- Pengaturan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian

2) Informasi yang diperoleh dari Ibu Aries Purwantiny

- Sejarah Kesenian Jaran Kencak
- Awal mula dilakukan pengusulan untuk menetapkan jaran kencak sebagai ikon kesenian
- Penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian
- Alasan memilih kesenian jaran kencak untuk di tetapkan sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
- Aktor yang paling berperan penting dalam hal ini
- Peraturan yang mengatur penetapan kesenian jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
- Perkembangan kesenian jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
- Keistimewaan jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
- Sasaran yang ingin dicapai pemerintah Kabupaten Lumajang dalam memperkenalkan kembali kesenian jaran kencak
- Usaha yang dilakukan Kabupaten Lumajang untuk mempertahankan kesenian jaran kencak
- Perkembangan kesenian Jaran Kencak dari tahun ke tahun
- Dasar kesenian Jaran Kencak dipilih menjadi Ikon

3) Informasi yang diperoleh dari Bpk. Sugianto

- Respon adanya penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian
- Dampak ditetapkannya jaran kencak sebagai ikon kesenian
- Peraturan dibuatkan perda tentang penetapan kesenian jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang

4) Informasi yang diperoleh dari Bpk. A'ak Abdullah

- Sejarah kesenian Jaran Kencak

- Perkembangan kesenian Jaran Kencak dari tahun ke tahun
 - Pendapat atau persetujuan mengenai penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian
 - Dasar kesenian jaran kencak dipilih untuk dijadikan ikon
 - Usaha yang dilakukan untuk mempertahankan kesenian jaran kencak
 - Alasan memperkenalkan kesenian jaran kencak
 - Keistimewaan jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
- 5) Informasi yang diperoleh dari Bpk. Sanarli
- Perbedaan kesenian Jaran Kencak dengan daerah lain
 - Keistimewaan kesenian jaran kencak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang
 - Alasan memperkenalkan kesenian jaran kencak
 - Lamanya menggeluti kesenian Jaran Kencak
 - Tarif mengundang kesenian Jaran Kencak
 - Pendapat atau persetujuan mengenai penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian
- 6) Informasi yang diperoleh dari Gus Fauzi
- Pendapat mengenai ikon kesenian jaran kencak di Kabupaten Lumajang
 - Masalah pembongkaran patung jaran kencak di Alun-alun kota Lumajang
 - Agenda pertemuan dengan Bupati Lumajang
- 7) Informasi yang diperoleh dari Bpk. Samsul Huda dan Bpk. Hasan Syaefullah
- Pendapat atau persetujuan mengenai penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian
 - Pendapat mengenai adanya pembangunan patung di sudut kota Lumajang
- 8) Informasi yang diperoleh dari Bpk. Suryono
- Pendapat atau persetujuan mengenai penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian

- Pendapat mengenai adanya pembangunan patung di sudut kota Lumajang
- 9) Informasi yang diperoleh dari Bpk. Heyin Krida Laksono dan Mansoer Hidayat
- Pendapat atau persetujuan mengenai penambahan Jaran Kencak sebagai Ikon Kesenian
 - Pendapat mengenai adanya pembangunan patung d sudut kota Lumajang

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang secara tidak langsung dapat memberikan informasi dan sebagai informasi pendukung bagi peneliti. Sugiyono (2008:62), menyatakan bahwa data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, mislanya lewat orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan adalah dokumentasi (foto, rekaman, dan statistik). Sumber data sekunder yang di peroleh dari peneliti yaitu dari hasil studi literatur dan dokumentasi terkait mengenai masalah proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Berikut ini sumber data sekunder beserta informasinya yang digunakan peneliti dalam penelitian yang membahas tentang Kepentingan Aktor dalam proses penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

- a. Jumlah kesenian Jaran Kencak yang ada di Kabupaten Lumajang mulai tahun 2013-2016 yang memuat informasi tentang jumlah komunitas kesenian Jaran Kencak yang tiap tahunnya mengalami peningkatan .
- b. Kajian Akademik kesenian jaran kencak sebagai warisan budaya tak benda di Kabupaten Lumajang.
- c. Pendaftaran dan penetapan cagar budaya.
- d. Daftar warisan budaya tak benda tahun 2016.

3.4 Penentuan Informan Penelitian

Penentuan informan didasarkan pada pengetahuannya tentang data atau informasi yang diperlukan. Peneliti mencari orang-orang yang benar-benar tahu tentang informasi yang diperlukan. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Kegunaan informan bagi peneliti adalah membantu peneliti untuk mendapatkan informasi dalam waktu yang relatif singkat. Jadi informan berfungsi sebagai *internal sampling*, karena informan dimanfaatkan untuk berbicara, bertukar pikiran atau membandingkan suatu kejadian yang ditemukan dari subjek lainnya (Bogdan dan Biklen, dalam Moleong, 2001:90).

Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif yang diusung peneliti, penelitian ini menggunakan informan yang ditentukan dengan teknik *purposive*. Menurut Silalahi (2012:272), *purposive* merupakan teknik pengambilan informan yang ada dalam posisi terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan terkait masalah penelitian. Langkah pertama ditentukan orang yang dianggap mampu memberikan informasi terkait masalah yang dikaji dan menjadikan orang tersebut sebagai *key informant* yang mampu memberikan gambaran siapa saja yang layak menjadi informan selanjutnya.

Berdasarkan definisi dan keterangan terkait informan peneliti di atas, peneliti menentukan sejumlah informan yang dinilai peneliti memenuhi kriteria atau ciri-ciri sebagai informan yang dapat dimintai informasi yang terkait dengan kepentingan para aktor dalam pembuatan kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Berikut ini tabel informan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1 Penentu Informan Penelitian

No.	Nama Informan	Keterangan
1.	Bpk. Eko Purnomosidhi	Kepala Seksi Seni Kabupaten Lumajang
2.	Ibu Aries Purwantiny	Tenaga Ahli Akriologi atau Tenaga Teknisi
3.	Bpk. indrijanto	Kabid Kebudayaan DISBUDPAR Lumajang
4.	Bpk. sugianto	Komisi D DPRD Kabupaten Lumajang
5.	Bpk. A'ak Abdullah	Ketua Paguyuban Kesenian Lumajang
6.	Bpk. sanarli	Budayawan Kesenian Lumajang
7.	Gus Fauzi	Koordinator Ampel
8.	Bpk. Samsul Huda	Tokoh Agama
9.	Bpk. Hasan Syaefullah	Tokoh Agama
10.	Bpk. Mansoer Hidayat	Tokoh Masyarakat
11.	Bpk. Cahyo	Tokoh Masyarakat
13.	Bpk. Heyin Krida	Tokoh Pemuda

Sumber: Catatan Lapangan dan Hasil Observasi serta Wawancara peneliti tahun 2016

3.5 Teknik dan Alat Perolehan Data

Dalam penelitian kualitatif data yang diperoleh dari berbagai sumber harus segera dianalisis dalam bentuk laporan. Teknik dan alat perolehan data sesuai dengan pengertian dalam buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2016:53) menjelaskan bahwa ada empat macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi. Menurut Sugiyono (2011:223) teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik dan alat perolehan data yang digunakan oleh setiap peneliti akan berbeda-beda sesuai dengan jenis penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dan perolehan data sebagai berikut.

1. Observasi

Menurut Usman dan Akbar (2009:52), observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Faisal (1990)

sebagaimana dikutip dalam Sugiyono (2011:226) observasi di klasifikasikan dalam tiga kategori yaitu observasi partisipatif, observasi terang-terangan dan tersamar. Pada jenis penelitian ini, peneliti sedari awal berterus terang kepada sumber data terkait maksud dan tujuannya dalam rangka penelitian. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan pada suatu saat peneliti juga melakukan observasi yang tersamar untuk menghindari proses penyimpanan data yang dilakukan secara rahasia oleh sumber data. Alat perolehan data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan proses observasi ini adalah kamera untuk mendokumentasikan hasil observasi.

Lebih jelas lagi Usman dan Akbar (2009:54) mengklasifikasikan jenis-jenis teknik observasi menjadi tiga.

- a. Partisipasi atau lawannya nonpartisipasi.
- b. Sistematis atau lawannya nonsistematis.
- c. Eksperimental atau lawannya noneksperimental.

Dalam Penelitian ini, teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi sistematis. Teknik observasi sistematis sendiri menurut Usman dan Akbar (2009:54) merupakan teknik observasi yang telah ditentukan terlebih dahulu kerangka yang memuat faktor-faktor yang akan diobservasi menurut kategorinya. Peneliti akan mengamati langsung dengan membuat kerangka observasi terlebih dahulu agar mempermudah dalam memperoleh data.

2. Dokumentasi

Menurut Usman dan Akbar (2009:69), dokumentasi merupakan teknik untuk memperoleh data yang berasal dari dokumen-dokumen. Data yang diambil menggunakan teknik dokumentasi biasanya berbentuk data sekunder. Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2014:217) menyebutkan mengenai syarat tentang data yang akan diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi.

- a. Dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, kaya, dan mendorong.
- b. Berguna sebagai bukti untuk penelitian.
- c. Sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir, dan berada dalam konteks.

Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen yang sesuai dengan syarat tersebut. Selain itu, dokumen tersebut juga harus berisi tentang data-data mengenai kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Oleh karena itu, penelitian ini membutuhkan beberapa dokumen yang relevan dengan masalah penelitian untuk mendukung data-data yang diperoleh dari teknik penelitian lainnya. Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Jumlah kesenian Jaran Kencak yang ada di Kabupaten Lumajang mulai tahun 2013-2015 yang memuat informasi tentang jumlah komunitas kesenian Jaran Kencak yang tiap tahunnya mengalami peningkatan.
- b. Kajian Akademik kesenian jaran kencak sebagai warisan budaya tak benda di Kabupaten Lumajang.
- c. Pendaftaran dan penetapan cagar budaya.
- d. Warisan budaya tak benda tahun 2016

3. Wawancara

Dalam Basrowi dan Suwandi (2008:127), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Menurut Guba dan Lincoln dalam Basrowi dan Suwandi (2008:128), wawancara dibagi menjadi:

- a. Wawancara oleh tim atau panel;
- b. Wawancara tertutup atau wawancara terbuka;
- c. Wawancara riwayat secara lisan;
- d. Wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara terbuka dan terstruktur. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menggali sedalam-dalamnya informasi yang dapat menjawab dengan leluasa pertanyaan dan informasi yang dibutuhkan peneliti.

3.6 Teknik Menguji Keabsahan Data

Data yang diperoleh peneliti merupakan unsur penting yang perlu dijaga keabsahannya. Penelitian merupakan cara yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kebenaran terhadap suatu masalah, sehingga keabsahan data yang diperoleh harus benar-benar valid dan dapat dipercaya kebenarannya dan mampu menggambarkan realita yang ada. Menguji keabsahan data merupakan langkah yang tidak bisa dipisahkan dari penelitian kualitatif. Hal ini karena keabsahan data merupakan alat untuk membuktikan keilmiahannya suatu penelitian kualitatif. Seperti yang dikemukakan Moleong (2014:320) bahwa pemeriksaan terhadap keabsahan data menjadi bukti bahwa penelitian kualitatif tersebut ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi. Berbagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang harus dipelajari peneliti untuk membuktikan dan mempergugjawabkan hasil penelitiannya terdiri dari beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

No.	Kriteria	Teknik Pemeriksaan
1.	Kredibilitas (derajat kepercayaan)	a. Perpanjangan keikutsertaan b. Ketekunan pengamatan c. Triangulasi d. Pengecekan sejawat e. Kecukupan referensial f. Kajian kasus negatif g. Pengecekan anggota
2.	Kepastian	h. Uraian rinci
3.	Kebergantungan	i. Audit kebergantungan
4.	Kepastian	j. Audit kepastian

Sumber: Moleong (2014:327)

Berdasarkan teknik-teknik pemeriksaan keabsahan data di atas, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data sebagai berikut.

a. Ketekunan Pengamatan

Seorang peneliti dituntut untuk tekun dalam pengumpulan dan analisis data sehingga peneliti dapat menjelaskan secara rinci terkait data yang diperoleh

sekaligus hasil analisisnya. Oleh karena itu seorang peneliti menurut Moleong (2014:330) seharusnya mengadakan pengamatan secara teliti, rinci, dan berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol yang kemudian dianalisis secara rinci sehingga hasilnya dapat dipahami.

b. Triangulasi

Menurut Moleong (2014:332) triangulasi merupakan teknik menguji keabsahan data menggunakan perbandingan antara data yang diperoleh dengan sumber, metode, dan teori. Triangulasi berfungsi untuk menyamakan berbagai pandangan terhadap data yang diperoleh melalui cara seperti yang dikemukakan Moleong (2014:332) berikut ini.

1. Mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan;
2. Mengecek dengan berbagai sumber data; dan
3. Memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan.

Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mencocokkan antara data yang diperoleh. Seperti mencocokkan hasil data yang diperoleh dari wawancara dengan salah satu narasumber dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber lain atau mencocokkan data hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari hasil dokumentasi maupun observasi.

c. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi

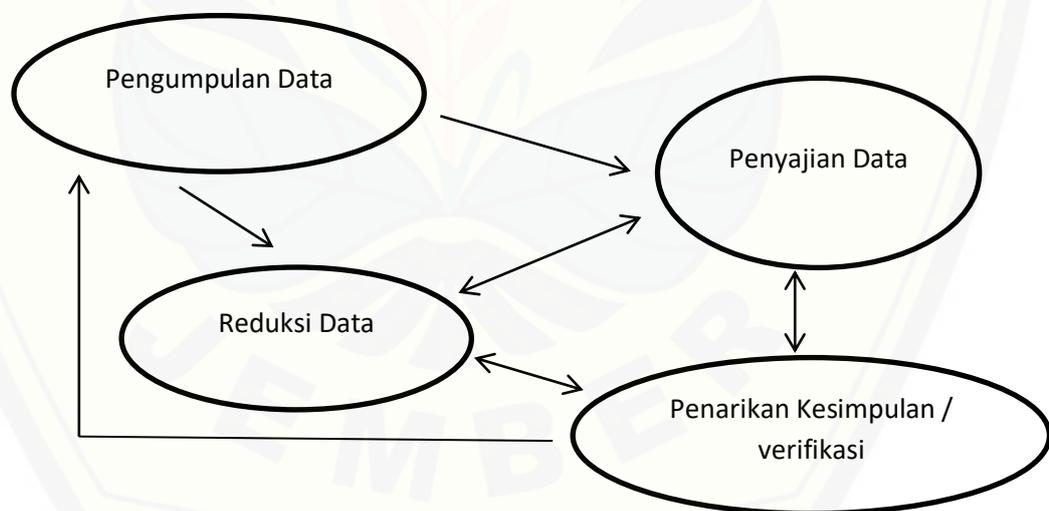
Teknik ini dilakukan dengan cara mengekspos atau mempublikasikan hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam diskusi analitik dengan rekan-rekan sejawat. Teknik ini hanya sebatas melakukan diskusi dengan rekan dan konsultasi bersama dosen pembimbing dengan melakukan bimbingan tentang penelitian yang sedang dilakukan.

3.7 Teknik Penyajian dan Analisis Data

Data-data yang diperlukan telah diperoleh dari proses pengumpulan data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui esensi dari data tersebut terkait masalah yang diteliti. Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember

(2012:23) menjelaskan teknik penyajian dan analisis data sebagai metode atau cara mengkaji dan mengolah data awal atau data mentah menjadi informasi dan uraian tentang cara analisisnya. Sedangkan menurut Wardiyanta (2006:37) analisis data merupakan upaya penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Secara umum teknik analisis data dapat dibedakan menjadi dua yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif yang dilakukan berdasarkan data yang menjadi bahan analisis dalam penelitian.

Memperhatikan definisi mengenai teknis analisis data di atas, penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif sesuai dengan jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Silalahi (2012:339) kegiatan analisis data kualitatif terdiri dari tiga kegiatan yang membentuk siklus dan dilaksanakan secara bersamaan, tiga alur tersebut terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses siklus analisis data kualitatif ini berlangsung dari selama pengumpulan data hingga selesainya penarikan kesimpulan atau verifikasi data.



Gambar 3.1 Komponen Analisis Data Kualitatif

3.7.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan salah satu kegiatan dalam siklus analisis data kualitatif yang dilakukan secara terus menerus dari proses pengumpulan data hingga setelah selesai pengumpulan data atau sampai laporan akhir penelitian

telah tersusun lengkap. Menurut Silalahi (2012:340) reduksi data adalah bentuk analisis data dengan cara menyederhanakan, mengabstraksikan, menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa untuk mendapatkan kesimpulan-kesimpulan atas data yang direduksi tersebut.

3.7.2 Penyajian Data

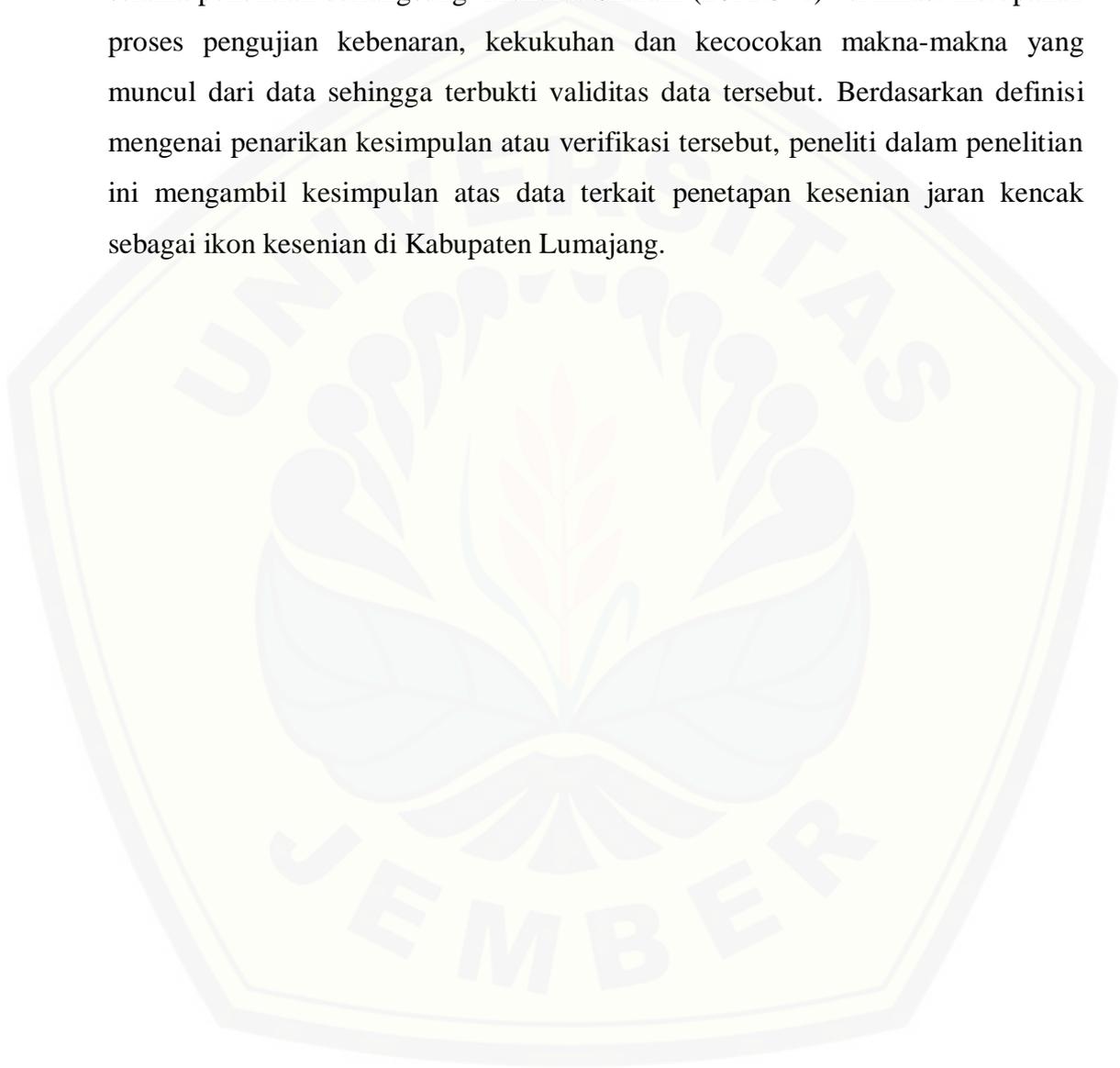
Penyajian data menurut Silalahi (2012:340) merupakan kegiatan dalam proses analisis data yang ditempuh untuk memahami data data yang disajikan sehingga peneliti dapat mengambil tindakan atau melakukan penarikan kesimpulan atas data yang disajikan tersebut. Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teks naratif, matriks, grafik, jaringan, bagan. Penyajian data tersebut dilakukan untuk mempermudah peneliti untuk memahami esensi atau abstraksi dari data yang diperoleh sehingga peneliti dapat melakukan tindakan atau melakukan penarikan kesimpulan atas data yang disajikan tersebut. Teknik penyajian (*display*) menurut Usman dan Akbar (2009:85) data merupakan kegiatan penyajian data dalam bentuk matriks, *network*, *chart* atau grafik dan sebagainya dalam usaha untuk memberikan sajian singkat dan menarik terkait data namun tetap dapat memberikan gambaran keseluruhan data tersebut. Data yang disajikan peneliti dalam laporan penelitian ini dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, gambar maupun grafik.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Tahapan akhir dari proses analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Menurut Silalahi (2012:341) pada saat peneliti melakukan proses pengumpulan data, peneliti tersebut mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proporsi untuk menarik kesimpulan awal yang mula-mula tidak begitu jelas atau terperinci namun kemudian terus kian mengikat menjadi lebih terperinci. Kejelasan kesimpulan penelitian yang diambil oleh peneliti sangat tergantung pada kecakapan peneliti dalam mengumpulkan catatan-catatan lapangan, pengodean data, pencarian data ulang untuk memenuhi informasi yang

dibutuhkan. Hasil kesimpulan ini menjawab pertanyaan penelitian dan membuktikan asumsi awal yang dibangun peneliti terkait masalah yang ditelitinya.

Verifikasi atas kesimpulan-kesimpulan yang diambil peneliti dilakukan selama penelitian berlangsung. Menurut Silalahi (2012:341) verifikasi merupakan proses pengujian kebenaran, kekukuhan dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data sehingga terbukti validitas data tersebut. Berdasarkan definisi mengenai penarikan kesimpulan atau verifikasi tersebut, peneliti dalam penelitian ini mengambil kesimpulan atas data terkait penetapan kesenian jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.



BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Kepentingan Aktor dalam Proses Pengusulan Penyusunan Agenda Kebijakan Penetapan Jaran Kencak sebagai Ikon di Kabupaten Lumajang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dilakukan dengan cara;
 - a. melakukan musyawarah terlebih dahulu dengan aktor-aktor yang mempunyai kepentingan.
 - b. melakukan pendataan atau mensurvei jumlah pegiat kesenian jaran Kencak di Kabupaten Lumajang.
 - c. tahun 2014 pemerintah Kabupaten Lumajang mengusulkan kesenian jaran kencak melalui Balai Pelsetarian Nilai Budaya Yogyakarta
 - d. untuk memperkuat pengusulan tersebut dibuatkan sebuah kajian akademis.
 - e. Tahun 2016 penetapan kesenian jaran kencak sebagai warisan budaya tak benda
2. Tahap-tahap kebijakan dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang di lakukan melalui tiga tahap yaitu;
 - a. Agenda Kebijakan, menindaklanjuti tentang proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
 - b. Tahap Perumusan Masalah. Masalah yang terjadi dalam proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang diidentifikasi dengan baik, agar menghasilkan kebijakan yang baik pula.
 - c. Adopsi Kebijakan yaitu tahap terakhir dalam proses pengusulan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
3. Aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang di bagi menjadi dua

golongan, yakni *Official Policy Makers* atau para pemeran resmi dan *Unofficial Participants* atau para pemeran serta tidak resmi. Aktor *Official Policy Makers* yang berperan penting dalam pembuatan kebijakan adalah badan-badan administrasi yaitu Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, dan Bupati Lumajang. Aktor *Unofficial Participants* terdiri dari pelaku kesenian Kabupaten Lumajang, Koordinator Ampel (Aliansi Kelompok Peduli Lingkungan), Masyarakat Lumajang dan Civitas Akademik.

4. Kepentingan para aktor dalam proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang dapat dilihat dari berbagai segi, seperti;
 - a. Kepentingan di luar yaitu dilakukan saat Ketua Paguyuban Kesenian Lumajang melakukan pertemuan dengan pegiat kesenian jaran kacak yang ada di Kabupaten Lumajan.
 - b. Kepentingan di dalam, merupakan kepentingan dari satu-satunya aktor yang ikut melakukan pertemuan di luar legislasi dan bisa masuk dalam legislasi adalah Bpk. Gawat Sudarmanto karena beliau adalah Kepala Kantor, Seni dan Budaya Kabupaten Lumajang.
 - c. Kepentingan politis, Kepentingan politisi dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang ini dapat dilihat dari tanggapan Bupati Lumajang yang memiliki antusias besar dalam mendukung adanya kebijakan pemerintah dalam menetapkan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
 - d. Kepentingan ekonomis, dimana kepentingan ekonomis sangat berperan penting bagi pegiat kesenian jaran kacak. Karena dengan adanya kepentingan ekonomis dapat meningkatkan pendapatan yang diperoleh dari pertunjukan kesenian jaran kacak tersebut.
 - e. Kepentingan moralitas, kepentingan moralitas ini hampir semua aktor ikut terlibat dalam proses pengusulan pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.

5. Relasi kepentingan aktor dalam proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang antara relasi Bupati Lumajang yang melakukan kerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang dalam mengadakan festival kesenian jaran kacak di Lumajang. Dalam melestarikan atau meningkatkan kesenian jaran kacak di Lumajang, Dinas Kebudayaan Lumajang bekerjasama dengan Pelaku Seniman Lumajang salah satunya yaitu Ketua Paguyuban Kesenian Jaran Kacak untuk mendata siapa saja yang memiliki kesenian jaran kacak yang berada di Kabupaten Lumajang Berdasarkan pengusulan yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lumajang tersebut bahwa Kepala Bidang Budaya, Seni dan Film Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur berperan penting dalam melakukan proses persidangan penetapan jaran kacak sebagai Warisan Budaya Tak Benda.

5.2 Saran

Seharusnya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti merekomendasikan beberapa saran terkait dengan kepentingan aktor dalam proses pengusulan penyusunan agenda kebijakan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang sebagai berikut;

1. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti menyarankan agar dalam proses pengusulan terkait penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang seharusnya pemerintah menindaklanjuti lebih lanjut tentang asal usul kesenian jaran kacak yang ada di Kabupaten Lumajang dan mencari ke khasan atau unsur pembeda tersendiri yang dimiliki oleh kesenian jaran kacak Lumajang ini. Sehingga dengan adanya asal usul dan unsur pembeda dari kesenian ini, nantinya kesenian jaran kacak yang ada di Kabupaten Lumajang pantas untuk di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
2. Terkait proses pengusulan penetapan jaran kacak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang, dalam membuat ikon patung jaran kacak yang berada

di depan Masjid Mahfud Anas, peneliti menyarankan agar pembangunan tersebut sesuai dengan kajian islam yang ada. Sehingga menjadi daya tarik sendiri bagi masyarakat yang berkunjung ke Alun-alun Kota Lumajang.

3. Proses penetapan jaran kencak sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang sempat mendapatkan ketidak setujuan dari beberapa Tokoh Agama dan Tokoh Masyarakat. Peneliti berharap, pemerintah kabupaten Lumajang mencari solusi dan meyakinkan bahwa kesenian jaran kencak Lumajang, merupakan kesenian yang perlu di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang.
4. Berdasarkan observasi peneliti, peneliti berharap pemerintah Kabupaten Lumajang mengadakan penyuluhan bahwa kesenian jaran kencak sudah di tetapkan sebagai ikon kesenian di Kabupaten Lumajang. Karena sebagian besar masyarakat Lumajang beranggapan bahwa di Kabupaten Lumajang hanya memiliki satu ikon saja, yaitu ikon Pisang Agung yang sudah dari dulu melekat di kalangan Masyarakat Lumajang.

DAFTAR PUSTAKA**Buku**

- Agustino, Leo. 2014. *Dasar-Dasar Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Creswell, J. W. 2010. *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. 2003. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kusumanegara, Solahuddin. 2010. *Model dan Aktor Dalam Proses Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Madani, Muhlis. 2011. *Dimensi Interaksi Aktor Dalam Proses Perumusan Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, L.J. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herabudin. 2016. *Studi Kebijakan Pemerintah Dari filosofi Ke Implementasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penuisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.
- Usman, H & Akbar, P. S. 2003. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Alsara.
- Wibawa, Samudra. 2011. *Politik Perumusan Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widodo, Joko. 2007. *Analisis Kebijakan Publik*. Malang: IKAPI Jatim.

Winarno, Budi. 2002. *Teori dan Proses Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Media Presindo.

Wirnana, Budi. 2002. *Kebijakan Publik. Teori, Proses, dan Studi Kasus*. Yogyakarta: CAPS.

Peraturan Perundang-Undangan

Peraturan Daerah Kabupaten Pamekasan Nomor 5 Tahun 2013 tentang Pelestraian Kebudayaan Daerah.

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 Pasal 57 ayat (1) tentang Paten.

Skripsi

Rahardi, Susilo C. 2013. "Kepentingan Para Aktor Dalam Pembuatan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2008 tentang Usaha Rumah Pemandokan di Kabupaten Jember. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember. Program Sarjana Universitas Jember.

Internet

(www.kebunpisang.com/pisang/, di akses pada tanggal 16 November 2016 pukul 19.45 WIB).

(<http://jurnal.stikom.edu/index.php/artnouveau>, di akses tanggal 20 Januari 2017 pukul 20.15 WIB).

(<http://administrasipublik.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jap/article/view/23/>, di akses pada tanggal 19 Juli 2017 pukul 19.32 WIB).

LAMPIRAN



SALINAN

PERATURAN
MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 106 TAHUN 2013

TENTANG

WARISAN BUDAYA TAKBENDA INDONESIA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka pelestarian Warisan Budaya Takbenda, Pemerintah berkewajiban melakukan pencatatan dan penetapan warisan budaya takbenda yang ada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Warisan Budaya Takbenda Indonesia;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220);
2. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437), sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
3. Peraturan Presiden Nomor 78 tahun 2007 tentang Pengesahan *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* (Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda) (Lembaran Negara Republik Indonesia 1997 Nomor 81;
4. Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 tentang Pembentukan dan Organisasi Kementerian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden Nomor 55 Tahun 2013 tentang Perubahan Keempat Atas Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 Tentang Pembentukan Dan Organisasi Kementerian Negara;

5. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementerian Negara serta Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 56 Tahun 2013 tentang Perubahan Keempat Atas Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementerian Negara serta Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara;
6. Peraturan Bersama Menteri Dalam Negeri dan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor 42 Tahun 2009 Nomor 40 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelestarian Kebudayaan;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 52 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelestarian dan Pengembangan Adat Istiadat dan Nilai Sosial Budaya Masyarakat;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TENTANG WARISAN BUDAYA TAKBENDA INDONESIA.

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Menteri ini, yang dimaksud dengan:

1. Budaya Takbenda adalah seluruh hasil perbuatan dan pemikiran yang terwujud dalam identitas, ideologi, mitologi, ungkapan-ungkapan konkrit dalam bentuk suara, gerak, maupun gagasan yang termuat dalam benda, sistem perilaku, sistem kepercayaan, dan adat istiadat di Indonesia.
2. Warisan Budaya Takbenda Indonesia adalah berbagai hasil praktek, perwujudan, ekspresi pengetahuan dan keterampilan, yang terkait dengan lingkup budaya, yang diwariskan dari generasi ke generasi secara terus menerus melalui pelestarian dan/atau penciptaan kembali serta merupakan hasil kebudayaan yang berwujud budaya takbenda setelah melalui proses penetapan Budaya Takbenda.
3. Pendaftaran adalah upaya pencatatan Budaya Takbenda yang diusulkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
4. Pencatatan adalah kegiatan perekaman data secara tertulis terhadap hasil Pendaftaran Budaya Takbenda untuk ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
5. Penetapan adalah pemberian status Budaya Takbenda menjadi Warisan Budaya Takbenda Indonesia oleh Menteri.
6. Pelestarian adalah upaya untuk mempertahankan keberadaan Warisan Budaya Takbenda Indonesia dan nilainya melalui perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan.
7. Pelindungan adalah upaya pencegahan dan penanggulangan tindakan yang dapat menimbulkan kerusakan, kerugian, atau kepunahan Warisan Budaya Takbenda Indonesia melalui pencatatan dan penetapan.

8. Pengembangan adalah upaya dalam berkarya dan berekspresi yang memungkinkan terjadinya penyempurnaan Warisan Budaya Takbenda Indonesia berupa gagasan, perilaku, dan/atau budaya berupa perubahan, penambahan, pengkayaan, penggantian dan/atau pembaharuan Warisan Budaya Takbenda Indonesia sesuai tata dan norma yang berlaku pada komunitas pemilikinya tanpa menghilangkan nilai-nilai asli yang terkandung di dalamnya sehingga dapat diangkat dan menjadi bagian dari budaya.
9. Pemanfaatan adalah upaya pendayagunaan Warisan Budaya Takbenda Indonesia untuk kepentingan pendidikan, agama, sosial, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan dan pariwisata.
10. Tim Ahli Warisan Budaya Takbenda Indonesia yang selanjutnya disebut sebagai Tim Ahli adalah tim yang dibentuk dan ditetapkan oleh Menteri yang terdiri dari para ahli di bidang kebudayaan.
11. Setiap Orang adalah perseorangan, kelompok orang, masyarakat, badan usaha berbadan hukum, dan/atau badan usaha bukan berbadan hukum.
12. Masyarakat Hukum Adat adalah kelompok masyarakat yang bermukim di wilayah geografis tertentu yang memiliki perasaan kelompok (*in-group feeling*), pranata pemerintahan adat, harta kekayaan atau benda adat, dan perangkat norma hukum adat.
13. Pemerintah pusat, selanjutnya disebut Pemerintah, adalah Presiden Republik Indonesia yang memegang kekuasaan pemerintahan negara Republik Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
14. Pemerintah Daerah adalah gubernur, bupati, atau walikota, dan perangkat daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah.
15. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang kebudayaan.
16. Direktorat Internalisasi Nilai dan Diplomasi Budaya yang selanjutnya disebut Direktorat INDB adalah unit kerja pusat yang melaksanakan tugas teknis di bidang budaya takbenda.
17. Balai Pelestarian Nilai Budaya yang selanjutnya disingkat BPNB adalah unit kerja pusat yang melaksanakan tugas teknis bidang budaya takbenda di daerah.
18. Satuan Kerja Perangkat Daerah yang selanjutnya disingkat SKPD adalah unsur pembantu kepala daerah dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah yang tugas dan fungsinya menangani bidang kebudayaan.

Pasal 2

Warisan Budaya Takbenda Indonesia berasaskan:

- a. Pancasila;
- b. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- c. Bhinneka Tunggal Ika;
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan
- e. transparansi dan akuntabilitas.

BAB II

KATEGORI WARISAN BUDAYA TAKBENDA INDONESIA

Pasal 3

Warisan Budaya Takbenda Indonesia terdiri atas:

- a. tradisi dan ekspresi lisan;
- b. seni pertunjukan;
- c. adat-istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan;
- d. pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta; dan/atau
- e. keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional.

Pasal 4

- (1) Budaya Takbenda dapat berasal dari perseorangan, kelompok orang, atau Masyarakat Hukum Adat.
- (2) Budaya Takbenda dapat ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia dengan kriteria:
 - a. merupakan Budaya Takbenda yang melambangkan identitas budaya dari masyarakat;
 - b. merupakan Budaya Takbenda yang memiliki nilai penting bagi bangsa dan negara;
 - c. merupakan Budaya Takbenda yang diterima seluruh masyarakat Indonesia;
 - d. memiliki nilai-nilai budaya yang dapat meningkatkan kesadaran akan jatidiri dan persatuan bangsa; dan
 - e. merupakan Budaya Takbenda yang memiliki nilai diplomasi.
- (3) Budaya Takbenda yang memiliki arti khusus bagi masyarakat atau bangsa Indonesia, tetapi tidak memenuhi kriteria Warisan Budaya Takbenda Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat diusulkan oleh Tim Ahli sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
- (4) Budaya Takbenda sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dapat ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia dengan ketentuan kondisinya yang sudah terancam punah atau ditinggalkan oleh masyarakat.

BAB III PENDAFTARAN

Pasal 5

- (1) Setiap Orang atau Masyarakat Hukum Adat berperan aktif melakukan Pendaftaran terhadap Budaya Takbenda.
- (2) Pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan kepada BPNB, SKPD Provinsi, SKPD Kabupaten/Kota.
- (3) Pendaftaran dilakukan dengan cara mengisi formulir Pendaftaran Budaya Takbenda.
- (4) Pendaftaran Budaya Takbenda yang telah diajukan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diteruskan kepada Direktorat INDB.

BAB IV PENCATATAN

Pasal 6

- (1) Pencatatan dilakukan oleh Direktorat INDB terhadap:
 - a. Budaya Takbenda yang formulir Pendaftarannya telah diverifikasi oleh BPNB; dan
 - b. Warisan Budaya Takbenda Indonesia yang telah ditetapkan oleh Menteri.
- (2) Pencatatan Budaya Takbenda sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a berupa daftar kekayaan Budaya Takbenda.
- (3) Pencatatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b berupa daftar Warisan Budaya Takbenda Indonesia.

- (4) Pencatatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia yang telah ditetapkan oleh Menteri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b disertai berkas pendaftaran beserta hasil verifikasi dan penilaian oleh Tim Ahli.

BAB V PENETAPAN

Pasal 7

Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia bertujuan:

- a. melestarikan Warisan Budaya Takbenda Indonesia;
- b. meningkatkan harkat dan martabat bangsa;
- c. memperkuat karakter, identitas, dan kepribadian bangsa;
- d. mempromosikan Warisan Budaya Takbenda Indonesia kepada masyarakat luas; dan
- e. meningkatkan kesejahteraan rakyat.

Pasal 8

- (1) Tim Ahli memberikan rekomendasi terhadap Budaya Takbenda yang sudah diverifikasi dan dinilai untuk ditetapkan menjadi Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
- (2) Hasil penilaian yang dilakukan oleh Tim Ahli dalam bentuk rekomendasi Penetapan Budaya Takbenda sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia disampaikan kepada Menteri.
- (3) Rekomendasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) berupa:
 - a. berkas hasil verifikasi dan penilaian; dan
 - b. uraian singkat mengenai Budaya Takbenda yang memenuhi kriteria sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
- (4) Uraian singkat mengenai Budaya Takbenda yang memenuhi kriteria sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf b memuat:
 - a. nama Budaya Takbenda;
 - b. lokasi atau lingkup budaya;
 - c. sejarah singkat Budaya Takbenda;
 - d. deskripsi singkat Budaya Takbenda; dan
 - e. alasan untuk ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.

Pasal 9

- (1) Menteri menetapkan Budaya Takbenda menjadi Warisan Budaya Takbenda Indonesia setelah menerima rekomendasi dari Tim Ahli.
- (2) Warisan Budaya Takbenda Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan dengan Keputusan Menteri.

BAB VI PELESTARIAN

Pasal 10

Pelestarian Warisan Budaya Takbenda Indonesia meliputi Pelindungan, Pengembangan, dan Pemanfaatan.

Pasal 11

- (1) Pemerintah dan Pemerintah Daerah berkewajiban menjamin Pelestarian Warisan Budaya Takbenda Indonesia melalui program peningkatan kesadaran Pelestarian.
- (2) Pemerintah dan Pemerintah Daerah mempunyai rencana aksi dalam melestarikan Warisan Budaya Takbenda Indonesia.

Pasal 12

- (1) Setiap Orang dan Masyarakat Hukum Adat berperan aktif melakukan Pelindungan Warisan Budaya Takbenda Indonesia melalui Pendaftaran.
- (2) Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara terkoordinasi antara Pemerintah, Pemerintah Daerah, Setiap Orang, dan Masyarakat Hukum Adat.
- (3) Pemerintah dan Pemerintah Daerah melakukan Pelindungan dengan cara:
 - a. mendorong partisipasi untuk Pelestarian Warisan Budaya Takbenda Indonesia;
 - b. membantu fasilitasi pengembangan sumber daya manusia dan dan bimbingan teknis dalam Pelestarian Warisan Budaya Takbenda Indonesia; dan
 - c. memberikan penghargaan kepada Setiap Orang dan/atau Masyarakat Hukum Adat yang berperan aktif melakukan Pelindungan Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
- (4) Pelindungan terhadap Warisan Budaya Takbenda Indonesia diutamakan untuk mempertahankan dan menyelamatkan keberadaannya.

Pasal 13

- (1) Setiap Orang dan/atau Masyarakat Hukum Adat dapat melakukan Pengembangan Warisan Budaya Takbenda Indonesia.
- (2) Pengembangan Warisan Budaya Takbenda Indonesia dilakukan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 14

- (1) Pemanfaatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia untuk kepentingan pendidikan agama, sosial, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan.
- (2) Pemanfaatan Warisan Budaya Takbenda Indonesia dilakukan melalui:
 - a. penyebarluasan informasi nilai Warisan Budaya Takbenda Indonesia, karakter, dan pekerti bangsa;
 - b. pergelaran dan pameran Warisan Budaya Takbenda Indonesia dalam rangka penanaman nilai tradisi dan pembinaan karakter dan pekerti bangsa; dan
 - c. pengemasan bahan kajian dalam rangka penanaman nilai Warisan Budaya Takbenda Indonesia serta pembinaan karakter dan pekerti bangsa.

BAB VII
TIM AHLI WARISAN BUDAYA TAKBENDA INDONESIA

Pasal 15

- (1) Tim Ahli terdiri atas ketua, sekretaris, dan anggota berjumlah 15 (lima belas) orang.
- (2) Tim Ahli diangkat dan diberhentikan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan.
- (3) Persyaratan untuk menjadi Tim Ahli adalah sebagai berikut:
 - a. warga negara Indonesia;
 - b. memiliki integritas tinggi di bidang pengembangan kebudayaan;
 - c. pendidikan paling rendah strata 1 (satu) di bidang kebudayaan atau memiliki keahlian di bidang kebudayaan yang diakui oleh komunitas budaya;
 - d. sehat jasmani dan rohani; dan
 - e. memiliki pengalaman di bidang Budaya Takbenda.
- (4) Masa kerja Tim Ahli berlaku selama 2 (dua) tahun dan dapat diusulkan untuk diangkat kembali.
- (5) Tim Ahli diberhentikan dalam masa aktif apabila:
 - a. meninggal dunia;
 - b. mengundurkan diri;
 - c. dinyatakan bersalah dan dijatuhi pidana penjara berdasarkan putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap; atau
 - d. tidak mampu secara jasmani dan rohani untuk melaksanakan tugas dan kewajiban.
- (6) Tim Ahli dapat dibantu oleh narasumber yang sesuai dengan Budaya Takbenda yang diusulkan untuk ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia.

BAB VIII
PELAPORAN

Pasal 16

Hasil Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia dilaporkan kepada Menteri.

BAB IX
PENDANAAN

Pasal 17

Pendanaan Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia berasal dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara.

BAB X
LAIN-LAIN

Pasal 18

Ketentuan lebih lanjut mengenai kategori Warisan Budaya Takbenda Indonesia, Pendaftaran, Penetapan, Tim Ahli Warisan Budaya Takbenda Indonesia, dan pelaporan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3, Pasal 5, Pasal 7, Pasal 15, dan Pasal 16 Peraturan Menteri ini diatur dalam pedoman yang ditetapkan oleh Direkur Jenderal Kebudayaan.

BAB XI
PENUTUP

Pasal 19

Peraturan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 12 Desember 2013

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA,

TTD.

MOHAMMAD NUH

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal 16 Desember 2013

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA,

TTD.

AMIR SYAMSUDIN

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2013 NOMOR 1486

Salinan sesuai dengan aslinya,
Kepala Biro Hukum dan Organisasi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,

TTD.

Ani Nurdiani Azizah
NIP 19581201 198503 2 001



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 14 TAHUN 2001
TENTANG**

PATEN

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang :

- a. bahwa sejalan dengan ratifikasi Indonesia pada perjanjian-perjanjian internasional, perkembangan teknologi, industri, dan perdagangan yang semakin pesat, diperlukan adanya Undang-undang Paten yang dapat memberikan perlindungan yang wajar bagi Inventor;
- b. bahwa hal tersebut pada butir a juga diperlukan dalam rangka menciptakan iklim persaingan usaha yang jujur serta memperhatikan kepentingan masyarakat pada umumnya;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana tersebut dalam huruf a dan b serta memperhatikan pengalaman dalam melaksanakan Undang-undang Paten yang ada, dipandang perlu untuk menetapkan Undang-undang Paten yang baru menggantikan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1989 tentang Paten sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 13 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 6 Tahun 1989 tentang Paten;

Mengingat :

1. Pasal 5 ayat (1), Pasal 20 ayat (2) dan Pasal 33 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945;
2. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia), (Lembaran Negara Tahun 1994 Nomor 57, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3564);

Dengan persetujuan

DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA

MEMUTUSKAN :

Menetapkan :

UNDANG-UNDANG TENTANG PATEN.

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Undang-undang ini yang dimaksud dengan:

1. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri Invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.
2. Invensi adalah ide Inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.
3. Inventor adalah seorang yang secara sendiri atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi.
4. Pemohon adalah pihak yang mengajukan Permohonan Paten.
5. Permohonan adalah permohonan Paten yang diajukan kepada Direktorat Jenderal.
6. Pemegang Paten adalah Inventor sebagai pemilik Paten atau pihak yang menerima hak tersebut dari pemilik Paten atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak tersebut, yang terdaftar dalam Daftar Umum Paten.
7. Kuasa adalah Konsultan Hak Kekayaan Intelektual
8. Pemeriksa adalah seseorang yang karena keahliannya diangkat dengan Keputusan Menteri sebagai pejabat fungsional Pemeriksa Paten dan ditugasi untuk melakukan pemeriksaan substantif terhadap Permohonan.
9. Menteri adalah menteri yang membawahkan departemen yang salah satu tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan di bidang Hak Kekayaan Intelektual, termasuk Paten.
10. Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang berada di bawah departemen yang dipimpin oleh Menteri.
11. Tanggal Penerimaan adalah tanggal penerimaan Permohonan yang telah memenuhi persyaratan administratif.
12. Hak Prioritas adalah hak Pemohon untuk mengajukan Permohonan yang berasal dari negara yang tergabung dalam *Paris Convention for the protection of Industrial Property* atau *Agreement Establishing the World Trade Organization* untuk memperoleh pengakuan bahwa tanggal penerimaan di negara asal merupakan tanggal prioritas di negara tujuan yang juga anggota salah satu dari kedua perjanjian itu selama pengajuan

tersebut dilakukan dalam kurun waktu yang telah ditentukan berdasarkan *Paris Convention* tersebut

13. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Paten kepada pihak lain berdasarkan perjanjian pemberian hak untuk menikmati manfaat ekonomi dari suatu Paten yang diberi perlindungan dalam jangka waktu dan syarat tertentu.
14. Hari adalah hari kerja.

BAB II LINGKUP PATEN

Bagian Pertama Invensi yang Dapat Diberi Paten

Pasal 2

- (1). Paten diberikan untuk Invensi yang baru dan mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri.
- (2) Suatu Invensi mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.
- (3) Penilaian bahwa suatu Invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat Permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.

Pasal 3

- (1) Suatu Invensi dianggap baru jika pada Tanggal Penerimaan, Invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang diungkapkan sebelumnya.
- (2) Teknologi yang diungkapkan sebelumnya, sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah teknologi yang telah diumumkan di Indonesia atau di luar Indonesia dalam suatu tulisan, uraian lisan atau melalui peragaan, atau dengan cara lain yang memungkinkan seorang ahli untuk melaksanakan Invensi tersebut sebelum:
 - a. Tanggal Penerimaan; atau
 - b. tanggal prioritas.
- (3) Teknologi yang diungkapkan sebelumnya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup dokumen Permohonan yang diajukan di Indonesia yang dipublikasikan pada atau setelah Tanggal Penerimaan yang pemeriksaan substantifnya sedang dilakukan, tetapi Tanggal Penerimaan tersebut lebih awal daripada Tanggal Penerimaan atau tanggal prioritas Permohonan.

Pasal 4

(1) Suatu Invensi tidak dianggap telah diumumkan jika dalam jangka waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum Tanggal Penerimaan:

- a. Invensi tersebut telah dipertunjukkan dalam suatu pameran internasional di Indonesia atau di luar negeri yang resmi atau diakui sebagai resmi atau dalam suatu pameran nasional di Indonesia yang resmi atau diakui sebagai resmi;
- b. Invensi tersebut telah digunakan di Indonesia oleh Inventornya dalam rangka percobaan dengan tujuan penelitian dan pengembangan.

(2) Invensi juga tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu 12 (dua belas) bulan sebelum Tanggal Penerimaan, ternyata ada pihak lain yang mengumumkan dengan cara melanggar kewajiban untuk menjaga kerahasiaan Invensi tersebut.

Pasal 5

Suatu Invensi dapat diterapkan dalam industri jika Invensi tersebut dapat dilaksanakan dalam industri sebagaimana yang diuraikan dalam Permohonan.

Pasal 6

Setiap Invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan oleh bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk Paten Sederhana.

Pasal 7

Paten tidak diberikan untuk Invensi tentang:

- a. proses atau produk yang pengumuman dan penggunaan atau pelaksanaannya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, moralitas agama, ketertiban umum, atau kesusilaan;
- b. metode pemeriksaan, perawatan, pengobatan dan/atau pembedahan yang diterapkan terhadap manusia dan/atau hewan;
- c. teori dan metode di bidang ilmu pengetahuan dan matematika; atau
- d. i. semua makhluk hidup, kecuali jasad renik;
ii. proses biologis yang esensial untuk memproduksi tanaman atau hewan, kecuali proses non-biologis atau proses mikrobiologis.

Bagian Kedua Jangka Waktu Paten

Pasal 8

(1) Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 (dua puluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan dan jangka waktu itu tidak dapat diperpanjang.

(2) Tanggal mulai dan berakhirnya jangka waktu Paten dicatat dan diumumkan.

Pasal 9

Paten Sederhana diberikan untuk jangka waktu 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan dan jangka waktu itu tidak dapat diperpanjang.

Bagian Ketiga Subjek Paten

Pasal 10

(1) Yang berhak memperoleh Paten adalah Inventor atau yang menerima lebih lanjut hak Inventor yang bersangkutan.

(2) Jika suatu Invensi dihasilkan oleh beberapa orang secara bersama-sama, hak atas Invensi tersebut dimiliki secara bersama-sama oleh para inventor yang bersangkutan.

Pasal 11

Kecuali terbukti lain, yang dianggap sebagai Inventor adalah seorang atau beberapa orang yang untuk pertama kali dinyatakan sebagai Inventor dalam Permohonan.

Pasal 12

(1) Pihak yang berhak memperoleh Paten atas suatu Invensi yang dihasilkan dalam suatu hubungan kerja adalah pihak yang memberikan pekerjaan tersebut, kecuali diperjanjikan lain.

(2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) juga berlaku terhadap Invensi yang dihasilkan baik oleh karyawan maupun pekerja yang menggunakan data dan/atau sarana yang tersedia dalam pekerjaannya sekalipun perjanjian tersebut tidak mengharuskannya untuk menghasilkan Invensi.

(3) Inventor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) berhak mendapatkan imbalan yang layak dengan memperhatikan manfaat ekonomi yang diperoleh dari Invensi tersebut.

(4) Imbalan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dapat dibayarkan:

- a. dalam jumlah tertentu dan sekaligus;
- b. persentase;
- c. gabungan antara jumlah tertentu dan sekaligus dengan hadiah atau bonus;
- d. gabungan antara persentase dan hadiah atau bonus; atau
- e. bentuk lain yang disepakati para pihak;

yang besarnya ditetapkan oleh pihak-pihak yang bersangkutan.

(5) Dalam hal tidak terdapat kesesuaian mengenai cara perhitungan dan penetapan besarnya imbalan, keputusan untuk itu diberikan oleh Pengadilan Niaga.

(6) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) sama sekali tidak menghapuskan hak Inventor untuk tetap dicantumkan namanya dalam Sertifikat Paten.

Pasal 13

(1) Dengan tunduk kepada ketentuan-ketentuan lain dalam Undang-undang ini, pihak yang melaksanakan suatu Invensi pada saat Invensi yang sama dimohonkan Paten tetap berhak melaksanakan Invensi tersebut sebagai pemakai terdahulu sekalipun terhadap Invensi yang sama tersebut kemudian diberi Paten.

(2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) juga berlaku terhadap Permohonan yang diajukan dengan Hak Prioritas.

Pasal 14

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 tidak berlaku apabila pihak yang melaksanakan Invensi sebagai pemakai terdahulu melakukannya dengan menggunakan pengetahuan tentang Invensi tersebut dari uraian, gambar, atau keterangan lainnya dari Invensi yang dimohonkan Paten.

Pasal 15

(1) Pihak yang melaksanakan suatu Invensi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 hanya dapat diakui sebagai pemakai terdahulu apabila setelah diberikan Paten terhadap Invensi yang sama, ia mengajukan permohonan untuk itu kepada Direktorat Jenderal.

(2) Permohonan pengakuan sebagai pemakai terdahulu wajib disertai bukti bahwa pelaksanaan Invensi tersebut tidak dilakukan dengan menggunakan uraian, gambar, contoh, atau keterangan lainnya dari Invensi yang dimohonkan Paten.

(3) Pengakuan sebagai pemakai terdahulu diberikan oleh Direktorat Jenderal dalam bentuk surat keterangan pemakai terdahulu dengan membayar biaya.

(4) Surat keterangan pemakai terdahulu berakhir pada saat yang bersamaan dengan saat berakhirnya Paten atas Invensi yang sama tersebut.

(5) Tata cara untuk memperoleh pengakuan pemakai terdahulu diatur dengan Peraturan Pemerintah.

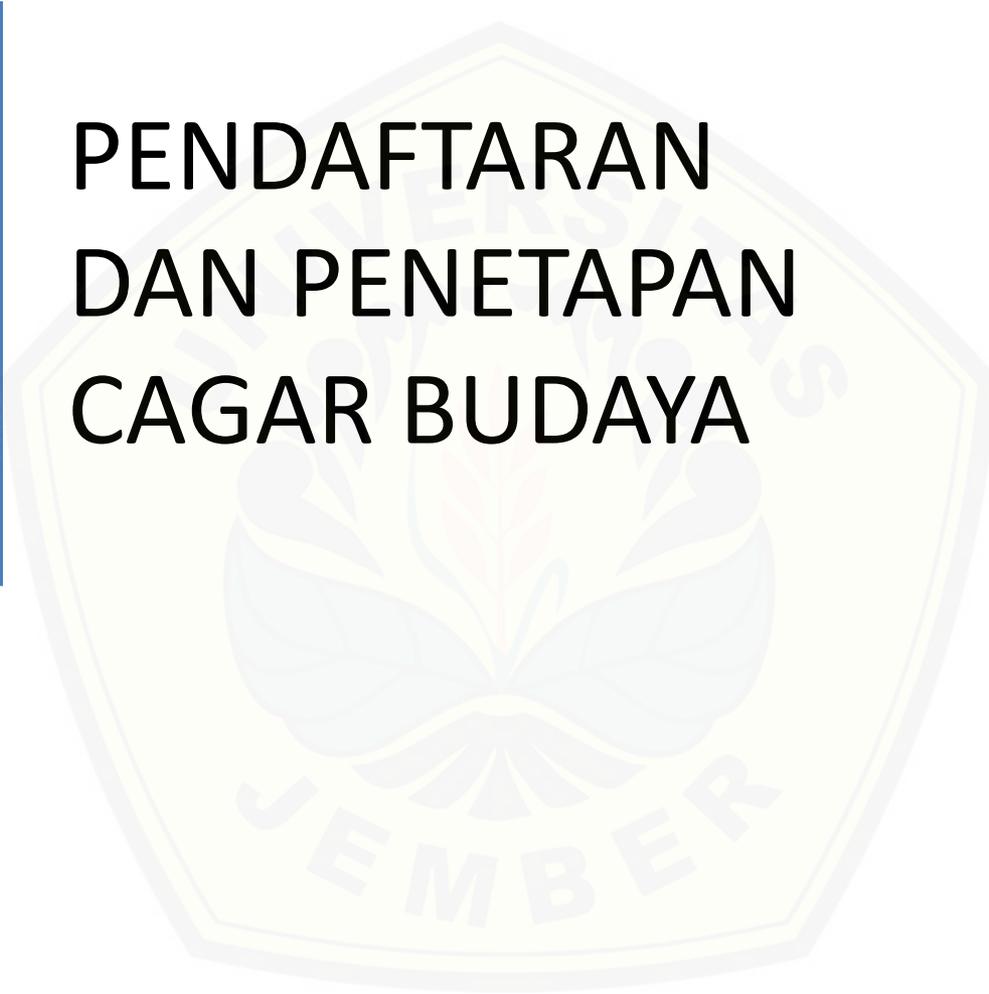
Bagian Keempat Hak dan Kewajiban Pemegang Paten

Pasal 16

(1) Pemegang Paten memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Paten yang dimilikinya dan melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya:

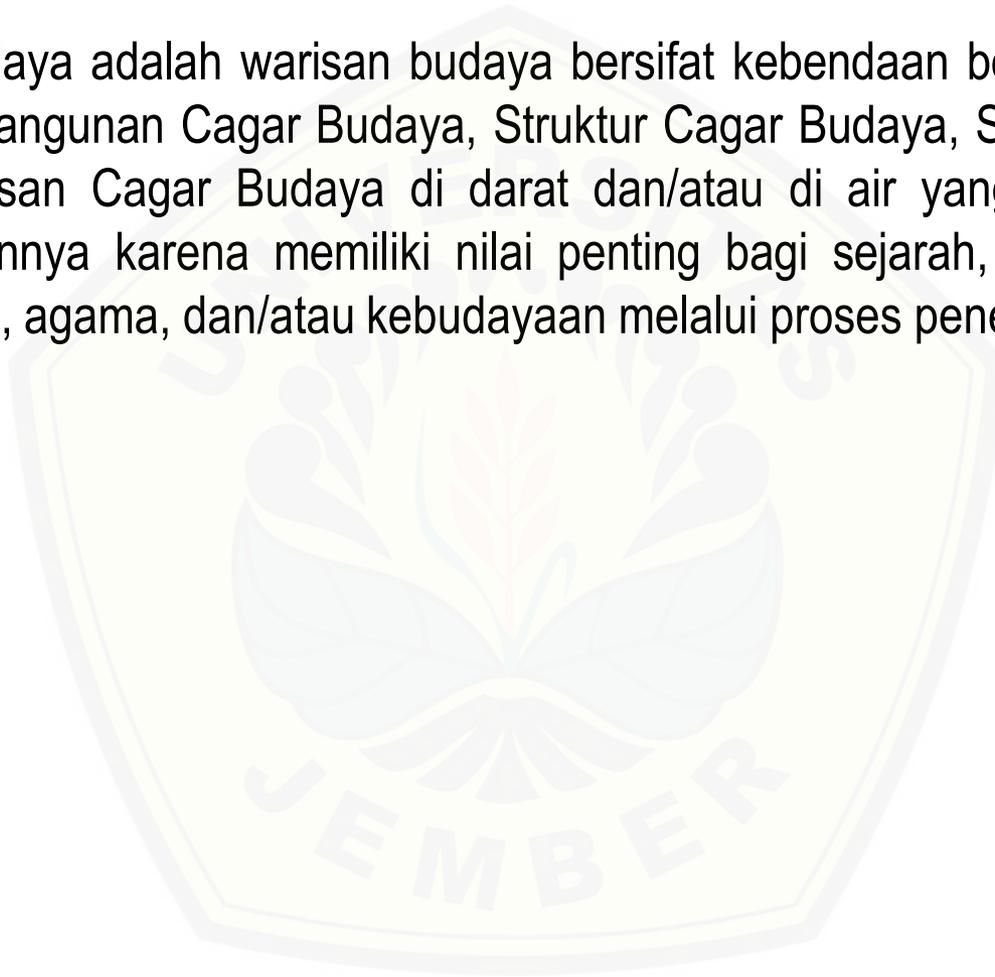
- a. dalam hal Paten-produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi Paten;
- b. dalam hal Paten-proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang dan tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.

**PENDAFTARAN
DAN PENETAPAN
CAGAR BUDAYA**



KRITERIA CAGAR BUDAYA

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.



PERINTAH UNDANG-UNDANG

Undang-undang memerintahkan bahwa setiap Objek Yang Diduga Cagar Budaya wajib didaftarkan kepada Pemerintah atau Pemerintah Daerah (Pemerintah Provinsi, Pemerintah Kabupaten, atau Pemerintah Kota) untuk ditetapkan sebagai Cagar Budaya.

Pendaftarannya dapat dilakukan oleh setiap orang atau instansi Pemerintah atau Pemerintah Daerah.

BAB VI
REGISTER NASIONAL CAGAR BUDAYA

Bagian Kesatu
Pendaftaran

Pasal 28

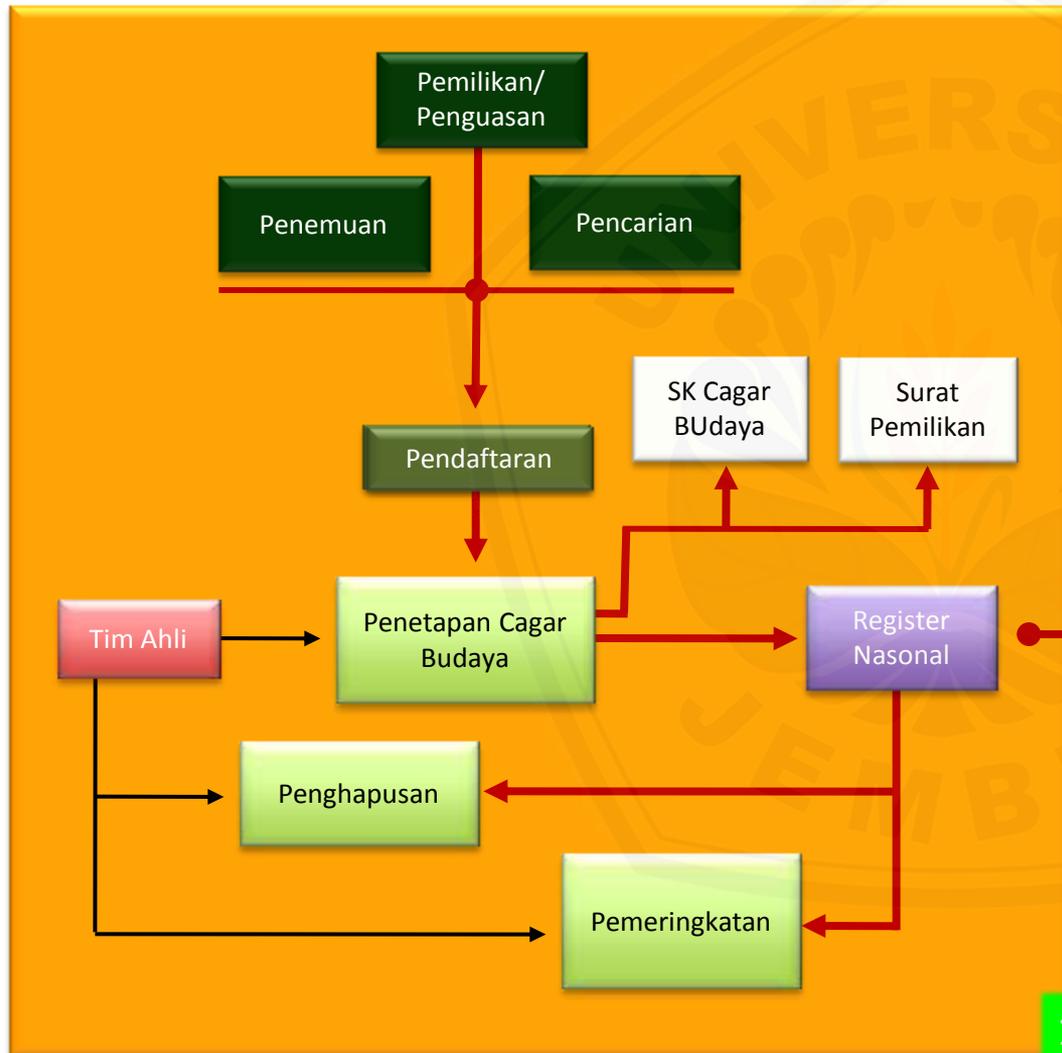
Pemerintah kabupaten/kota bekerja sama dengan setiap orang dalam melakukan Pendaftaran.

Pasal 29

1. Setiap orang yang memiliki dan/atau menguasai Cagar Budaya **wajib mendaftarkannya** kepada pemerintah kabupaten/kota tanpa dipungut biaya.
2. **Setiap orang dapat berpartisipasi dalam melakukan pendaftaran** terhadap benda, bangunan, struktur, dan lokasi yang diduga sebagai Cagar Budaya meskipun tidak memiliki atau menguasainya.
3. Pemerintah kabupaten/kota melaksanakan pendaftaran Cagar Budaya yang dikuasai oleh Negara atau **yang tidak diketahui pemiliknya** sesuai dengan tingkat kewenangannya.
4. Pendaftaran Cagar Budaya di luar negeri dilaksanakan **oleh perwakilan Republik Indonesia di luar negeri**.
5. Hasil pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) harus **dilengkapi dengan deskripsi dan dokumentasinya**.
6. Cagar Budaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang tidak didaftarkan oleh pemiliknya **dapat diambil alih oleh Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah**.

ARSITEKTUR UNDANG-UNDANG

Total 13 Bab terdiri dari 120 pasal



1

Pendaftaran dan Penetapan



2

Hak dan Kewajiban

3

Pelestarian

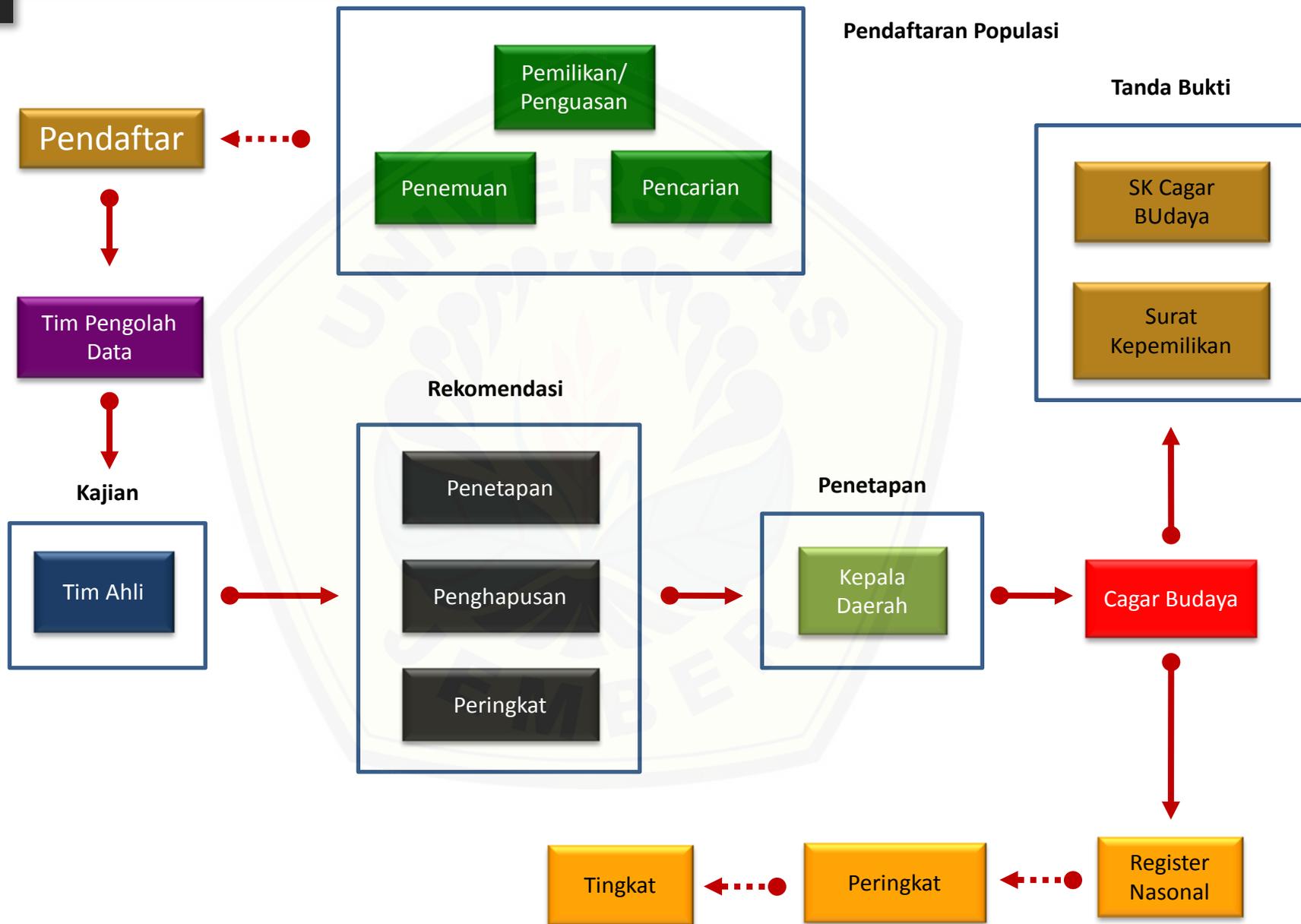
4

Pengelolaan

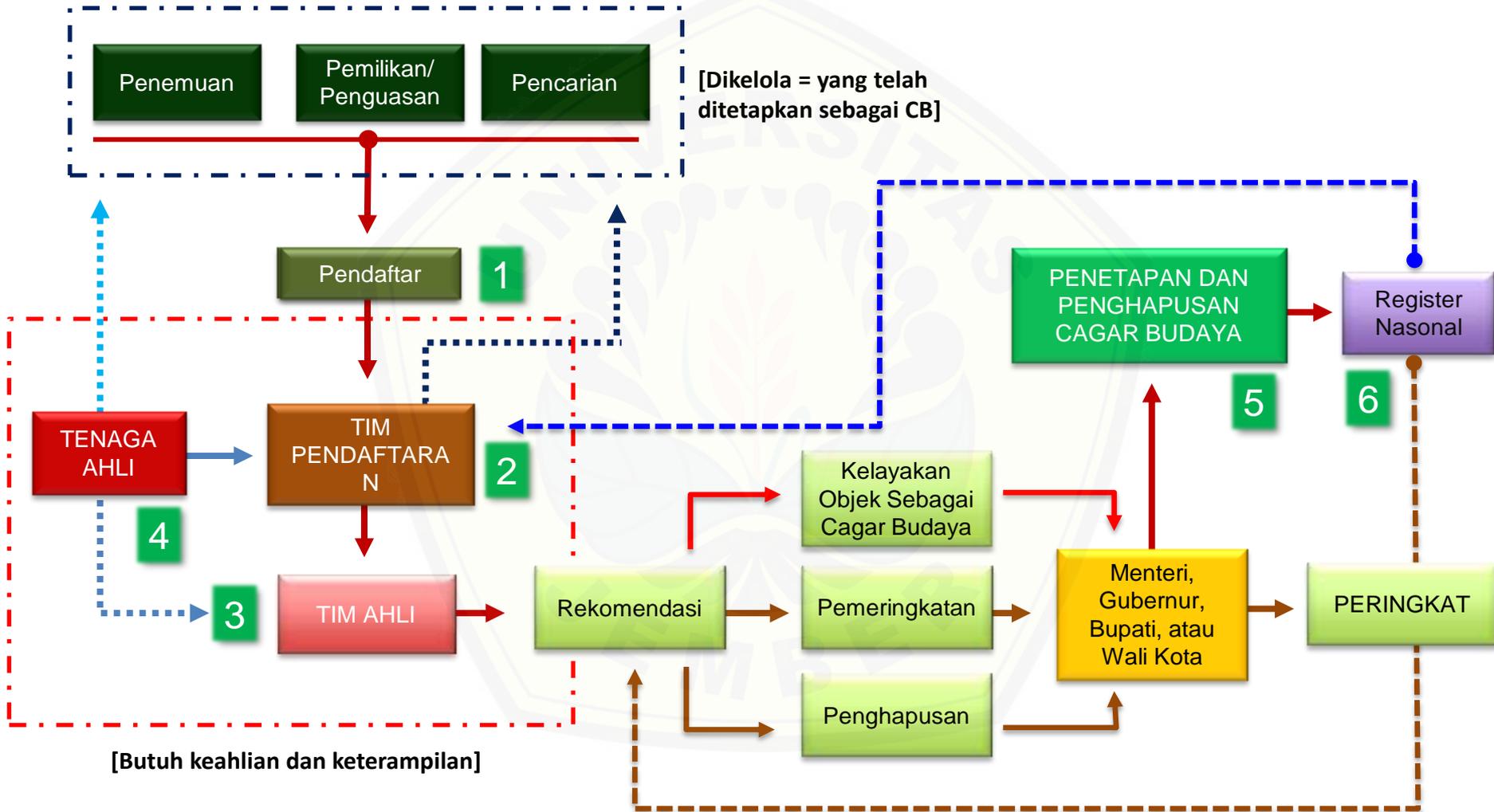
5

Larangan dan Pidana

ALUR UMUM PENDAFTARAN DAN PENETAPAN



SKEMA PROSES PENDAFTARAN HINGGA PENETAPAN CAGAR BUDAYA



Adalah setiap orang (perseorangan, kelompok orang, masyarakat, badan usaha berbadan hukum, dan/atau badan usaha bukan berbadan hukum), instansi Pemerintah, atau instansi Pemerintah Daerah (Provinsi, Kabupaten, atau Kota) yang menyampaikan permohonan kepada Menteri, Gubernur, Bupati, atau Wali Kota untuk dapat menetapkan Objek yang didaftarkannya sebagai Cagar Budaya.

Pendaftar bisa pemilik Objek atau orang yang diberi kuasa oleh pemilik untuk menyampaikan permohonan didaftarkannya Objek.

Dalam proses pengajuan permohonan, objek yang didaftarkan dapat dibawa untuk langsung diperiksa oleh Tim pengolah Data, atau pendaftar menyerahkan daftar Objek tanpa membawa Objek ke tempat pendaftaran untuk kemudian dilakukan pemeriksaan.

Tim ini tidak disebut dalam undang-undang, akan tetapi dibutuhkan mengingat Tim Ahli Cagar Budaya tidak bertugas pengumpulan data lapangan. Jumlah anggota Tim Pendaftaran Data tidak diatur, tergantung kebutuhan dan kemampuan daerah.

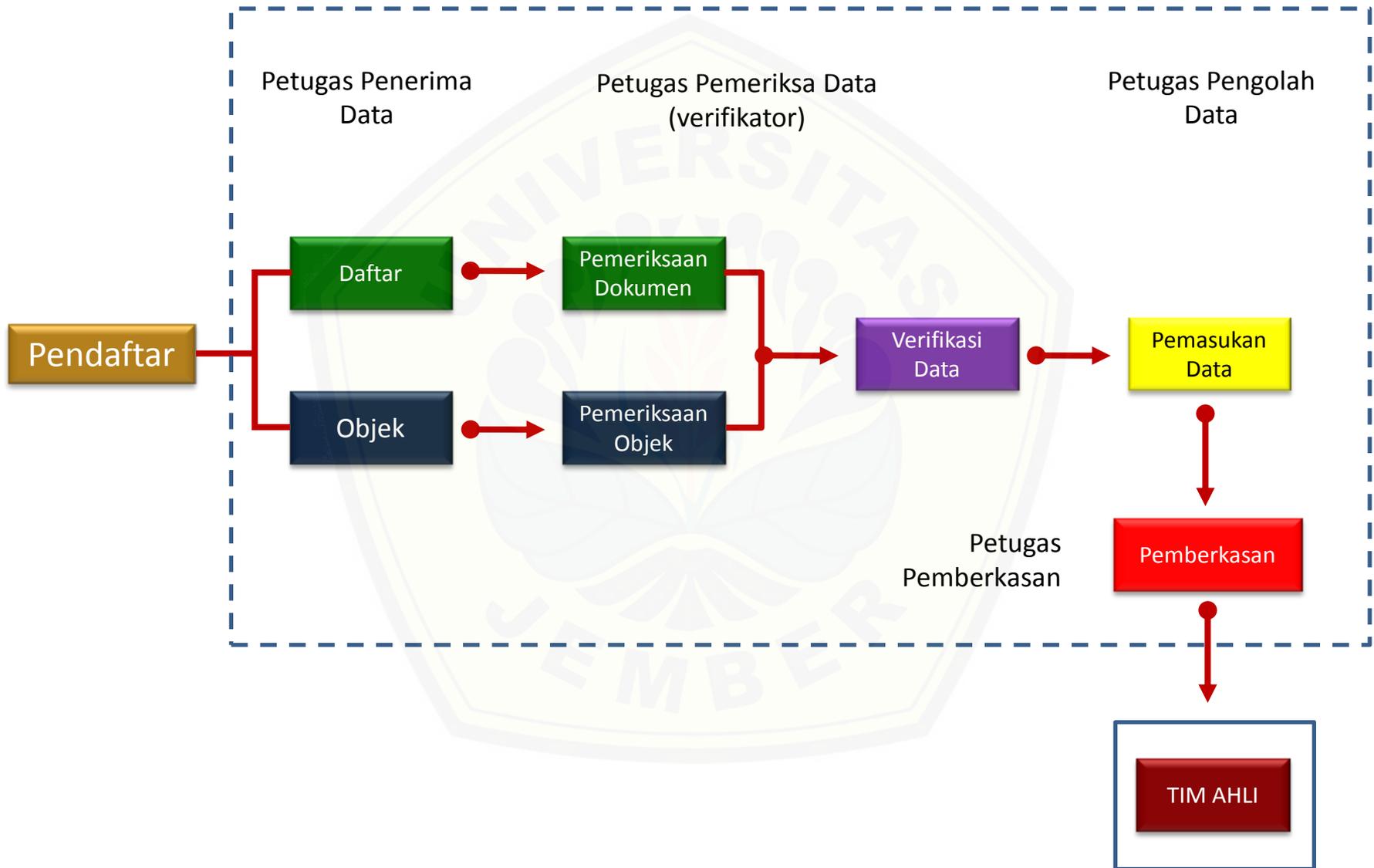
Tim berkedudukan di bawah Dinas, setidaknya memiliki unsur petugas:

- 1) penerima daftar;
- 2) pemeriksa kelayakan data (verifikator);
- 3) pengolah data; dan
- 4) penyiap berkas.

Anggota tim perlu memenuhi kompetensi teknis dan pengetahuan sesuai tanggung jawabnya.

Selain melakukan pendaftaran atas Objek yang diusulkan, Tim Pengolah Data juga melakukan verifikasi atas data yang terkumpul, dokumen yang menyertai data, serta pemilikan Objek. Berdasarkan hasil verifikasi ini, tim menyusun berkas yang kemudian disampaikan kepada Tim Ahli Cagar Budaya untuk dikaji.

Digital Repository Universitas Jember





KAJIAN AKADEMIK

KESENIAN JARAN KENCAK

Sebagai

WARISAN BUDAYA TAK BENDA DI KABUPATEN LUMAJANG

**Dan Dokumen Pengajuan
HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL**



**DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KABUPATEN LUMAJANG
2015**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang tiada henti melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyimak beberapa peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia saat ini, yang sekaligus sebagai modal utama menyelesaikan salah satu dokumen kelengkapan pengajuan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berupa Kajian Akademik tentang Kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang.

Sebagaimana diketahui bahwa kesenian daerah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya, disamping ragam implementasi kebudayaan lainnya. Oleh karena itu sebagai masyarakat bangsa yang mencintai tanah airnya maka sudah sepatutnya memberikan atensi yang proporsional terhadap berbagai aspek pendukung kejayaan bangsa, tak terkecuali terhadap potensi dan eksistensi kesenian tradisional berupa Kesenian Jaran Kencak.

Atas dasar pemahaman itulah maka pada kesempatan ini, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang bermaksud mengajukan permohonan beberapa alas hak yang berkekuatan hukum ke institusi yang berwenang menerbitkannya, diantaranya ke Balai Arkeologi Yogyakarta dan ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, dengan tujuan agar ada perlindungan hukum terhadap aktivitas berkesenian itu sendiri.

Demikian kiranya harapan yang terkandung dalam langkah konstruktif ini, semoga dapat membuahkan hasil yang memuaskan.

Lumajang, April 2015
Penyusun
Ttd

Anies Marsudiati Purbardiri, S.H., M.H
NIDN : 0717096202

DISKRIPSI

A. BIDANG INVENSI

Invensi ini berhubungan dengan keberadaan Kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang, yang corak penampilannya diwarnai oleh perpaduan etnis kultur budaya Jawa dan Madura atau dikenal dengan istilah pandhalungan.

B. LATAR BELAKANG INVENSI

Pada hakekatnya setiap kebudayaan memiliki ekspresi-ekspresi estetis dan kebutuhan akan ekspresi estetis sangat berkaitan erat dengan karakteristik dasar masing-masing masyarakat. Di dalam kenyataannya tidak ada masyarakat suatu bangsa yang memiliki karakteristik dasar yang sama, bahkan setiap masyarakat bangsa memiliki ekspresi-ekspresi estetis yang khas dan banyak didiskripsikan melalui karya-karya seni.

Ragam karya seni dalam tataran prakteknya dapat diperagakan secara personal ataupun berkelompok. Melalui ragam karya seni itu pula manusia dapat mengekspresikan ide-ide, nilai-nilai, cita-cita serta harapan-harapannya. Banyak hal pada pengalaman manusia yang tak terungkapkan dengan bahasa rasional, dan hanya dapat diungkapkan dengan bahasa simbolik, yakni seni. Namun ini tidak berarti bahwa karya seni bersifat irasional atau anti rasional, melainkan bahwa didalamnya direalisasikan nilai yang kadang-kadang tak mungkin diliputi oleh fungsi akal. Dalam hal ini berarti karya-karya seni mengungkapkan makna-makna hakiki yang hanya dapat ditangkap dengan kepekaan perasaan estetis yang tinggi.

Adanya kepekaan perasaan estetis pada masing-masing manusia menjadi penyebab adanya penilaian yang berbeda diantara sesama manusia perihal karya seni. Sekalipun demikian kebutuhan akan karya seni

hampir dirasakan oleh semua orang, dan hal ini wajar karena sejatinya manusia sebagai makhluk Tuhan yang paling sempurna, dibekali dengan otak atau akal serta intuisi atau perasaan. Keduanya harus terfungsikan secara seimbang agar tidak terjadi ketimpangan dalam perwujudan aktivitas kehidupan sehari-hari.

Upaya-upaya mensinergikan aktivitas kehidupan masyarakat (bangsa) dengan ragam kesenian terus dilakukan melalui berbagai cara, baik dalam bentuk formal, seperti memasukkan bidang kesenian kedalam kurikulum sekolah, melakukan pembelajaran di sanggarr-sanggar, dan sebagainya, ataupun dalam bentuk non formal, misalnya penyelenggaraan pagelaran, festival, dan lain-lain.

Beragam bentuk upaya senada telah pula dilakukan oleh masyarakat Lumajang, terutama yang mempunyai atensi dan kepedulian terhadap seni budaya lokal. Hal ini dilakukan demi menjaga, memelihara dan menjunjung tinggi seni dan budaya yang tumbuh dan berkembang di daerahnya. Ironisnya upaya-upaya konstruktif tersebut tidak selamanya dapat diterima dengan tangan terbuka oleh berbagai lapisan masyarakat, terutama para generasi muda, yang sudah terlanjur terjejal dengan eksotika budaya barat yang secara hakiki tidak sama dengan kultur budaya bangsa Indonesia.

Bahkan fenomena yang berkembang di era modernisasi ini, tidak sedikit generasi muda yang semakin jauh dari kepeduliannya untuk mengenal seni budayanya sendiri, terlebih lagi untuk menggali ataupun memeliharanya. Padahal disisi lain, generasi muda sebagai sosok pewaris bangsa diharapkan mampu mengikis image minor berkaitan dengan pelestarian seni budaya bangsa.

Salah satu seni budaya bangsa yang berupa kesenian tradisional, dipandang perlu untuk diperhatikan, dipahami dan disikapi berkaitan dengan keberlangsungannya, adalah Kesenian Jaran Kencak. Kesenian ini

merupakan bentuk kesenian rakyat yang memiliki ciri-ciri seperti halnya kesenian rakyat pada umumnya, yaitu dimainkan secara kelompok, menggunakan peralatan sederhana, tidak disertai konsep yang tertulis dan cenderung tidak matang, serta beberapa kesederhanaan lainnya. Namun justru dengan kesederhanaannya itulah kesenian ini terkesan natural dan menguat pada tataran penyampaian intisari visi dan misinya, yakni menjaga dan memelihara kearifan lokal (local genius) untuk memperkaya warisan seni budaya (heritage) bangsa.

Pasal 28 I ayat (3) UUD 1945 menyebutkan bahwa : " Identitas budaya dan hak masyarakat tradisional dihormati selaras dengan perkembangan zaman dan peradaban ". Bila disimak dari pasal ini tampak bahwa negara :

- a. memberikan penghormatan terhadap budaya yang ada dan tumbuh ditengah kehidupan masyarakat dengan maksud agar hal itu menjadi sebuah identitas tersendiri;
- b. menghormati hak masyarakat tradisional, sehingga adat istiadat yang telah ada dalam kehidupan masyarakat tidak serta merta tereliminir oleh perkembangan jaman;
- c. memperhatikan perkembangan jaman dan peradaban, dalam arti tetap berusaha menjaga sinergitas antara keberlakuan budaya dan unsur-unsur tradisional yang telah mengakar pada masyarakat dengan situasi dan kondisi terkini yang terjadi akibat pergeseran sistim nilai budaya.

Dengan berpijak pada konsepsi pemikiran bahwa setiap kebudayaan selalu memiliki ekspresi-ekspresi estetis yang pada umumnya diimplementasikan kedalam bentuk-bentuk kesenian, maka makna yang tersirat dalam Pasal 28 I ayat (3) UUD 1945 tersebut adalah relevan diberlakukan terhadap upaya menjaga, memelihara dan melestarikan kesenian-kesenian tradisional.

Oleh karena itu tidaklah salah manakala entitas kesenian tradisional, khususnya paguyuban Kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang bersama-sama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, melakukan upaya-upaya yang berkualitas diantaranya melakukan pembinaan, pengawasan serta pencarian penetapan kesenian Jaran Kencak sebagai Warisan Budaya Tak Benda. Langkah-langkah demikian dirasa sangat perlu dilakukan mengingat tidak semua masyarakat Kabupaten Lumajang dapat menerima kehadiran kesenian tradisional ini sebagai bagian dari budaya daerah. Bahkan proses regenerasi pelaku berkeseniannya nyaris tidak tersentuh, sehingga sangat riskan dalam upaya menjaga keberlangsungannya.

Selanjutnya Pasal 32 ayat (1) UUD 1945 menyebutkan bahwa :
" Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya ". Makna yang terkandung dalam pasal ini antara lain :

- a. negara mempunyai komitmen untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia, melalui cara-cara yang sejalan dengan keputusan dan/atau kebijakan pemerintah serta tanpa harus menutup kemungkinan terjadinya kolaborasi dengan nilai-nilai budaya kekinian, agar keberadaannya tidak terlemahkan bahkan tersisihkan di tengah peradaban dunia yang terus berkembang.
- b. negara menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya, melalui cara-cara yang terencana dan terukur, sehingga hasilnya selalu relevan dengan era atau masa kelayakan berlakunya, disamping juga dapat memberi peluang pada keberlanjutannya (suistunable).

Bertitik tolak dari bunyi pasal tersebut diatas, semakin menguat keinginan Pemerintah Daerah untuk melandasi kiprah kesenian Jaran Kencak, yang

Lumajang, dengan alas hak yang dapat dipertanggungjawabkan secara sosiologis serta secara yuridis.

Untuk memberikan alas hak yang dapat dipertanggungjawabkan secara sosiologis, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang telah melakukan upaya-upaya konstruktif, diantaranya melakukan "testimoni" kepada masyarakat secara merata dan menyebar di beberapa Desa/Kecamatan di lingkup wilayah Kabupaten Lumajang, utamanya yang terdeteksi memiliki kelompok kesenian Jaran Kencak.

Sedangkan untuk memberikan alas hak secara yuridis, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata telah berusaha keras melakukan koordinasi dengan praktisi hukum serta akademisi, dengan tujuan untuk mendapatkan legalitas bahwa Kesenian Jaran Kencak sebagai Warisan Budaya Tak Benda, yang dibuktikan dengan dokumen fisik pencatatannya di Balai Arkeologi Yogyakarta, yang membawahi wilayah Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Timur. Selain itu, bermaksud pula untuk memperoleh Hak Kekayaan Intelektual atas nama Pemerintah Daerah Kabupaten Lumajang, khususnya dalam bentuk " Hak Paten " atas Kesenian Jaran Kencak tersebut.

Adapun untuk pengurusannya, Pemerintah Daerah Kabupaten Lumajang, tepatnya dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang selaku pemohon hak, mengacu pada ketentuan yang termaktub di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2001 tentang PATEN.

C. RINGKASAN INVENSI

Jaran Kencak merupakan salah satu kesenian rakyat yang tumbuh sejak tahun 1930-an dan mulai berkembang serta diminati masyarakat sejak tahun 1962. Nama Jaran Kencak berasal dari dua kata, yaitu "Jaran" yang berarti kuda dan "Kencak" berarti gerak atau dalam bahasa Jawa

disebut obah. Sehingga kalau digabungkan berarti Kuda/Jaran yang terus bergerak dan pergerakannya mengikuti alunan musik yang mengiringi.

Kesenian Jaran Kencak, menurut runtutan sejarahnya diperkirakan berasal dari peristiwa migrasinya suku Madura, saat Arya Wiraraja berkuasa di wilayah Lamajang Tigang Juru, yang meliputi Juru Lamajang sebagai pusat, Juru Panarukan dan Juru Blambangan, yang selanjutnya dikenal sebagai wilayah tapal kuda. Di dalam wilayah ini berkembang budaya "Pendhalungan", yaitu perpaduan antara budaya Jawa dan Madura, sehingga tidak mengherankan jika costum, asesoris, irama tetabuhan dan lantunan nyanyian yang dikumandangkan saat pertunjukan Jaran Kencak berlangsung, terkesan sebagai kolaborasi budaya dari dua suku bangsa tersebut.

Dalam pendiskripsiannya, aktor utama pada pertunjukan Jaran Kencak adalah seekor kuda yang dituntun oleh pawangnya untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu yang lucu dan cukup menarik untuk ditonton. Sosok kuda dalam Jaran Kencak biasanya mampu menari berjingkrak-jingkrak sesuai dengan iringan musik, berdiri dengan dua kaki belakangnya, dan berjalan-jalan sambil dua kaki depannya bergelayut di pundang sang pawang. Bahkan sesekali si kuda merebahkan dirinya di lantai atau tanah sementara sang pawang duduk diatas punggung kuda, serta anggota kelompok yang lain terus menari-nari sembari melantunkan lagu-lagu yang syairnya berisi nasehat ataupun kritik sosial.

Kesenian Jaran Kencak sebagai kesenian rakyat, diyakini merupakan ciptaan Klabisajeh, yaitu seorang pertapa suci yang tinggal di lereng Gunung Lemongan. Di dalam perkembangannya kesenian Jaran Kencak semakin dikenal oleh hampir semua masyarakat Lumajang, karena eksistensinya turut meramaikan berbagai acara tradisi maupun momentum yang bersifat "show of force". Semisal, dihadirkan oleh masyarakat yang sedang melangsungkan hajatan khitanan, dengan

menempatkan kelompok kesenian Jaran Kencak sebagai penyambung ikatan silaturahmi melalui arak-arakan atau kunjungan dari rumah ke rumah para sanak saudara dan kerabat si empunya hajat, sekaligus sebagai hiburan bagi masyarakat luas. Selain itu, sering kali kelompok kesenian Jaran Kencak dilibatkan oleh Pemerintah Daerah dalam kegiatan Pawai Budaya, Festival Grebek Jaran, dan sebagainya yang berorientasi pada upaya promosi serta publikasi terkait keberadaan kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang.

Disamping upaya promosi dan publikasi secara de facto sebagaimana tersebut diatas, sangatlah penting dilakukan perlindungan secara yuridis terkait eksistensi kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang, mengingat kesenian serupa hampir ada di setiap daerah yang penduduknya terdiri atas etnis Jawa dan Madura. Demi menghindari benturan kepentingan dengan daerah-daerah lain yang melingkupi wilayah Kabupaten Lumajang, maka harus diajukan permohonan pencatatan Kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang sebagai Warisan Budaya Tak Benda, serta ditindaklanjuti dengan penerbitan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), khususnya Hak Paten, yaitu hak eksklusif yang diberikan oleh Pemerintah kepada Inventor.

Di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, terdapat beberapa ketentuan dasar yang harus dipahami, antara lain :

- a. Pasal 1 angka 4 : " Pemohon adalah pihak yang mengajukan permohonan Paten ".
- b. Pasal 1 angka 5 : " Permohonan adalah permohonan paten yang diajukan kepada Direktorat Jenderal ".
- c. Pasal 1 angka 10 : " Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang dibawah departemen yang dipimpin oleh Menteri ".

Dengan begitu berarti permohonan hak paten atas Kesenian Jaran Kencak harus diajukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Republik Indonesia.

Pengajuan permohonannya harus mengikuti ketentuan yang termatub dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, serta beberapa peraturan perundang-undangan lainnya yang sejalan dengan ketentuan tersebut diatas. Dalam hal pengajuan permohonan hak paten telah diterima oleh Dirjen Hak Kekayaan Intelektual (HKI), setelah sebelumnya dilakukan pemeriksaan secara detail dan prosedural terhadap dokumen-dokumen yang diajukan, maka pemohon akan mendapatkan Sertifikat.

Pasal 57 ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, menyebutkan bahwa : " Sertifikat Paten merupakan bukti hak atas Paten ". Sedangkan hak Paten itu sendiri tidak bersifat mutlak, artinya ada batas waktu berlakunya yakni selama 20 (duapuluh tahun). Kecuali jika kemudian ada pengajuan lagi dengan disertai bidang invensi serta kajian akademik yang lain maka dapat diterbitkan setifikat hak Paten yang baru.

D. URAIAN LENGKAP INVENSI

Sebagai salah satu seni yang mengandung unsur tari, Kesenian Jaran Kencak juga merupakan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dari kehendak hati dan dimanifestasikan dalam gerak-gerak ritmis yang indah. Gerakan tarinya merupakan ungkapan kehendak jiwa yang dimodifikasi dengan pikiran melalui suatu bentuk sehingga ada kesatuan antara gerakan dan pikiran serta perasaan yang menyertainya. Itulah yang membedakan antara gerak tari dengan gerak sehari-hari, yang cenderung lugas dan bebas namun tetap harus bersandar pada keadaban yang berlaku di wilayah setempat. Jenis gerakan yng diungkapkan dalam

tari rakyat adalah gerakan yang dimiliki oleh setiap orang dan biasanya gerakan-gerakan tersebut menarik dan menyenangkan bagi masyarakat pemiliknya, baik yang melakukannya (pemain) maupun yang menyaksikannya.

Pada kesenian Jaran Kencak, gerak tari dimaksud muncul dari tubuh manusia (pemain) dan gerak kuda (jaran). Gerakan manusia (pemain) pada umumnya yang digunakan gerakan tari Jawa Timuran, walaupun untuk mereka tidak selalu patuh pada pakemnya. Malahan dapat dikatakan gerakannya sangat sederhana, tidak rumit dan seringkali diulang-ulang, sedangkan gerak kudanya cenderung mengikuti aba-aba manusianya. Si pemberi aba-aba dapat memposisikan dirinya di depan, disamping kanan/kiri atau di belakang kuda, supaya kuda mau mengikuti perintah dan contoh gerakannya, walaupun begitu seringkali gerakannya tidak sejalan dengan gerak yang dimaui oleh manusianya. Namun demikian kesederhaan dan kekurangsearasan gerak itulah yang justru menjadikan pertunjukan ini unik.

Bentuk kesenian Jaran Kencak di Kabupaten Lumajang, nyaris sama dengan yang bermunculan di daerah-daerah lainnya, hanya saja kekentalan ciri masyarakat pendhalungan mejadikan penampilannya terkesan beda, yakni pola penampilannya lebih lunak dan tidak kaku, dalam arti image kerasnya perwatakan etnis madura tidak mendominasi, melainkan telah terkontaminasikan dengan image perwatakan masyarakat Jawa yang cenderung lemah lembut. Akhirnya jadilah kesenian ini sebagai tontonan yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara umum, lebih-lebih para pemainnya telah banyak menggunakan bahasa Indonesia sebagai media komunikasi antara dirinya dengan penontonnya.

Di dalam kesenian Jaran Kencak, menurut pengamatan Saudara *Puthut Ambarsari Wijaya* dari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, terdapat komponen-komponen pendukung sebagai berikut :

1. Pemain

Adalah orang atau sesuatu yang dapat memainkan jalan cerita dalam sebuah pertunjukan. Dan dalam pertunjukan Jaran Kencak, pemain terdiri atas :

a. Ludruk

Ludruk pada kesenian Jaran Kencak pada umumnya terdiri dari 4 (empat) sampai 5 (lima) orang, yang rata-rata berjenis kelamin laki-laki, jika dibutuhkan tokoh perempuan maka salah satu diantara mereka akan berperan sebagai waria. Di setiap pertunjukan para ludruk akan mengawali dengan sebuah tarian Remo yang dimainkan oleh seorang penari, kemudian dilanjutkan dengan lawakan-lawakan oleh para ludruk, sambil membagi diri pada tugasnya masing-masing, yakni dua diantaranya pada bagian "ngencakne" jaran (menggerakkan kuda), sedangkan dua yang lainnya terus melontarkan lawakannya.

b. Panjak

Yaitu orang-orang yang bertugas menabuh gamelan, biasanya terdiri atas 5 (lima) hingga 6 (enam) orang. Adakalanya salah seorang merangkap tugas sebagai perias kuda agar tampil menarik pada saat pertunjukannya.

c. Kuda

Merupakan tokoh sentral karenanya perlu diperhatikan kekhasannya. Kuda yang digunakan dalam kesenian Jaran Kencak adalah kuda jantan, dan bukan sembarang kuda, melainkan harus kuda pilihan yang sudah dilatih secara khusus serta mendapatkan perawatan yang baik, agar kuda tumbuh sehat. Biasanya selain diberi rumput dan katul yang merupakan makanan sehari-hari, bisa juga diberi tambahan susu, telur dan madu secara berkala. Semetara ciri-ciri khusus kuda yang seharusnya dipilih untuk

kesenian ini adalah : kakinya kuat/kokoh, unyeng-unyeng atau pliseran pada bagian kepala depan kuda membentuk garis lurus, serta jarak antara pusar dengan alat kelamin jauh. Kuda dengan ciri-ciri demikian biasanya harganya mahal dan sulit dicari.

d. **Manten**

Yang dimaksud manten disini adalah anak yang sedang dikhitan atau anak maupun cucu pemilik hajjat bahkan anak cucu tetangga, seusia sekolah dasar yang memungkinkan untuk dinaikkan ke punggung kuda, dirias seperti layaknya pengantin, diajak menari-nari dan diarak ke sekeliling kampung serta sesekali mampir ke tetangga, kerabat maupun sanak saudara.

2. Busana dan Tata Rias

Busana dan tata rias merupakan perpaduan yang tidak dapat dipisahkan dengan seni tari dalam kaitannya dengan penampilan suatu pertunjukan. Pada umumnya busana yang dipakai bertujuan untuk dapat membantu si penari focus pada peran yang dibawakan, adapun busana spesifik yang dikenakan terdiri dari :

a. **Busana dan Tata Rias Pemain :**

Meliputi celana panjang warna hitam, hem polos lengan panjang dan kopiah hitam, diantaranya ada yang berketinggi di atas ukuran tinggi kopyah pada umumnya. Sementara untuk rias yang digunakan biasanya sederhana, disesuaikan dengan peran yang dibawakan oleh masing-masing pemain, kecuali untuk pemeran waria, dandananya ditampilkan lebih menor agar menarik perhatian.

b. **Busana dan Tata Rias Kuda**

Busana yang dikenakan pada jaran/kudanya malah lebih meriah karena menggunakan paduan warna kain yang mencolok, seperti merah, hijau, kuning, orange, putih, serta ditambah asesoris warna keemasan yang penempatannya bertebaran hampir di seluruh ujung

kostumnya, sehingga terkesan mewah. Sedangkan untuk riasannya dipilah-pilah untuk :

- Bagian depan (kepala dan leher),
sarungan, tali tampar, teropong karet, kain kromceng, 2 kalung ,
gongseng dan ebek.
- Bagian tengah (badan)
dua buah karung goni, kemul hitam dg pinggiran merah, ulur
depan, ukur belakang, tancakan ebek, ebek samping dan goplak
merah dipasang dibagian belakang.
- bagian badan dan ekor
bulu merak, penthul dan sampur

3. Komposisi Gerak/Koreografi

Sebagaimana ciri kesenian Jaran Kencak, komposisi gerakannya tidak terlalu banyak variasi, hanya ada beberapa bentuk gerak yang ditampilkan berulang-ulang. Sementara tatanan atau pola blokingnya cenderung memakai pola lantai yang membentuk garis lengkung ataupun garis lurus, sesuai dengan luas sempitnya media atraksi pertunjukannya.

4. Iringan

Iringan dalam penampilan kesenian Jaran Kencak sangat penting, dalam arti tanpa ada iringan jaran kencak tidak akan menarik dan meriah, karena jaran atau kudanya tidak akan bersedia ngencak atau menari-nari. Adapun iringan/gamelan/tabuhan untuk jaran kencak dibagi dua, yakni :

a. Gamelan Inti

Terdiri atas kendhang, gong, kenong, slompret dan kecek. Dimainkan pada saat jaran ngencak di terop si empunya hajat (jika diundang main di hajatan) dan pada saat arak-arakan menuju rumah kerabat si empunya hajat.

b. Gamelan lengkap

Terdiri atas gamelan inti ditambah dengan beberapa alat tabuh lainnya serta dipermanis dengan tembangan atau kidungan yang dilakukan oleh para panjak.

Dengan beragam keunikan dan kekhasannya itulah kemudian kesenian Jaran Kencak masih tetap diminati oleh masyarakat umum, meski terkadang ada sebagian masyarakat yang berpandangan bahwa kesenian ini terkesan "ndeso" atau tidak lagi "up to date". Namun demikian sebagai salah satu potensi seni budaya daerah yang telah mengakar, tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat pendhalungan, khususnya yang berada di wilayah Kabupaten Lumajang, maka terhadapnya sangatlah perlu diberikan perlakuan sebagaimana layaknya aset-aset daerah yang lain.

Secara sosiologis yuridis, langkah untuk mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual atas potensi seni budaya masyarakat adalah tepat, mengingat dengan langkah ini secara nyata Pemerintah Daerah telah memperjuangkan perlindungan hukum terhadap para pelaku kesenian Jaran Kencak, sekaligus telah pula memperjuangkan kesempatan Pemerintah Kabupaten Lumajang untuk mendapatkan alas hak yang formal, utamanya bagi pengembangan ide, gagasan serta harapan menjadikan Kesenian Jaran Kencak sebagai potensi seni budaya yang diunggulkan di Kabupaten Lumajang.

Tumbuhnya ide, gagasan dan harapan tersebut tentu bukan semata-mata atas kehendak personal pelaku seni saja, ataupun Pemerintah Daerah saja, tetapi setidaknya telah ditopang oleh pemahaman masyarakat terhadap beberapa peraturan perundang-undangan yang diberlakukan terhadapnya, diantaranya ketentuan yang termaktub di dalam Pasal 28 I ayat (3) dan Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945, serta Undang-Undang No. 14/2001 tentang Paten.

E. KLAIM

1. Kabupaten Lumajang adalah daerah pandhalungan, artinya penduduknya terdiri etnis Jawa dan etnis Madura, sehingga ada percampuran budaya dalam pola kehidupan masyarakatnya.
2. Jaran Kencak merupakan salah satu kesenian rakyat di lingkup masyarakat pandhalungan, terbukti komponen atau instrumen yang melengkapi penampilan kesenian ini cenderung bernuansakan etnis Jawa dan Madura.
3. Menurut historinya, kesenian Jaran Kencak telah dilakukan di Kabupaten Lumajang mulai Tahun 1932, diyakini penciptanya adalah Klabisajeh seorang pertapa suci di Gunung Lemongan.
4. Berdasarkan testimoni, masyarakat sudah mengenal kesenian Jaran Kencak sejak tahun 1950-an, dan selalu dikaitkan dengan acara khitanan, baik sebagai media arak-arakan ke sanak saudara maupun sebagai hiburan masyarakat.
5. Melalui pendataan yang dilakukan oleh pengamat kesenian bersama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang, diketahui kelompok Kesenian Jaran Kencak yang aktif memproduksi sampai dengan tahun 2015 kurang lebih berjumlah 178 (seratus tujuh puluh delapan) kelompok, yang tersebar di beberapa kecamatan, utamanya yang penduduknya mayoritas suku Madura, antara lain : Klakah, Ranuyoso, Randuagung, Jatiroto, dan lain-lain.
6. Proses regenerasi pelaku kesenian Jaran Kencak berjalan lamban bahkan nyaris terhenti jika tidak disikapi dengan cara-cara pembinaan, pengawasan dan pendampingan oleh pihak-pihak yang berkompeten, utamanya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di wilayah setempat, dalam hal ini Kabupaten Lumajang.

7. Dengan mengacu pada bunyi Pasal 28 I ayat (3) dan Pasal 32 ayat (1) UUD 1945, serta ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, maka Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang merasa perlu mengajukan permohonan : a) Kesenian Jaran Kencak sebagai Warisan Budaya Tak Benda , dan b) Hak Kekayaan Intelektual, khususnya Hak Paten terhadap Kesenian Jaran Kencak.



DAFTAR PUSTAKA

H. Mohammad Adib, M.A., ***Filsafat Ilmu, Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Logika Ilmu Pengetahuan***, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, cet. II,

Jerome R. Ravertz, ***Filsafat Ilmu, Sejarah dan Ruang Lingkup Bahasan***, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, cetakan IV.

Joko Tri Prasetyo, dkk, ***Ilmu Budaya Dasar***, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1998, cetakan II

-----, ***Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945***, Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi R.I., 2009

-----, ***Undang-Undang No.14 Tahun 2001 Tentang Paten***, Anfaka Perdana, Surabaya, 2012

Daftar Warisan budaya Takbenda Tahun 2016

No	PROVINSI	NAMA KARYA BUDAYA	DOMAIN
1	Aceh	Mak Meugang	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
2	Aceh	Nandong	Tradisi dan Ekspresi Lisan
3	Aceh	Guel	Seni Pertunjukan
4	Aceh	Likok Pulo	Seni Pertunjukan
5	Aceh	Pacu Kude	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
6	Aceh	Menatakhken Hinei	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
7	Aceh	Canang Kayu	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
8	Aceh	Maracu	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
9	Sumatera Utara	Erpangir Ku Lau	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
10	Sumatera Utara	Sipaha Lima (Ugamo Malim)	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
11	Sumatera Utara	Ni 'Oworu	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
12	Sumatera Utara	Dayok Binatur	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional

13	Kep.Riau	Gasing Kepri	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
14	Kep.Riau	Langlang Buana	Tradisi dan Ekspresi Lisan
15	Riau	Randai Kuantan	Seni Pertunjukan
16	Riau	Nyanyi Panjang	Tradisi dan Ekspresi Lisan
17	Riau	Bedewo Bonai	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta
18	Riau	Debus Indragiri Hulu	Seni Pertunjukan
19	Riau	Calempong Oguong	Seni Pertunjukan
20	Riau	Joget Sonde	Seni Pertunjukan
21	Bangka Belitung	Telo' Seroja	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
22	Bangka Belitung	Besaoh Dalam Beume	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta
23	Bangka Belitung	Memarung, Panggung	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta
24	Bangka Belitung	Tari Gajah Menunggang	Seni Pertunjukan
25	Bangka Belitung	Sepen Penyok	Seni Pertunjukan
26	Bangka Belitung	Rudat Bangka Belitung	Seni Pertunjukan
27	Bangka Belitung	Pakaian Pengantin Paksian	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional

28	Jambi	Tale Nek Jei (Tale Keberangkatan Haji)	Tradisi dan Ekspresi Lisan
29	Jambi	Upacara Asyeik	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta
30	Jambi	Tauh (Betauh)	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
31	Jambi	Tari Kain Kromong	Seni Pertunjukan
32	Jambi	Musik Kromong Mandiangin	Seni Pertunjukan
33	Jambi	Musik Kalinong	Seni Pertunjukan
34	Sumatera Barat	Tari Tanduak (Tari Tanduk)	Seni Pertunjukan
35	Sumatera Barat	Tari Piriang (Tari Piring)	Seni Pertunjukan
36	Sumatera Selatan	Ande-Ande	Tradisi dan Ekspresi Lisan
37	Sumatera Selatan	Rejung Sumatera Selatan	Tradisi dan Ekspresi Lisan
38	Sumatera Selatan	Warahan Sumatera Selatan	Tradisi dan Ekspresi Lisan
39	Sumatera Selatan	Bidar	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
40	Lampung	Warahan Lampung	Tradisi dan Ekspresi Lisan
41	Lampung	Kakiceran	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan

42	Lampung	Maduaro	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
43	Lampung	Tenun Ikat Inuh	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
44	Lampung	Tuping	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
45	Banten	Seren Taun banten kidul	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
46	Banten	Angeun Lada	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
47	DKI Jakarta	Samrah Betawi	Seni Pertunjukan
48	DKI Jakarta	Gambang Rancag	Seni Pertunjukan
49	DKI Jakarta	Topeng Jantuk	Seni Pertunjukan
50	DKI Jakarta	Keroncong Tugu	Seni Pertunjukan
51	DKI Jakarta	Topeng Blantek	Seni Pertunjukan
52	DKI Jakarta	Soto Betawi	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
53	DKI Jakarta	Gado-gado Betawi	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
54	DKI Jakarta	Rias Besar	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
55	Jawa Barat	Mapag Tamba (Nibaaken Tamba)	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
56	Jawa Barat	Ngalungsur Geni	Tradisi dan Ekspresi Lisan

		(ngalungsur pusaka)	
57	Jawa Barat	Rahengan	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
58	Jawa Barat	Penca (penca silat jawa barat)	Seni Pertunjukan
59	Jawa Barat	Badeng	Seni Pertunjukan
60	Jawa Barat	Lais Garut	Seni Pertunjukan
61	Jawa Barat	Kelom Geulis	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
62	Jawa Barat	Lukis kaca Cirebon	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
63	Jawa Tengah	Jolenan Somongari	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
64	Jawa Tengah	Upacara Adat Apeman Yaqowiyu	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
65	Jawa Tengah	Ruwatan Rambut Gimbal	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
66	Jawa Tengah	Meron Pati	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
67	Jawa Tengah	Turonggo Seto Boyolali	Seni Pertunjukan
68	Jawa Tengah	Tari Gambyong	Seni Pertunjukan
69	Jawa Tengah	Joglo Pencu (Rumah Adat Kudus)	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
70	Daerah Istimewa	Suran Mbah Demang	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus,

	Yogyakarta		dan Perayaan-perayaan
71	Daerah Istimewa Yogyakarta	Upacara Tawur Kesanga Yogyakarta	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
72	Daerah Istimewa Yogyakarta	Labuhan Keraton Yogyakarta	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
73	Daerah Istimewa Yogyakarta	Langendriya Yogyakarta	Seni Pertunjukan
74	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Angguk	Seni Pertunjukan
75	Daerah Istimewa Yogyakarta	Langen Mandra Wanara	Seni Pertunjukan
76	Daerah Istimewa Yogyakarta	Jathilan Yogyakarta	Seni Pertunjukan
77	Daerah Istimewa Yogyakarta	Lurik Yogyakarta	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
78	Daerah Istimewa Yogyakarta	Bakpia Yogyakarta	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
79	Jawa Timur	Entas-Entas Tengger	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
80	Jawa Timur	Keboan-Aliyan Osing	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
81	Jawa Timur	Mecak-Tengger	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-perayaan
82	Jawa Timur	Jaran Kecak	Seni Pertunjukan
83	Jawa Timur	Wayang Krucil	Seni Pertunjukan

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana proses awal mengusulkan kesenian jaran kacak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang?
2. Apa yang menjadi dasar jaran kacak di pilih menjadi ikon di Kabupaten Lumajang?
3. Bagaimana perkembangan kesenian jaran kacak di Kabupaten Lumajang dari tahun ke tahun?
4. Apakah dengan adanya ikon jaran kacak secara langsung dapat menggantikan ikon Kabupaten Lumajang yang sebelumnya sudah terkenal dengan kota pisangnya?
5. Apa sajakah kesenian asli dari Kabupaten Lumajang?
6. Apakah keistimewaan jaran kacak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang?
7. Apa sasaran yang ingin di capai pemerintah Kabupaten Lumajang dalam memperkenalkan kembali kesenian jaran kacak ini?
8. Usaha-usaha apa yang dilakukan Kabupaten Lumajang untuk mempertahankan kesenian jaran kacak ini?
9. Siapa yang berperan penting dalam mengusulkan kesenian ini untuk di jadikan ikon di Kabupaten Lumajang?
10. Bagaimana proses penyusunan agenda penetapan jaran kacak sebagai ikon di Kabupaten Lumajang?
11. Permasalahan apa yang terjadi dengan adanya kebijakan pemerintah dalam mengusulkan kesenian jaran kacak untuk di tetapkan sebagai ikon di Kabupaten Lumajang?
12. Bagaimana tindakan yang di lakukan oleh masing-masing aktor dalam mengatasi masalah yang kontra ini?
13. Perbedaan pendapat yang terjadi di lakukan seperti apa?

Gambar Kesenian Jaran Kencak Khas Kabupaten Lumajang



Pertunjukan Kesenian Jaran Kencak Khas Kabupaten Lumajang



Foto Kegiatan Wawancara



Gambar wawancara dengan Ibu Aries Puwantiny selaku Tenaga Ahli Akriologi atau Tenaga Teknis Kebudayaan Lumajang.



Gambar wawancara dengan Bapak Sanarli selaku Budayawan Lumajang dan Seniman Jaran Kencak Lumajang.



Gambar wawancara dengan Bpk. Indrijanto Selaku KABID Kebudayaan Lumajang.



Gambar wawancara dengan Bpk. Sugianto selaku Komisi D DPRD Kabupaten Lumajang.



Gambar wawancara dengan Bpk. Eko Purnomosidhi selaku Kepala Seksi Seni Kebudayaan Lumajang.



Gambar wawancara dengan Bpk. A'ak Abdullah selaku Ketua Paguyuban Kesenian Jaran kencak.



Nomor : 0077/UN25.3.1/LT/2017
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

10 Januari 2017

Yth. Kepala
Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan
Perlindungan Masyarakat
Pemerintah Kabupaten Lumajang
di-

LUMAJANG

Memperhatikan surat pengantar Pembantu Dekan I dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember Nomor: 0071/UN25.1.2/LT/2017 tanggal 06 Januari 2016, perihal ijin penelitian mahasiswa :

Nama / NIM : Vella Rosita / 120910201015
Fakultas / Jurusan : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Administrasi Negara
Alamat : Jl. Kalimantan XVIII Jember / Hp. 085646087799
Judul penelitian : Kepentingan Aktor dalam Pembuatan Wacana kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Daerah di Kabupaten Lumajang
Lokasi Penelitian : 1. Pemerintah Daerah Kabupaten Lumajang
2. DPRD Kabupaten Lumajang
3. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang
Lama Penelitian : Dua Bulan (10 Januari – 10 Maret 2017)

maka kami mohon dengan hormat bantuan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan judul di atas.
Demikian atas kerjasama dan bantuan Saudara disampaikan terima kasih.



a.n Ketua
Sekretaris,

Dr. Zaiduri, M.Si
NIP.196403251989021001

Tembusan Kepada Yth. :

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip





PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
Alamat : Kawasan Wonorejo Terpadu (KWT) Telp 0334 – 891418
Fax. 0334-891418 E-mail : pariwisata_lmj@yahoo.com
LUMAJANG - 67358

Lumajang, 09 Pebruari 2017

Kepada

Nomor : 556/68/427.00/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth : 1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Jember
2. Kepala BAKESBANGPOL
Kabupaten Lumajang

di-
TEMPAT

Memperhatikan surat Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember Tanggal 18 Januari 2017 nomor: 0037/UN25.3.1/LT/2017 perihal Permohonan Ijin Penelitian pada instansi dan atau wilayah kerja kami, maka atas nama:

Lembaga : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang
Alamat : Kawasan Wonorejo Terpadu (KWT) Lumajang
No. Telp/ fax : 0334-891418

Dengan ini menyatakan bersedia memberikan ijin saudara:

Nama / NIM : Vella Rosita /120910201015
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Untuk melaksanakan Penelitian pada instansi dan atau wilayah kerja kami dimulai dari tanggal 10 Januari s.d 10 Maret 2017 dengan ketentuan:

1. Telah memperoleh ijin dari pihak Dinas / Instansi Pemerintah setempat;
2. Mematuhi segala Peraturan Pemerintah Kabupaten Lumajang, dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang, dimana akan dilakukan Penelitian;
3. Melaporkan hasilnya, berupa copy hasil Penelitian.

Demikian untuk menjadikan periksa.

a.n. KEPALA DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN LUMAJANG



HERI SUSANTO, SH

NIP. 19630712198503 1 012

Tembusan :
Bapak.Bupati Lumajang



PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan : Arif Rahman Hakim No. 1 Telp./Fax. (0334) 881586 e-mail : kesbangpol@lumajang.go.id

LUMAJANG - 67313

SURAT PEMBERITAHUAN UNTUK MELAKUKAN PENELITIAN/SURVEY/KKN/PKL/KEGIATAN

Nomor : 072/KL/1427.63/2017

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 ;

2. Peraturan Daerah Kabupaten Lumajang Nomor 20 Tahun 2007 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lumajang.

Menimbang : Surat dari Universitas Jember Nomor : 0037/UN25.3.1?LT/2017 tanggal 10 Januari 2017, perihal Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian atas nama VELLA ROSITA.

Atas nama Bupati Lumajang, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : VELLA ROSITA
2. Alamat : Kloposawit, Lumajang
3. Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
4. Instansi/NIM : Universitas Jember / 120910201015
5. Kebangsaan : Indonesia

Untuk melakukan Penelitian/Survey/KKN/PKL/Kegiatan :

1. Judul Proposal : Kepentingan Aktor dalam Pembuatan Wacana Kebijakan Penetapan Jaran Kencak Sebagai Ikon Daerah di Kabupaten Lumajang
2. Tujuan : Pengambilan data / Penelitian
3. Bidang Penelitian : Administrasi Negara
4. Penanggung jawab: Dr. Zainuri, M.Si
5. Anggota/Peserta : -
6. Waktu Penelitian : 24 Januari s/d 31 Maret 2017
7. Lokasi Penelitian : - Pemerintah Daerah Kabupaten Lumajang,
- DPRD Kabupaten Lumajang,
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang.

- Dengan ketentuan** :
1. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat/lokasi penelitian/survey/KKN/PKL/Kegiatan;
 2. Pelaksanaan penelitian/survey/KKN/PKL/Kegiatan agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah/lokasi setempat;
 3. Wajib melaporkan hasil penelitian/survey/KKN/PKL/Kegiatan dan sejenisnya kepada Bupati Lumajang melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Lumajang setelah melaksanakan penelitian/survey/KKN/PKL/Kegiatan;
 4. Surat Pemberitahuan ini akan dicabut dan dinyatakan tidak syah/tidak berlaku lagi apabila ternyata pemegang Surat Pemberitahuan ini tidak mematuhi ketentuan tersebut di atas.

Lumajang, 24 Januari 2017

Tembusan Yth. :

1. Bpk. Bupati Lumajang (sebagai laporan).
2. Sdr. Ka. Polres lumajang,
3. Sdr. Sekretaris Daerah Kab. Lumajang,
4. Sdr. Sekretaris DPRD Kab. Lumajang,
5. Sdr. Ka. BAPPEDA Kab. Lumajang,
6. Sdr. Ka. Disbudpar Kab. Lumajang,
7. Sdr. Yang Bersangkutan.

