

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar.¹ Budaya diciptakan dengan akal budi oleh manusia yang kemudian menjadi kebiasaan ketika dilakukan secara terus menerus. Budaya sendiri lebih merujuk pada karakteristik masyarakat seperti bahasa, agama, nilai adat, perilaku, keyakinan, dan kesenian. Budaya dengan mudah dapat dipahami oleh semua kalangan, sehingga dapat membuka jalan bagi suatu negara dalam mencapai tujuannya yaitu untuk mempromosikan dan memperkenalkan identitasnya kepada negara lain.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman budaya. Keberagaman budaya tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya serta memiliki kewajiban untuk melestarikan, melindungi, dan menjaga warisan budaya yang dimiliki. Perlindungan budaya tercantum dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan.² Undang-Undang tersebut mengatur tentang penjagaan (pelestarian dan perlindungan), pengembangan (kreativitas dan keragaman budaya), pemanfaatan (masyarakat sebagai penerima), dan peningkatan kapasitas (transmisi formal dan non-formal) budaya.

¹ Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pengusulan Warisan Budaya Takbenda Indonesia Menjadi ICH UNESCO* (Jakarta, 2018).

² *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*, n.d.

Indonesia telah meratifikasi Konvensi United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2003 tentang Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2007.³ Dari konvensi tersebut, terdapat tiga daftar untuk perlindungan warisan budaya takbenda yaitu daftar representatif warisan budaya takbenda untuk umat manusia, daftar warisan budaya takbenda yang memerlukan perlindungan mendesak, dan register cara-cara terbaik untuk perlindungan warisan budaya takbenda. Dalam konvensi UNESCO tahun 2003 terdapat lima kategori warisan budaya takbenda yaitu tradisi dan ekspresi lisan, seni pertunjukan, adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan, pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam semesta, dan terakhir keahlian tradisional.

Konvensi UNESCO tahun 2003 juga menekankan akan pentingnya keterlibatan masyarakat negara-negara yang meratifikasi dalam melestarikan, mengelola dan menjaga warisan budaya yang dimiliki, hal tersebut dikarenakan masyarakat merupakan elemen yang ada di dalam negara sebagai generasi penerus. Negara-negara yang meratifikasi konvensi UNESCO tahun 2003 berkomitmen untuk melakukan perlindungan, promosi dan pewarisan pengetahuan melalui pendidikan formal maupun non-formal, penelitian dan revitalisasi, serta meningkatkan penghormatan dan kesadaran.⁴ Pengajuan budaya sebagai warisan budaya takbenda juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran

³ Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, *Eksistensi Gamelan Sunda Dan Bali Dalam Mendukung Pengusulan Gamelan Indonesia Ke Dalam Daftar ICH UNESCO* (Jakarta: Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

⁴ Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, *Eksistensi Gamelan Sunda Dan Bali Dalam Mendukung Pengusulan Gamelan Indonesia Ke Dalam Daftar ICH UNESCO*.

akan pentingnya warisan budaya dan meningkatkan rasa saling menghormati budaya baik di tingkat lokal, nasional, dan internasional.

Beberapa budaya Indonesia telah mendapat pengakuan dari UNESCO sebagai warisan budaya takbenda di antaranya wayang, keris, batik, angklung, tari saman, noken, tari tradisional Bali, kapal pinisi, pencak silat, dan pantun.⁵ Diakuinya beberapa warisan budaya Indonesia oleh UNESCO sebagai warisan budaya takbenda, membuat Indonesia terus berusaha untuk mengajukan warisan budayanya yang lain. Hal tersebut dilakukan agar warisan budaya yang dimiliki oleh Indonesia tetap terjaga dan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti pengklaiman terhadap budaya.

Pengklaiman terhadap budaya-budaya Indonesia telah terjadi beberapa kali oleh negara lain, salah satunya oleh negara tetangga Indonesia yaitu Malaysia. Indonesia dan Malaysia merupakan negara yang pernah memiliki permasalahan mengenai budaya, hal tersebut dikarenakan adanya kedekatan hubungan yang sudah terjalin sejak lama sehingga memiliki kemiripan nilai budaya tradisional yang diwarisi secara turun temurun.⁶ Beberapa warisan budaya Indonesia pernah di klaim oleh Malaysia. Klaim Malaysia terhadap budaya Indonesia salah satunya terjadi pada gamelan.

Gamelan merupakan warisan budaya Indonesia yang berasal dari daerah Jawa. Gamelan menjadi akar kebudayaan dari masyarakat Jawa yang identik dengan cara hidup masyarakat, yang mana di dalamnya mengandung nilai-nilai

⁵ Mutiara Putri Kinasih, "Warisan Budaya Indonesia Yang Diakui UNESCO," *Mata Lensa*, 2021, diakses pada 9 November 2021, <https://www.minews.id/mata-lensa/warisan-budaya-indonesia-yang-diakui-unesco>.

⁶ Konsulat Jenderal Republik Indonesia di Penang Malaysia, "Malaysia," diakses pada 22 Desember 2021, <https://kemlu.go.id/penang/id/read/malaysia/950/etc-menu>.

kehidupan.⁷ Gamelan merupakan alat musik tradisional yang telah tersebar di beberapa daerah Indonesia dan juga telah dikenal oleh negara-negara di dunia. Penyebaran gamelan menjadikannya dikenal hingga ke mancanegara.⁸ Dengan dikenalnya gamelan sebagai budaya Indonesia, dibutuhkan suatu pengakuan dari dunia agar gamelan Indonesia mendapat perlindungan dan dilestarikan secara bersama-sama. Perlindungan dan pelestarian terhadap gamelan dilakukan oleh Indonesia dengan mendaftarkan dan mengusulkan gamelan untuk masuk dalam daftar warisan budaya takbenda yang diakui secara resmi oleh UNESCO.

Pengusulan gamelan ke UNESCO sebagai warisan budaya takbenda merupakan suatu momen yang berharga bagi Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena adanya aturan dari UNESCO mengenai batasan jumlah warisan budaya yang dapat masuk dalam inskripsi warisan budaya takbenda ke UNESCO.⁹ Adanya aturan yang ditetapkan oleh UNESCO mengenai batasan warisan budaya yang diusulkan, yang mana setiap negara hanya bisa mengusulkan satu nominasi warisan budaya per dua tahun.

Masuknya gamelan dalam inskripsi warisan budaya takbenda UNESCO, telah bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Keberhasilan Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda dibuktikan dengan diakuiinya gamelan sebagai warisan budaya takbenda oleh UNESCO secara resmi pada sidang ke- 16 Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the

⁷ “Gamelan, Kesenian Adiluhung Dari Jawa,” *Indonesia Kaya*, diakses pada 10 November 2021, <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/gamelan-kesenian-adiluhung-dari-jawa/> .

⁸ Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, “Alat Musik Tradisional Asli Indonesia,” 2021, diakses pada 26 Februari 2022, <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Alat-Musik-Tradisional-Asli-Indonesia>.

⁹ Anton Setiawan, “Selamat, Gamelan Jadi Warisan Budaya Dunia,” *Indonesia.Go.Id*, 2021, diakses pada 1 Maret 2022, <https://indonesia.go.id/kategori/budaya/3527/selamat-gamelan-jadi-warisan-budaya-dunia>.

Intangible Cultural Heritage di Paris pada Desember 2022.¹⁰ Diakuinya gamelan sebagai warisan budaya takbenda oleh UNESCO telah melalui beberapa rangkaian proses, mulai dari pencatatan, penetapan, hingga pengusulan gamelan ke UNESCO. Dalam pengusulan gamelan hingga ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda oleh UNESCO, adanya upaya-upaya yang dilakukan oleh Indonesia dalam proses persiapan.

Di balik keberhasilan Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO, adapun hambatan-hambatan yang dilewati dalam proses persiapannya. Dalam proses pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO, terdapat kendala dari pihak pengusul terkait dana. Kendala dana tersebut terjadi karena dalam persiapan naskah akademik oleh tim pengusul tidak terdapat anggaran dana dari pemerintah.¹¹ Selain itu, hambatan yang dirasakan terjadi karena terjadinya miskomunikasi dalam memberikan informasi mengenai pengusulan gamelan dari pemerintah ke pelaku budaya. Kemudian kondisi pandemi Covid-19 yang membuat proses-proses dalam persiapan menjadi kurang efektif karena terbatasnya ruang gerak untuk bertemu membahas persiapan-persiapan yang akan dilakukan selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai proses dan upaya-upaya yang dilakukan oleh Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda yang diakui oleh UNESCO melalui *multitrack diplomacy*.

¹⁰ Romanti Anndin, "Bangga! UNESCO Tetapkan Gamelan Warisan Budaya Takbenda," *Itjen Kemendikbud*, 2021, diakses pada 3 Maret 2022, <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/bangga-unesco-tetapkan-gamelan-warisan-budaya-takbenda/>.

¹¹ Suraji, wawancara oleh penulis melalui zoom meeting pada 25 Juli 2022

1.2 Rumusan Masalah

Ratifikasi Indonesia terhadap konvensi UNESCO tahun 2003 untuk mendaftarkan warisan budaya merupakan suatu upaya perlindungan dan pelestarian terhadap budaya. Pengajuan budaya Indonesia sebagai warisan budaya takbenda dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya baik di tingkat lokal, nasional, dan internasional, serta untuk meningkatkan rasa saling menghormati mengenai warisan budaya tersebut. Hal ini juga berhubungan dengan aksi pengklaiman budaya yang dialami oleh Indonesia yaitu gamelan. Maka dari itu, Indonesia berupaya untuk mendaftarkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO hingga diakui secara resmi pada tahun 2022. Pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO telah melalui berbagai proses serta adanya hambatan yang terjadi dalam proses persiapannya. Maka dari itu, penulis tertarik meneliti upaya-upaya apa yang dilakukan oleh Indonesia.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka muncul pertanyaan penelitian yaitu bagaimana upaya Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO melalui *multitrack diplomacy*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan upaya-upaya yang dilakukan oleh Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO melalui *multitrack diplomacy*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam kajian Hubungan Internasional, khususnya mengenai *multitrack diplomacy*.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dan menjadi panduan dalam proses pengajuan warisan budaya takbenda ke UNESCO.

1.6 Studi Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian terkait topik yang diangkat, referensi tersebut di antaranya:

Pertama, tulisan dari Sintia Catur Sutantri yang berjudul “Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Pengusulan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO”.¹² Dalam tulisan ini dijelaskan bahwa terdapat aktor-aktor dan aktivitas diplomasi kebudayaan Indonesia dalam proses pengusulan pencak silat sebagai warisan budaya takbenda UNESCO. Dalam pengusulan pencak silat sebagai warisan budaya, terdapat komunitas yang memiliki andil besar dalam prosesnya. Komunitas tersebut beranggotakan masyarakat pendukung pencak silat yang terdiri dari anggota perguruan atau aliran pencak silat, para praktisi, maupun individu yang tertarik dengan pencak silat. Dalam upaya pelestarian dan pengembangan pencak silat, komunitas pencak

¹² Sintia Catur Sutantri, “Diplomasi Kebudayaan Indonesia Dalam Proses Pengusulan Pencak Silat Sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO,” *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi* VIII, no. 1 (2018): 20.

silat mengadakan kegiatan-kegiatan dalam rangka mendukung seni dan tradisi pencak silat agar mendunia.

Penyusunan naskah sebagai persyaratan dilaksanakan sejalan dengan aktivitas diplomasi kebudayaan yang telah dilakukan melalui kesenian, eksibisi, kompetisi, negosiasi, konferensi, pertukaran ahli, pengajaran bahasa, pendidikan, literatur, sejarah, dan penyiaran. Proses pengumpulan data untuk melengkapi persyaratan telah dilakukan sejak tahun 2014 dengan melibatkan aktor negara dan non-negara. Aktivitas aktor dalam melakukan diplomasi kebudayaan pencak silat di dalam dan luar negeri memberikan kontribusi yang besar dalam proses pengusulan, khususnya dalam penyusunan naskah usulan pencak silat.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis ialah sama membahas pengusulan warisan budaya kepada UNESCO. Namun juga terdapat perbedaan, yang mana penelitian tersebut berfokus dalam meneliti proses pengusulan pencak silat sebagai warisan budaya takbenda dengan menggunakan konsep diplomasi kebudayaan. Sedangkan penulis fokus pada pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda dengan menggunakan konsep *multitrack diplomacy*. Dari penelitian tersebut dapat menjadi panduan bagi penulis mengenai pengusulan warisan budaya ke UNESCO.

Kedua, tulisan dari Herpinando Trisnu Praditya dan Puguh Toko Arisanto yang berjudul “*Cool Japan Initiative sebagai Multitrack Diplomacy Jepang dalam Menyebarkan Budayanya di Indonesia 2011-2019*”.¹³ Tulisan ini membahas diplomasi multi jalur Jepang menggunakan *nation branding* “*Cool Japan*

¹³ Herpinando Trisnu Praditya and Puguh Toko Arisanto, “Cool Japan Initiative Sebagai Multitrack Diplomacy Jepang Dalam Menyebarkan Budayanya Di Indonesia 2011-2019,” *Global & Policy* 9, no. 1 (2021): 107.

Initiative” di Indonesia untuk mencapai kepentingannya dalam menyebarkan kebudayaan. Dalam menyebarkan kebudayaannya, pemerintah Jepang memberikan investasi kepada perusahaan bisnis di Indonesia seperti MCIP holdings, gojek, clozette Indonesia, serta WakuWaku Japan melalui *Cool Japan Fund* yang merupakan perwujudan dari diplomasi multijalur Jepang melalui jalur bisnis.

Selain melalui jalur bisnis, Jepang juga menggunakan jalur media dan komunikasi untuk mengenalkan budayanya dengan memuncaknya wakuwaku Japan dan NHK di Indonesia yang menayangkan program-program seperti acara *cool Japan*, drama, dan pertunjukan olahraga. Kemudian melalui jalur masyarakat yang dilakukan melalui *girlband* JKT48 sebagai *brand ambassador* cemilan pocky tahun 2013 dan mempromosikan objek wisata Jepang melalui YOKOSO JKT48. Jepang juga melakukan acara festival dan pameran yang menampilkan budaya populernya untuk menarik minat masyarakat Indonesia.

Perbedaan tulisan kedua dengan penelitian penulis ialah mengenai upaya yang dilakukan Jepang dalam menyebarkan budayanya di Indonesia. Selain itu terdapat persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan konsep *multi-track diplomacy*. Meskipun berbeda dengan topik penelitian penulis, namun penelitian tersebut dapat membantu penulis dalam melihat upaya yang dilakukan dengan menggunakan konsep *multi-track diplomacy*. Tulisan di atas dapat menjadi referensi bagi penulis karena menggunakan jalur-jalur yang terdapat pada *multitrack diplomacy*.

Selanjutnya, tulisan dari Lutfi Maulana Hakim yang berjudul “Batik sebagai Warisan Budaya Bangsa dan *Nation Branding* Indonesia”.¹⁴ Dalam tulisan ini menjelaskan mengenai upaya yang dilakukan pemerintah Indonesia dalam membangun warisan budaya sebagai *nation branding*, serta bagaimana proses pemerintah Indonesia beserta para seniman batik, budayawan, dan pengusaha dalam membangun identitas bangsa. Pemanfaatan batik sebagai *nation branding* merupakan sebuah inovasi dan hal baru dalam membangun identitas Indonesia di dunia.

Bentuk upaya yang dilakukan pemerintah dalam membangun sebuah *nation branding* dan identitas negara dilakukan dengan menggunakan budaya. Hal ini telah membuahkan hasil bagi Indonesia seperti peluang ekonomi usaha batik semakin terbuka, pasar batik baik di dalam maupun luar negeri semakin berkembang, diberikannya pendanaan seperti sarana dan prasarana serta pembangunan sentra industri wisata batik, dan batik semakin dikenal di mancanegara. Keberhasilan batik sebagai *nation branding* Indonesia dapat dilihat dengan ditetapkannya batik sebagai warisan budaya takbenda dunia oleh UNESCO.

Perbedaan tulisan ketiga dengan penelitian penulis yaitu pada jenis warisan budaya Indonesia yang digunakan yaitu batik. Dalam tulisan tersebut, batik dijadikan sebagai identitas negara dan *nation branding* oleh pemerintah Indonesia sehingga ditetapkannya batik sebagai warisan budaya takbenda dunia oleh UNESCO. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis meneliti warisan budaya

¹⁴ Lutfi Maulana Hakim, “Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa Dan Nation Brand Indonesia,” *Nation State Journal of International Studies* 1, no. 1 (2018): 61–90.

Indonesia yaitu gamelan yang menjadi identitas negara, serta meneliti upaya yang dilakukan dalam mengusulkan gamelan agar diakui oleh UNESCO.

Tulisan keempat yang menjadi referensi adalah tulisan dari Siti Afifah Khatrunada yang berjudul “Diplomasi budaya Indonesia melalui *International Gamelan Festival* 2018 di Solo”.¹⁵ Dalam tulisan ini, diplomasi budaya melalui *International Gamelan Festival* di Solo menggunakan tiga prinsip yaitu prinsip penyebaran, penerimaan, dan koeksistensi. Prinsip penyebaran budaya dilakukan dalam beberapa kegiatan di antaranya pertunjukan, konferensi, pameran, penerbitan, pemutaran film, sastra, dan anjongsana situs. Kemudian melalui prinsip penerimaan, diplomasi budaya Indonesia melalui IGF 2018 diterima dengan baik, dibuktikan dengan respon dari peserta asing yang menghadiri festival budaya. Gamelan yang telah diterima dengan baik oleh masyarakat asing dibuktikan dengan peserta dari negara lain yang datang ke Indonesia untuk mempelajari gamelan dan ikut tampil dalam acara IGF 2018. Terakhir, prinsip koeksistensi yang merupakan sebuah prinsip yang menjunjung nilai-nilai perdamaian. Melalui IGF terbentuknya citra positif Indonesia, ini dibuktikan banyaknya peserta dari negara lain untuk mengikuti IGF tanpa adanya paksaan, di mana peserta dari negara lain ikut atas ketertarikannya untuk mengetahui tentang Indonesia.

Penelitian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian penulis yaitu penelitian tersebut membahas diplomasi budaya yang dilakukan Indonesia dengan mengadakan festival untuk menciptakan citra positif Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan tiga prinsip yaitu prinsip penyebaran, penerimaan, dan koeksistensi.

¹⁵ Siti Afifah Khatrunada, “Diplomasi Budaya Indonesia Melalui *International Gamelan Festival* 2018 Di Solo” 1, no. 2 (2019): 104–121.

Sedangkan penelitian penulis menggunakan konsep *multitrack diplomacy* dengan meneliti gamelan sebagai warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO. Melalui perbedaan dan persamaan yang ada, penelitian tersebut dapat membantu penulis sebagai bahan referensi untuk pengusulan gamelan kepada UNESCO.

Referensi terakhir adalah tulisan dari Yuli Tri Wahyuni yang berjudul “Upaya Indonesia dalam Mempromosikan Angklung sebagai Warisan Budaya Indonesia melalui *House of Angklung* di Amerika Serikat (2010-2015)”.¹⁶

Angklung merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO pada tahun 2010. Melalui *house of angklung* yang merupakan organisasi yang didirikan oleh masyarakat Indonesia untuk mempromosikan angklung di Amerika Serikat. Pemerintah Indonesia melalui KBRI Washington D.C mendukung dan memfasilitasi tempat latihan dan alat musik angklung. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dan *house of angklung* adalah pemecahan rekor dunia angklung pada tahun 2011, program angklung *goes to school*, aktif dalam mengisi berbagai acara di Amerika Serikat, dan mengadakan pulau: *the angklung concert*.

Perbedaan tulisan terakhir dengan penelitian penulis ialah, penelitian tersebut berfokus pada kegiatan angklung sebagai upaya Indonesia untuk mempromosikan warisan budaya di Amerika Serikat. Penelitian tersebut dilakukan dengan mengadakan beberapa program sebagai upaya dari Indonesia di Amerika Serikat. Kemudian, tulisan tersebut membantu penulis dalam melihat persebaran angklung di Amerika Serikat, yang mana angklung juga merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO.

¹⁶ Yuli Tri Wahyuni, “Upaya Indonesia Dalam Mempromosikan Angklung Sebagai Warisan Budaya Indonesia Melalui House of Angklung Di Amerika Serikat (2010-2015),” *JOM FISIP* 3, no. 1 (2016): 1–12.

Penelitian-penelitian di atas menjadi sumber referensi dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan topik permasalahan yang penulis teliti. Penelitian-penelitian tersebut menjadi sumber referensi penulis karena membahas mengenai warisan budaya Indonesia. Namun dari penelitian-penelitian tersebut, topik mengenai pengusulan warisan budaya Indonesia ke UNESCO sangat minim. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengusulan warisan budaya Indonesia ke UNESCO.

Berikut penulis rangkum penelitian-penelitian yang penulis jadikan sebagai sumber referensi penelitian penulis dalam bentuk tabel:

Tabel 1.1 Studi Pustaka

No	Judul (Tahun)	Penulis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Pengusulan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO (2018)	Sintia Catur Sutantri	Pengusulan pencak silat ke UNESCO oleh aktor-aktor melalui aktivitas diplomasi kebudayaan Indonesia, yaitu komunitas mengadakan kegiatan pencak silat agar dikenal dunia.	1. Pengusulan warisan budaya takbenda ke UNESCO 2. Kegiatan <i>soft power</i> 3. Diplomasi	1. Warisan budaya yaitu pencak silat 2. Konsep diplomasi budaya 3. Proses pengusulan dilakukan melalui kegiatan
2	<i>Cool Japan Initiative</i> sebagai <i>Multitrack Diplomacy</i> Jepang dalam Menyebarkan Budayanya di Indonesia 2011-2019 (2021)	Herpinando Trisnu Praditya dan Puguh Toko Arisanto	Penyebaran budaya Jepang di Indonesia dilakukan dengan beberapa jalur yaitu bisnis, media dan komunikasi, serta warga negara.	1. Konsep <i>multitrack diplomacy</i>	1. Penyebaran budaya melalui <i>Cool Japan Initiative</i>
3	Batik sebagai Warisan Budaya Bangsa dan <i>Nation</i>	Lutfi Maulana Hakim	Pemerintah, budayawan, dan pengusaha batik berupaya menjadikan batik	1. Warisan budaya Indonesia 2. Konsep diplomasi	1. Warisan budaya yaitu batik 2. Batik sebagai

	<i>Branding</i> Indonesia (2018)		sebagai <i>nation branding</i> . Upaya yang dilakukan membuka peluang ekonomi usaha batik semakin terbuka, pasar batik semakin berkembang, adanya pendanaan sarana dan prasarana, serta adanya sentra industri wisata batik.		<i>nation branding</i> Indonesia
4	Diplomasi budaya Indonesia melalui <i>International Gamelan Festival</i> 2018 di Solo (2019)	Siti Afifah Khatrunada	Indonesia berupaya mengenalkan gamelan dengan cara diplomasi budaya melalui <i>International Gamelan Festival</i> 2018. Festival budaya gamelan berhasil dilakukan Indonesia, di lihat dari keikutsertaan peserta dari negara lain pada festival tersebut.	1. Warisan budaya yang digunakan yaitu gamelan 2. Konsep diplomasi	1. Fokus pada kegiatan budaya gamelan 2. Membangun citra positif Indonesia 3. Pengenalan gamelan ke negara lain
5	Upaya Indonesia dalam Mempromosikan Angklung sebagai Warisan Budaya Indonesia melalui <i>House of Angklung</i> di Amerika Serikat (2010-2015). (2016)	Yuli Tri Wahyuni	Indonesia mempromosikan angklung di Amerika Serikat melalui <i>house of angklung</i> . Dalam kegiatan tersebut, terdapat beberapa program yang diadakan seperti pemecahan rekor dunia angklung tahun 2011, angklung <i>goes to school</i> , mengisi berbagai acara di Amerika Serikat, dan mengadakan <i>the angklung concert</i> .	1. Warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO menjadi media promosi 2. Melalui diplomasi	1. Budaya yang digunakan yaitu angklung 2. Kegiatan promosi warisan budaya Indonesia di Amerika Serikat

Sumber: diolah oleh penulis melalui studi pustaka (2022)

Kelima tulisan di atas memiliki keterkaitan dengan topik yang akan penulis teliti. Dari hal tersebut, penulis dapat mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian penulis yaitu upaya yang dilakukan suatu negara untuk mencapai kepentingan negaranya melalui budaya. Meskipun referensi di atas belum menjawab pertanyaan penelitian yang akan penulis teliti, tetapi dapat menambah referensi bagi penulis.

1.7 Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kerangka konseptual untuk menjawab pertanyaan penelitian penulis, yaitu:

1.7.1 Multitrack Diplomacy

Pada era saat ini, dalam mencapai kepentingan negara tidak lagi menggunakan kekuatan militer, namun juga menggunakan *soft power* yaitu diplomasi. Diplomasi yang dilakukan oleh negara-negara saat ini tidak hanya digunakan untuk kegiatan politik saja, tetapi sudah bersifat multi-dimensional yang menyangkut beberapa aspek seperti sosial budaya, ekonomi, hak asasi manusia, lingkungan hidup, dan lainnya. Hal tersebut dilakukan untuk memperlancar jalan dalam mencapai kepentingan dan menjalin perdamaian antarnegara. Dalam pelaksanaan diplomasi negara bukanlah aktor tunggal, namun terdapat aktor lain yang dapat mempengaruhi negara lain seperti individu, kelompok masyarakat, media, dan lainnya.

Dalam kajian diplomasi, terdapat sebuah konsep diplomasi yang membahas tentang berbagai cara dalam melakukan diplomasi yang disebut *multitrack diplomacy*. Menurut Joseph Montville, *multitrack diplomacy*

merupakan suatu bentuk diplomasi gabungan antara *first track diplomacy* (antarpemerintah atau antarorganisasi pemerintahan) dengan *second-track diplomacy* (antarorganisasi non-pemerintah).¹⁷ Konsep *multitrack diplomacy* kemudian dikembangkan oleh Louise Diamond dan John McDonald dalam buku "*Multi-track Diplomacy – A System Approach to Peace*."¹⁸ *Multitrack diplomacy* merupakan sebuah konsep diplomasi tentang proses terjadinya perdamaian dunia dalam sistem internasional yang tercakup dalam sebuah model jaring-jaring yang saling berkaitan antara jalur pemerintah, jalur kelompok, serta oleh individu.¹⁹ Tujuan utama dari *multitrack diplomacy* yaitu untuk terciptanya perdamaian dunia dengan menggunakan *soft power*, hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan *soft diplomacy* dengan menjalin hubungan kerja sama dengan negara lain dan fokus terhadap isu-isu *low politics*, salah satunya kebudayaan.

Munculnya aktor-aktor dalam *multi-track diplomacy* yang merupakan perluasan dari *track one* dan *track two*. Menurut para akademisi Hubungan Internasional, kemunculan *multitrack diplomacy* karena adanya pandangan bahwa peran *track one* akan kurang efektif dalam mewujudkan perdamaian.²⁰ Hal tersebut dikarenakan bahwa isu-isu yang terdapat dalam hubungan internasional semakin berkembang dan sangat luas, sehingga dibutuhkan aktor selain negara. Selain *track one*, terdapat *track two* yang terdiri dari kelompok profesional atau *non-government organization* (NGO). Kemunculan *track two* dikarenakan pada saat itu keefektivitasan organisasi-organisasi internasional yang tujuannya

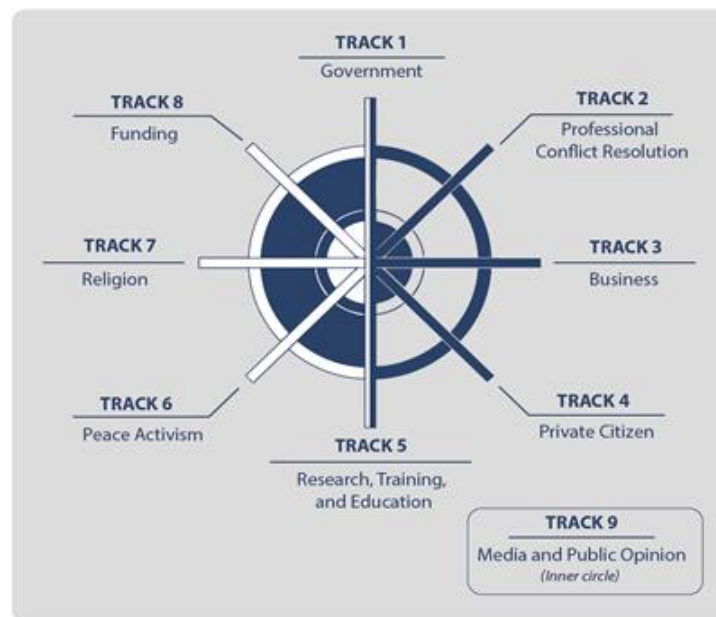
¹⁷ John W. McDonald and Diane B. Bendahmane, *Conflict Resolution: Track Two Diplomacy* (Washington DC: US Government Printing Office, 1987).

¹⁸ Louise Diamond and John McDonald, *Multi-Track Diplomacy: A System Approach to Peace*, 3rd ed. (United State of America: Kumarian Press, 1996).

¹⁹ Daniel Wehrenfennig, "Multi-Track Diplomacy and Human Security," *Human Security Journal* 7 (2008): 80–89.

²⁰ Dadang Ilham K. Mujiono and Frisca Alexandra, *Multi Track: Teori Dan Studi Kasus* (Kalimantan timur: Mulawarman University Press, 2019).

mewujudkan perdamaian dunia tetapi memiliki banyak kendala.²¹ Istilah *track two* yang dicetuskan oleh Joseph Montville memiliki peran penting untuk menjalin hubungan antara para pihak yang dilakukan oleh kalangan profesional dalam misi-misi tertentu. Para pihak tersebut meliputi kalangan profesional, individu, atau kelompok kepentingan.



I · M · T · D Institute for Multi-Track Diplomacy

Gambar 1.1 Jalur dari *Multi-track Diplomacy*

Sumber: *Institute for Multi-track Diplomacy*



Louise Diamond dan John McDonald mengkategorikan *multi-track diplomacy*, yaitu:²²

1. *Government*

Jalur resmi yang bersifat kenegaraan pemerintah sebagai perwujudan perdamaian melalui diplomasi. Jalur ini mencakup bagaimana proses

²¹ Mujiono and Alexandra, *Multi Track: Teori Dan Studi Kasus*.

²² John W. McDonald, "The Institute for Multi-Track Diplomacy," *Journal of Conflictology* 3, no. 2 (2012): 66–70.

formal diplomasi, perumusan kebijakan dan pembangunan perdamaian melalui institusi pemerintahan dijalankan.

2. *Nongovernment/professional*

Jalur informal yang bersifat non-pemerintah sebagai perwujudan perdamaian melalui resolusi konflik. Jalur ini menekankan para aktor non-pemerintah untuk melakukan tugas dan fungsinya. Pihak ini berusaha untuk menganalisa, mencegah, menyelesaikan dan mengakomodasi konflik internasional oleh aktor-aktor bukan negara.

3. *Business*

Jalur ini sebagai perwujudan perdamaian melalui perdagangan. Dalam hal ini, kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan bisnis memiliki potensi untuk membangun dan mewujudkan perdamaian melalui hubungan ekonomi, persahabatan internasional, dan dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi informal serta kegiatan perdamaian lainnya.

4. *Private citizen*

Jalur ini sebagai perwujudan perdamaian melalui keterlibatan secara individual. Jalur ini menekankan peran warga negara secara personal untuk dapat berkontribusi serta terlibat dalam kegiatan pembangunan dan perdamaian melalui diplomasi publik, *exchange program*, organisasi voluntari swasta, NGO, dan kelompok-kelompok kepentingan tertentu.

5. *Research, training, and education*

Jalur ini memiliki fokus pada tiga kajian utama, yaitu penelitian-penelitian yang berkaitan dengan program yang dijalankan oleh suatu universitas, para pemikir, dan pusat penelitian yang dilakukan oleh kelompok ahli.

Program pelatihan yang mencari untuk menyediakan keahlian praktisioner seperti negosiasi, mediasi, resolusi konflik, dan fasilitasi *third party*. Program edukasi merupakan pendidikan formal yang mencakup berbagai aspek global mengenai studi lintas budaya, tata dunia dan perdamaian, konflik analisis, manajemen dan resolusi.

6. *Activism*

Jalur ini menekankan peran penting para aktivis untuk mewujudkan perdamaian. Hal tersebut biasanya dilakukan dalam bentuk protes, dukungan membuat aturan-aturan mengenai Hak Asasi Manusia (HAM), keadilan sosial, dan lainnya.

7. *Religion*

Jalur ini diimplementasikan melalui kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan keagamaan yang dilakukan oleh kelompok-kelompok spiritual serta gerakan-gerakan yang berlandaskan moral.

8. *Funding*

Jalur ini melibatkan individu-individu atau badan hukum sebagai sumber pendanaan untuk mewujudkan perdamaian, yang mana menyediakan finansial untuk kegiatan yang dilakukan oleh jalur diplomasi.

9. *Communication and media*

Jalur ini merupakan jalur yang digunakan untuk melakukan diplomasi melalui media cetak, radio, film, sistem elektronik, dan seni sehingga segala informasi dapat tersebar dengan cepat.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu teknik atau strategi dalam analisis data dengan cara pengumpulan, analisis, dan tanpa adanya data numerik.²³

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analitis. Maka dari itu, penulis nantinya akan mendeskripsikan fakta dan data yang didapatkan secara lebih rinci dan jelas. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analitis karena akan menjelaskan upaya Indonesia dalam mengusulkan gamelan sebagai warisan budaya dunia yang diakui oleh UNESCO.

1.8.2 Batasan Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat batasan masalah yang berfungsi untuk mengarahkan penelitian agar lebih jelas dan spesifik sehingga akan fokus pada pokok permasalahan. Untuk batasan waktu penelitian, penulis menggunakan kurun waktu dari tahun 2014 hingga 2021. Pemilihan tahun 2014 dikarenakan pada tahun tersebut dilakukan proses awal dalam pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda Indonesia dan tahun 2021 karena pada tahun tersebut gamelan telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya takbenda.

1.8.3 Unit dan Tingkat Analisis

Unit analisis merupakan objek kajian yang perilakunya akan dideskripsikan, dijelaskan, dan diramalkan. Sedangkan unit eksplanasi merupakan

²³ Christopher Lamont, *Research Methods in International Relations* (Singapore: SAGE Publications, 2015).

unit yang mempengaruhi perilaku unit analisis.²⁴ Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisis adalah Indonesia, dalam hal ini telah mencakup didalamnya pemerintah, kelompok kepentingan, masyarakat, dan individu. Sedangkan unit eksplanasi adalah pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda ke UNESCO. Tingkat analisis dalam penelitian ini adalah negara, hal ini dikarenakan Indonesia sebagai aktor dalam proses pengusulan budayanya yaitu gamelan.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang di dapat secara langsung, salah satunya melalui wawancara. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih rinci mengenai upaya yang dilakukan oleh Indonesia dalam pengusulan gamelan ke UNESCO. Untuk mendapatkan data primer dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan tiga narasumber. Narasumber pertama yaitu Bapak Anton Wibisono yang merupakan salah satu staf dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan. Kemudian Ibu Iwuk Tri Kiswarsiki yang merupakan salah satu staf dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. Terakhir, Bapak Suraji yang merupakan pelaku budaya yang menjadi salah satu tim pengusul dan penyusun naskah akademik gamelan yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah.

Sedangkan data sekunder merupakan data yang berasal dari studi literatur. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data dari website di antaranya situs web UNESCO, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Direktorat Jenderal Kebudayaan Indonesia. Penulis juga menggunakan sumber

²⁴ Mochtar Mas'ood, *Ilmu Hubungan Internasional : Disiplin Dan Metodologi* (Jakarta: LP3ES, 1990).

seperti jurnal dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian penulis. Selanjutnya penulis akan menggunakan sumber berita online yang berkaitan dengan topik penelitian penulis.

1.8.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses dalam mengolah data mengenai sebuah topik penelitian. Menurut Miles dan Huberman, teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion and verification*.²⁵

Tabel 1.2 Kerangka Analisis Data

No	Jalur <i>Multi-track Diplomacy</i>	Indikator	Upaya
1.	<i>Government</i>	1. Dilakukan secara resmi oleh pemerintah 2. Diplomasi	
2.	<i>Non-government</i>	1. Dilakukan secara informal oleh aktor non-pemerintah 2. Perwujudan perdamaian	
3.	<i>Business</i>	Menciptakan perdamaian melalui aspek ekonomi seperti perdagangan.	
4.	<i>Private Citizen</i>	1. Keterlibatan secara individual/personal 2. Diplomasi publik 3. Program <i>exchange</i> 4. Organisasi sukarela swasta, NGO, dan kelompok kepentingan.	
5.	<i>Research, Training, Education</i>	Dapat dilakukan melalui pembelajaran, pelatihan dan penelitian.	
6.	<i>Activism</i>	Peran aktivis dapat dilakukan dalam bentuk protes, dukungan, aturan, dan pengawasan.	
7.	<i>Religion</i>	1. Kepercayaan 2. Komunitas spiritual 3. Gerakan yang berlandaskan moral	
8.	<i>Funding</i>	Penyediaan atau pemberian sumber daya dalam bentuk uang.	
9.	<i>Communication and Media</i>	Penyebaran informasi melalui media cetak, media elektronik, dan sosial media.	

Sumber: diolah oleh penulis berdasarkan konsep *multitrack diplomacy* (2022)

²⁵ Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*, 2nd ed. (United State of America: SAGE Publications, 1999).

Dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis data dengan mengumpulkan data-data serta informasi mengenai topik penelitian. Pertama, penulis mengidentifikasi aktor-aktor yang berperan dalam kegiatan pengusulan gamelan sebagai warisan budaya takbenda yang diakui oleh UNESCO. Setelah mengidentifikasi aktor, selanjutnya penulis mengkategorikan upaya-upaya yang dilakukan oleh aktor-aktor tersebut dan memastikan upaya yang dilakukan sesuai dengan indikator-indikator *multitrack diplomacy* sebagai konsep yang digunakan dalam penelitian penulis. Terakhir, penulis akan menganalisis upaya Indonesia dalam mengusulkan gamelan berdasarkan indikator kerangka konsep dengan data-data dan informasi yang telah didapatkan.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, studi pustaka sebagai bahan rujukan dan pembandingan penelitian, kerangka konseptual yang digunakan untuk menganalisis topik penelitian, metode penelitian, unit analisis dan tingkat analisis, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab II Indonesia Dalam Mengusulkan Warisan Budaya Takbenda ke UNESCO

Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai UNESCO yang di dalamnya membahas sejarah, peran dalam melindungi dan melestarikan warisan budaya, kriteria, dan klasifikasi warisan budaya takbenda.

Kemudian, penulis akan menjelaskan warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya takbenda.

Bab III Gamelan sebagai Warisan Budaya Indonesia dan Pengklaiman Terhadap Gamelan

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai gamelan yang merupakan warisan budaya Indonesia. Selain itu, penulis juga akan menjelaskan mengenai pengklaiman dan kontroversi yang terjadi terhadap gamelan yang dilakukan oleh negara tetangga Indonesia yaitu Malaysia.

Bab IV Analisis Upaya Indonesia Mengusulkan Gamelan sebagai Warisan Budaya Takbenda ke UNESCO

Dalam bab ini, penulis akan melakukan analisis mengenai upaya yang dilakukan Indonesia dalam menetapkan gamelan sebagai warisan budaya dunia menggunakan kerangka konseptual *multitrack diplomacy*..

Bab V Penutup

Dalam bab ini, penulis akan membuat kesimpulan dari penelitian penulis dan saran untuk penulis selanjutnya yang membahas mengenai warisan budaya takbenda Indonesia.

