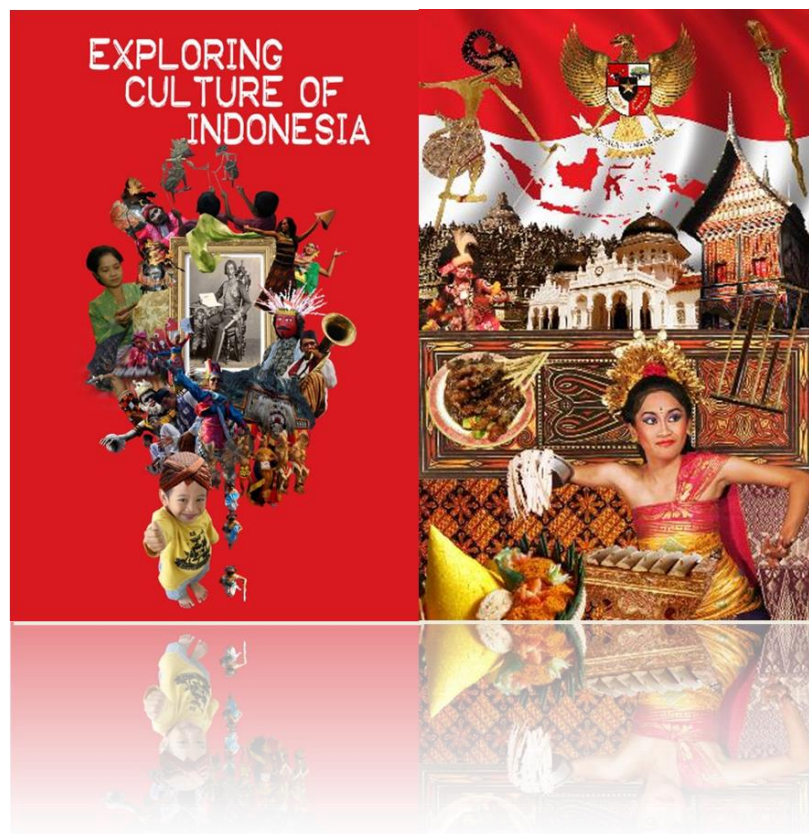


RENCANA STRATEGIS

DIREKTORAT PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN KEBUDAYAAN TAHUN 2020-2024



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Kata Pengantar

Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan ini disusun berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, dan sejumlah peraturan terkait. UU 7/2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menjadi dasar regulasi dan acuan dalam pembangunan kebudayaan secara umum, termasuk kebijakan dan pelaksanaan program-program pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan. Selain itu, Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan juga mengacu pada UU 11/2010 tentang Cagar Budaya karena lingkup pekerjaan dan obyek pemajuan kebudayaan yang tercakup dalam Direktorat ini termasuk cagar budaya.

Penyusunan Revisi Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan merupakan tindaklanjut dari adanya perubahan Renstra Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi yang telah diterbitkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang didalamnya juga terdapat Sasaran Program dan Indikator Kinerja Program Direktorat Jenderal Kebudayaan yang didukung oleh Sasaran Kegiatan dan Indikator Kinerja Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dalam mencapai Sasaran Strategis Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan telah menetapkan empat sasaran kegiatan untuk mendukung dua sasaran program dari Direktorat Jenderal Kebudayaan, berikut dengan indikator kegiatan sebagai indikator keberhasilan dari sasaran kegiatan yang telah ditetapkan. Dua sasaran Program Ditjen Kebudayaan Tahun 2020-2024, menjadi rujukan terpenting dari Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan Tahun 2020-2024, yang sekaligus kami uraikan lebih lanjut dalam renstra ini.

Renstra ini memuat deskripsi pelaksanaan program dan kegiatan sebelumnya, tujuan, dan sasaran strategis tahun 2020-2024, serta strategi pencapaian tujuan dan sasaran strategis yang ditetapkan dalam program dan kegiatan yang dilakukan tahun 2020-2024 dalam pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan. Renstra ini harus dipahami seluruh jajaran di lingkungan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dan para pemangku kepentingan yang terkait sebagai arahan kerja pada kurun waktu 5 tahun ke depan (2020 – 2024).

Atas terselesainya Dokumen Revisi Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan 2020-2024, Tim Penyusun menyampaikan ucapan terima kasih pada segenap pihak yang telah memberikan informasi dan masukan dalam proses penyusunan dokumen ini.

Jakarta, 11 Juni 2022

Direktur Pengembangan dan
Pemanfaatan Kebudayaan,



Dr. Restu Gunawan, M.Hum

Daftar Isi

BAB 1	PENDAHULUAN	
1.1.	Kondisi Umum	5
1.1.1.	Arah Baru Tata Kelola Kebudayaan	5
1.1.2.	Profil Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan	8
1.1.3.	Program Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan yang telah dilaksanakan	10
1.2.	Potensi dan Permasalahan	16
1.2.1.	Potensi	16
1.2.2.	Permasalahan	19
1.3.	Tantangan	21
BAB 2	VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN STRATEGIS	
2.1.	Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	22
2.2.	Tujuan, Sasaran, dan Indikator Kinerja Program Direktorat Jenderal Kebudayaan	26
2.3.	Tujuan, Sasaran, dan Indikator Kinerja Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan	29
BAB 3	ARAH KEBIJAKAN, STRATEGI KERANGKA REGULASI, DAN KERANGKA KELEMBAGAAN	
3.1.	Arah Kebijakan dan Strategi Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan	32
3.2.	Kerangka Regulasi	35
3.3.	Kerangka Kelembagaan	36
BAB 4	TARGET KINERJA DAN KERANGKA PENDANAAN	
4.1	Target Kinerja	37
4.2.	Kerangka Pendanaan	44
BAB 5	PENUTUP	46

1

PENDAHULUAN

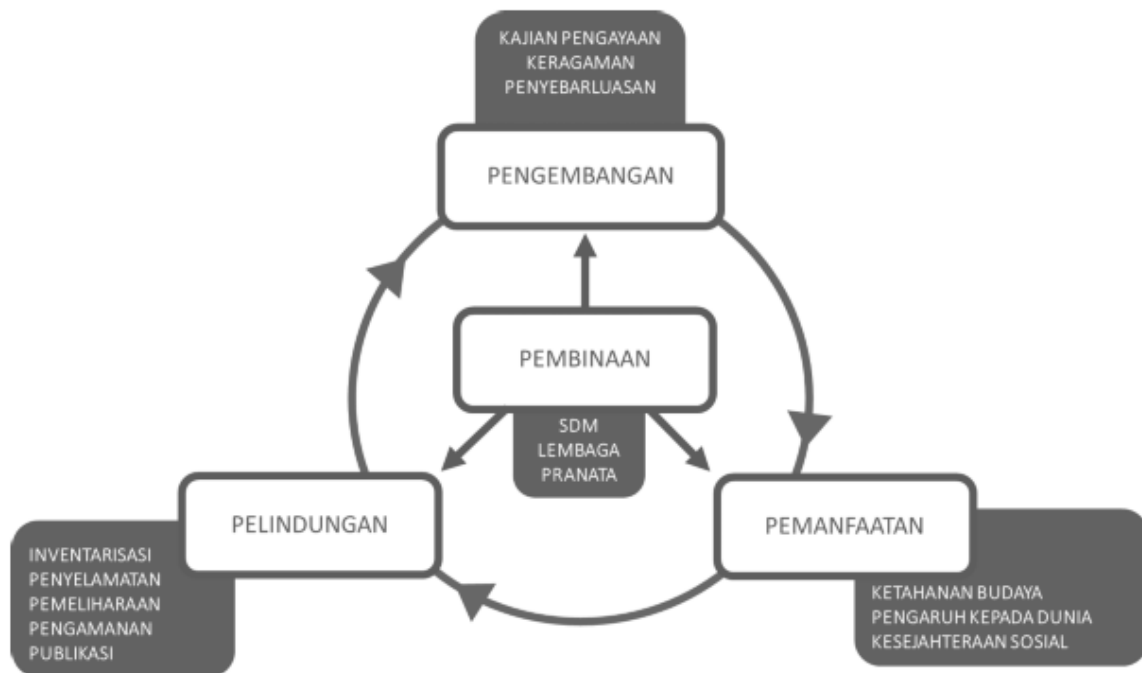
1.1. KONDISI UMUM

1.1.1. Arah baru Tata Kelola Kebudayaan

Sejak tahun 2017, tata kelola kebudayaan di Indonesia diselenggarakan dalam kerangka pemajuan kebudayaan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menjadi kerangka peraturan yang bersifat menyeluruh di bidang kebudayaan, dan sekaligus menjadi acuan dalam pembangunan kebudayaan, termasuk pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan.

Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 merupakan turunan dari Pasal 32 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Republik Indonesia yang berbunyi: “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.”

Atas dasar amanat konstitusi inilah kemudian disusun pengertian pemajuan kebudayaan sebagai “upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan.” Keseluruhan tata kelola kebudayaan, dengan demikian, dapat diselenggarakan melalui empat upaya (4P) tersebut di atas. Untuk mencapai tujuan pemajuan kebudayaan yang terintegrasi pemerintah pusat dan pemerintah daerah diberi amanat untuk melakukan pengarusutamaan kebudayaan melalui pendidikan.



Gambar 1.1. Siklus Pemajuan Kebudayaan

Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 juga menetapkan alur kerja pemajuan kebudayaan yang didukung oleh integrasi vertikal antara pemerintah pusat dan daerah serta integrasi horisontal antara pemerintah dan masyarakat. Keduanya dikelola melalui perencanaan berjenjang mulai dari tingkat kabupaten/kota, provinsi hingga nasional, yakni dengan urutan penyusunan mulai dari Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD), Strategi Kebudayaan dan Rencana Induk Pemajuan Kebudayaan (RIPK).

Proses perencanaan terpadu bidang kebudayaan yang diamanatkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 ini kemudian diwujudkan dalam Kongres Kebudayaan Indonesia 2018. Melalui Kongres tersebut, disepakat ada tujuh (7) Agenda Strategis dalam Strategi Kebudayaan 2020-2040:

- 1) Menyediakan ruang bagi keragaman ekspresi budaya dan mendorong interaksi untuk memperkuat kebudayaan yang inklusif.
- 2) Melindungi dan mengembangkan nilai, ekspresi dan praktek kebudayaan tradisional untuk memperkuat kebudayaan nasional.
- 3) Mengembangkan dan memanfaatkan kekayaan budaya untuk memperkuat kedudukan Indonesia di dunia internasional.
- 4) Memanfaatkan Obyek Pemajuan Kebudayaan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

- 5) Memajukan kebudayaan yang melindungi keanekaragaman hayati dan memperkuat ekosistem.
- 6) Reformasi kelembagaan dan penganggaran kebudayaan untuk mendukung agenda pemajuan kebudayaan.
- 7) Meningkatkan peran pemerintah sebagai fasilitator pemajuan kebudayaan.

Tujuh agenda strategis ini bermuara pada sebuah visi tentang Indonesia 2040 yakni: “Indonesia bahagia berlandaskan keanekaragaman budaya yang mencerdaskan, mendamaikan dan menyejahterakan”. Keseluruhan uraian yang disebut Strategi Kebudayaan tersebut adalah rujukan utama dari pengambilan kebijakan budaya di tingkat pusat dan daerah hingga 2040.

Arah dan landasan baru bagi tata kelola kebudayaan nasional ini membutuhkan perangkat kelembagaan yang lebih tangkas dan berorientasi pada proses pemajuan kebudayaan ketimbang pada sekat-sekat antar disiplin ilmu budaya. Atas dasar itulah pada awal tahun 2020 diadakan suatu perubahan struktur organisasi Direktorat Jenderal Kebudayaan. Terdapat lima direktorat dengan nomenklatur baru sebagai berikut:

- 1) Direktorat Pelindungan Kebudayaan.
- 2) Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan.
- 3) Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan.
- 4) Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Masyarakat Adat.
- 5) Direktorat Perfilman, Musik dan Media Baru.

Struktur Organisasi Direktorat Jenderal Kebudayaan

Sejak 1 Januari 2020 Direktorat Jenderal Kebudayaan memiliki struktur organisasi baru yang dirancang untuk lebih efektif dan efisien dalam menjalankan tugas dan fungsinya serta tangkas dalam melayani para pemangku kepentingan. Struktur organisasi Direktorat Jenderal Kebudayaan tersebut, yang membawahi lima direktorat, tergambar dalam bagan berikut:



Gambar 1.2. Struktur Organisasi Direktorat Jenderal Kebudayaan

Pada tahun 2021 terdapat perubahan nomenklatur pada salah satu direktorat di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan yaitu Direktorat Perfilman Musik dan Media yang semula adalah Direktorat Perfilman Musik dan Media Baru, perubahan tersebut tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

1.1.2. Direktorat Pengembangan Dan Pemanfaatan Kebudayaan

Salah satu dari lima direktorat di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan adalah Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan. Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dipimpin oleh Direktur yang bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal. Tugas Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, sebagai unit organisasi di dalam Direktorat Jenderal Kebudayaan di bidang pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan, diatur dalam Permendikbud Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pasal 206 Permendikbudristek 29 Tahun 2021 menyebutkan tentang tugas Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan menyebutkan: "Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan mempunyai tugas melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan."

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 206 tersebut, Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan menyelenggarakan fungsi-fungsi yang tertuang dalam Pasal 207, dirumuskan sebagai berikut:

- penyiapan perumusan kebijakan di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- pelaksanaan kebijakan di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- pelaksanaan pendataan di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- penyiapan rekomendasi pemberian izin pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan;
- pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan; dan
- pelaksanaan urusan ketatausahaan Direktorat.

Obyek dari pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan yang menjadi kewenangan dari Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan terdiri dari Cagar Budaya dan Obyek Kemajuan Kebudayaan. Cagar Budaya diatur dalam UU 11/2010 tentang Cagar Budaya dan Obyek Pemajuan Kebudayaan diatur dalam UU 5/2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Obyek pengembangan dan pemafaatan kebudayaan dapat dilihat dalam bagan berikut:



1.1.3. PROGRAM PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN KEBUDAYAAN YANG DILAKSANAKAN PADA TAHUN 2020

Kemendikbudristek terus berupaya meningkatkan peran pelaku budaya dan masyarakat dalam melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan kebudayaan. Hal ini antara lain dilakukan dengan menerbitkan regulasi di tingkat pusat dan daerah yang terkait dengan peningkatan mutu tata kelola kebudayaan.

Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan secara khusus mengemban tugas dan melaksanakan program-program yang terkait dengan empat (4) sasaran yaitu:

- 1) Pemanfaatan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda oleh masyarakat.
- 2) Penguatan integrasi Kebudayaan pada proses pembelajaran.
- 3) Penguatan misi budaya dan karavan budaya.
- 4) Peningkatan pemajuan kebudayaan desa.

Rincian kegiatan strategis yang dilaksanakan guna mendukung sasaran kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1) GITA BAHANA NUSANTARA (GBN)

Gita Bahana Nusantara (GBN) adalah gabungan paduan suara dan orkestra yang tampil pada upacara detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia di Istana Merdeka pada tanggal 17 Agustus setiap tahunnya. Dalam kegiatan GBN ini seluruh anggota dan personel diambil dari seluruh Indonesia melalui seleksi dan audisi. Oleh karenanya, ini sebuah kegiatan yang penting untuk dijaga keberlanjutan dan ditingkatkan kinerja pelaksanaannya.



Pada tahun 2020 kegiatan GBN terkendala pandemi Covid-19, audisi penyanyi dan orkestra tidak dapat dilaksanakan, sehingga mengambil dari peserta tahun sebelumnya. Kegiatan GBN tahun 2020 dan juga GBN Tahun 2021 tidak mendatangkan dan mengumpulkan peserta dari seluruh Indonesia, melainkan diselenggarakan secara daring.

2) **PENYELENGGARAAN KEGIATAN PEMANFAATAN CAGAR BUDAYA DAN WARISAN BUDAYA TAKBENDA**

Penyelenggaraan kegiatan dan pameran yang diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada khalayak terkait kekayaan pengetahuan dan praktik pengobatan berbasis budaya yang tersebar dari penjuru negeri. Selain itu, sebagai pra event dilaksanakan kegiatan Pameran dan Festival Budaya di Ruang Virtual, kegiatan tersebut dibuka secara umum utamanya adalah seniman untuk menggali kekayaan budaya yang hidup di masyarakat dengan media daring, Ekspresi Tari Virtual, Jejak Virtual Aktor menyasar sedikitnya 250 karya seniman hasil kurasi akan dipamerkan secara virtual. Pada tahun 2021 pandemi belum juga mereda sehingga berbagai event pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan yang melibatkan masyarakat mayoritas dilaksanakan secara daring.



3) PROGRAM JALUR REMPAH

Indonesia sejak lama dikenal sebagai penghasil rempah terbaik dan paling beragam yang memasok kebutuhan dunia. Kekayaan rempah ini menempatkan Indonesia sebagai kawasan dalam rantai perdagangan dunia yang penting, sejak di masa pro-kolonialisme, masa kolonialisme, masa setelah Indonesia merdeka, dan berlanjut hingga sekarang. Hingga sekarang ini, dengan keragaman dan percampuran kuliner global, rempah-rempah masih menempati peran penting dalam kuliner dunia. Kendati demikian, beberapa dekade terakhir, posisi dan peran Indonesia sebagai penghasil dan pemasok kebutuhan rempah dunia mengalami penurunan yang tajam. Pengetahuan tentang rempah, sejarah masa lalu dan kegunaannya, penting untuk dipahami oleh masyarakat Indonesia terutama kalangan pelajar dan generasi muda. Pemerintah perlu menjaga hal itu melalui antara lain Program Jalur Rempah yang telah dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kemendikbud, beberapa tahun terakhir.

20 Simpul Jalur Rempah Tahun 2020 (Fokus di Dalam Negeri)



(1) Raja Ampat; (2) Banda Naira; (3) Ternate, Tidore, Halbar, Halsei; (4) Buton; (5) Makassar, Selayar; ((6) Karang Asem (Tulamben, Padang Bay); (7) Surabaya, Mojokerto, Kediri; (8) Semarang, Jepara, Rembang, Pati, Kudus; (9) Banten; (10) Banjarmasin, Amuntai; (11) Singkawang, Sambas; (12) Belitung Timur; (13) Tanjung Jabung Timur; (14) Dharmasraya; (15) Tanjung Pinang; (16) Siak Sri Indrapura; (17) Samudera Pasai; (18) Banda Aceh; (19) Barus;; (20) Pesisir Selatan (Mandeh).

4) GERAKAN SENIMAN MASUK SEKOLAH

Program Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) adalah kegiatan yang mengundang seniman-seniman terbaik di Indonesia untuk dihadirkan di sekolah dalam rangka memberikan pengajaran dan berbagi pengetahuan mereka kepada para siswa. Program ini merupakan salah satu bentuk perhatian dalam upaya membantu dan memfasilitasi keterbatasan sekolah dalam menghadirkan guru seni budaya yang memiliki kompetensi di bidang seni budaya di satuan pendidikan untuk SD, SMP, SMA/SMK.

Program GSMS diselenggarakan melalui Dinas Pendidikan Provinsi/Kab/Kota yang berkomitmen melaksanakan kegiatan GSMS yang ditetapkan oleh Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan berdasarkan mekanisme sharing dana APBN dan APBD. Melalui program ini siswa mengenal dan mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan dari seniman atau pelaku seni, yang diharapkan bakal menambah pengetahuan dan menjadi inspirasi mereka yang memiliki minat pada bidang-bidang seni.

Tujuan program GSMS selengkapnya dapat dirumuskan sebagai berikut: 1). Menumbuhkan minat bakat peserta didik di bidang seni budaya; 2). Menjalin kerjasama dan sinergi antara sekolah dengan seniman; 3). Menumbuhkan budaya sekolah yang sehat, menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan; 4). Membentuk karakter dan membangun sikap kreatif, apresiatif dan inovatif peserta didik; 5). Meningkatkan ekosistem sekolah yang berbudaya; dan 6). Melestarikan (melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan) seni budaya.

Bagi sekolah-sekolah, program GSMS merupakan kegiatan ekstrakurikuler bidang seni yang sangat berharga. Selain mempertemukan siswa dengan seniman, program GSMS juga mendekatkan guru dan sekolah dengan para seniman dan pelaku bidang kebudayaan. Sejauh ini, terdapat empat bidang seni dan kebudayaan yang dicakup dalam program ini, yakni: 1). Seni Pertunjukan (Musik/Suara, Tari, dan Teater); 2). Seni Rupa; 3). Seni Media; dan 4). Seni Sastra.

Data dari pelaksanaan Program GSMS yang diinisiasi sejak tahun 2017 bisa dilihat pada tabel berikut ini:

TAHUN	PROVINSI	SENIMAN	SEKOLAH	TARGET SISWA	MEKANISME PELAKSANAAN
2017	26	1.320	1.320	26.400	Dekonsentrasi
2018	28	1.320	1.320	26.400	Bantuan pemerintah
2019	25	1.344	1.344	28.224	Bantuan pemerintah
2020	16	210	210	2100	Pendanaan bersama (sharing) pemerintah pusat dan pemerintah daerah
2021	21	800	800	8000	Pendanaan bersama (sharing) pemerintah pusat dan pemerintah daerah
TOTAL			4.994	91.124	

Tabel 1.3. Program GSMS

Ilustrasi dan logo Program GSMS:



5) Penguatan Desa Pemanfaatan Kebudayaan

Program ini merupakan kegiatan untuk mengangkat potensi desa dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan berbasis budaya. Pelaksanaan kegiatan tahun 2020 difokuskan untuk menjangkau data dan informasi terkait potensi desa di bidang kebudayaan. Penjangkauan data dan informasi tersebut dilakukan dengan kompetisi dimana komunitas desa menyampaikan melalui narasi dan vlog tentang sejarah, lingkungan alam, dan sosial serta potensi budaya apa saja yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Selain itu pula dilaksanakan pemberdayaan masyarakat desa berbasis budaya.

Pemanfaatan Kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan. Pemanfaatan kebudayaan bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa; memperkaya keberagaman budaya; memperteguh jati diri bangsa; memperteguh persatuan dan kesatuan bangsa; mencerdaskan kehidupan bangsa; meningkatkan citra bangsa; serta melestarikan warisan budaya bangsa; agar kelak kebudayaan menjadi haluan atau pengarusutamaan pembangunan nasional. Agar tujuan tersebut bisa tercapai, perlu dibangun sebuah paradigma pembangunan berlandaskan kebudayaan dari unit terkecil, yaitu desa. Mengapa harus desa? Karena desa mengandung interaksi budaya dan menyimpan tatanan nilai berkehidupan dimana kebudayaan itu sendiri lahir, tumbuh, dan berkembang.

1.2. POTENSI DAN PERMASALAHAN

1.2.1. POTENSI

Indonesia sebagai sebuah negara dengan wilayah luas terdiri sekitar 17.000 pulau dan jumlah penduduk lebih kurang 268 juta (Kemendagri, 2020), memiliki berbagai keragaman kekayaan budaya, terutama kesenian, yang tidak dimiliki oleh negara-negara lain. Indonesia memiliki lebih dari 300 suku dengan masing-masing memiliki bahasa, dialek dan kesenian. Keragaman suku, bahasa, dialek, adat, dan tradisi yang hidup dalam masyarakat dan telah bertahan lintas generasi menjadikan Indonesia sebuah laboratorium budaya yang terpenting di dunia. Keragaman Indonesia harus menjadi potensi menuju kekuatan dan kemajuan sebuah bangsa yang majemuk. Pengelolaan keragaman budaya, termasuk di dalamnya pengembangan dan pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan, memiliki peran penting bagi pembangunan nasional dan kemajuan bangsa.

Gambaran kekayaan bangsa yang luar biasa ini antara lain tercermin dari beragam karya budaya dan banyaknya warisan budaya. Saat ini terdapat 64.844 peninggalan purbakala di Indonesia (berupa 11.616 situs dan 53.228 benda bergerak). Sekitar 1,16% atau 749 telah ditetapkan sebagai cagar budaya. Jumlah ini masih dapat bertambah lagi karena proses penggalan, inventarisasi dan registrasi oleh pemerintah yang masih berlangsung.

Dari sejumlah besar objek pemajuan kebudayaan tersebut, banyak yang telah masuk dalam inskripsi UNESCO, diakui sebagai *World Heritage*, *tentative list*, *intangible culture heritage*, maupun *dokumen memory of the world*, sebagaimana tercatat sebagai berikut:

1.2.1.1. Warisan Dunia (*World Heritage*)

Warisan Budaya Dunia (*World Cultural Heritage – WCH*)

- 1) Kawasan Candi Borobudur (*Borobudur Temple Compounds*) (13/12/1991)
- 2) Kawasan Candi Prambanan (*Prambanan Temple Compounds*) (13/12/1991)
- 3) Situs Manusia Purba Sangiran (*The Sangiran Early Man Site*) (7/12/1996)
- 4) Lanskap Budaya Provinsi Bali: Sistem Subak Sebagai Manifestasi Filosofi Tri Hita Karana (*Cultural Landscape of Bali Province: the Subak System as a Manifestation of the Tri Hita Karana Philosophy*) (6/7/2012)
- 5) Tambang Batubara Ombilin Sawahlunto (Ombilin Coal Mining Heritage of Sawahlunto) (10/07/2019)

1.2.1.2. Tentative List Warisan Dunia

A. *Tentative List* Indonesia di Warisan Budaya Dunia

Dari daftar sebelumnya:

- 1) Pemukiman Tradisional Toraja (*Toraja Traditional Settlement*) (2009)
- 2) Situs Bawomataluo (*Bawomataluo Site*) (2009)
- 3) Situs Kawasan Muara Takus (*Muara Takus Compound Site*) (2009)
- 4) Kawasan Candi Muarajambi (*Muarajambi Temple Compounds*) (2009)
- 5) Trowulan-Bekas Ibu Kota Kerajaan Majapahit (*Trowulan – Former Capital City of Majapahit Kingdom*) (2009)
- 6) Situs Gua Pra Sejarah di Maris Pangkep (*Prehistoric Cave Sites in Maros Pangkep*) (2009)

Tambahan baru (2015):

- 1) Pemukiman Tradisional di Nagari Sijunjung, Sumatera Barat (*Traditional Settlement at Nagari Sijunjung, West Sumatera*) (2015)
- 2) Kota Tua Semarang, Jawa Tengah (*Semarang Old Town, Central Java*) (2015)
- 3) Karst Sangkulirang-Mangkalihat: Daerah Seni Batu Pra Sejarah, Kalimantan Barat (*Sangkulirang-Mangkalihat Karts: Prehistoric Rock Art Area, West Kalimantan*) (2015)

1.2.1.3. Warisan Budaya Tak Benda (Intangible Cultural Heritage – ICH)

- 1) Pertunjukan Wayang (*The Wayang Puppet Theatre*) (4/11/2008) – (L)
- 2) Keris Indonesia (*The Indonesian Kris*) (4/11/2008) – (L)
- 3) Batik Indonesia (*Indonesian Batik*) (30/9/2009) – (L)
- 4) Pendidikan dan pelatihan batik Indonesia sebagai warisan budaya tak benda untuk pelajar SD, SMP, SMA, SMK dan mahasiswa politeknik yang bekerja-sama dengan Museum Batik di Pekalongan (*Education and training in Indonesian Batik intangible cultural heritage for elementary, junior, senior, vocational schools and polytechnics students in collaboration with Batik Museum in Pekalongan*) (1/10/2009) – (P)
- 5) Angklung Indonesia (*Indonesian Angklung*) (16/11/2010) – (L)
- 6) Tari Saman (*Saman Dance*) (24/11/2011) – (U)
- 7) Tas Noken (*Noken multifunction knotted or woven bag, handcraft of the people of Papua*) (4/12/2012) – (U)
- 8) Tiga Golongan Tari Tradisional di Bali (*Three Genres of Traditional Dance in Bali*) (2/12/2015)-(L) – baruRencana nominasi 2016 (diundur ke 2017): Kapal PinisiTertunda: Tenun Sumba (2013), dan TMII (2014)Keterangan

- (L): *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*

- (U): *List of Intangible Cultural Heritage in Need of Urgent Safeguarding*
 - (P): *Best Safeguarding Practice*
- 9) Seni Rakit Perahu Pinisi (2017)
 - 10) Pencak Silat (12/12/2019)

1.2.1.4. Dokumen Indonesia di Memory of the World (MoW)

- 1) Arsip VOC (*Archives of the Dutch East India Company*) (2003) – bersama dengan Belanda, India, Afrika Selatan dan Sri Lanka.
- 2) La Galigo (La Galigo) (27/7/2011) – bersama Belanda.
- 3) Babad Diponegoro (*Babad Diponegoro or Autobiographical Chronicle of Prince Diponegoro (1785-1855), a Javanese Nobleman, Indonesian National Hero and Pan-Islamist*) (18/6/2013) – bersama Belanda.
- 4) Kitab Nagarakretagama (*Nagarakretagama or Description of the Country (1365 AD)*) (18/6/2013).
- 5) Arsip Konferensi Asia Afrika (*Asian-African Conference Archives*) (10/2015).
- 6) Arsip Konservasi Candi Borobudur (2017)
- 7) Arsip Tsunami Samudera Hindia (2017)
- 8) Manuskrip Cerita Panji (2017)



Indonesia merupakan negara **KEPULAUAN** terluas, yang dihuni lebih dari **300** suku bangsa, memiliki **742** bahasa dan dialek, merupakan **laboratorium antropologi yang terbesar** di dunia.

Memiliki **64.844** peninggalan purbakala di Indonesia (berupa 11.616 situs dan 53.228 benda bergerak), sekitar **1,16%** atau **749** telah ditetapkan sebagai **Cagar Budaya**



5 World tangible Heritage Cultural Sites

10 World intangible heritage Culture elements

Kekayaan budaya, baik yang bersifat *tangible* (benda) maupun *intangible* (takbenda), adalah modal bagi pembangunan nasional dan pemajuan kebudayaan. Dalam konteks global, kekayaan tersebut menjadi modal bagi partisipasi dan sumbangan Indonesia dalam pembangunan kebudayaan dunia.

Pemerintah melindungi dan melayani masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya, dan menjaga karya seni, agar tidak hilang atau tergantikan oleh nilai-nilai budaya dan karya-karya seni yang tidak mendukung pembangunan karakter dan jati diri bangsa. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam karya budaya tersebut dapat dijadikan landasan untuk memperkuat persatuan, toleransi, tenggang rasa, gotong royong, etos kerja, dan menciptakan kehidupan bernegara yang harmonis. Prinsip-prinsip ini termaktub dalam UUD 1945 Pasal 32 Ayat (1), yang menyatakan bahwa: “*Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.*”

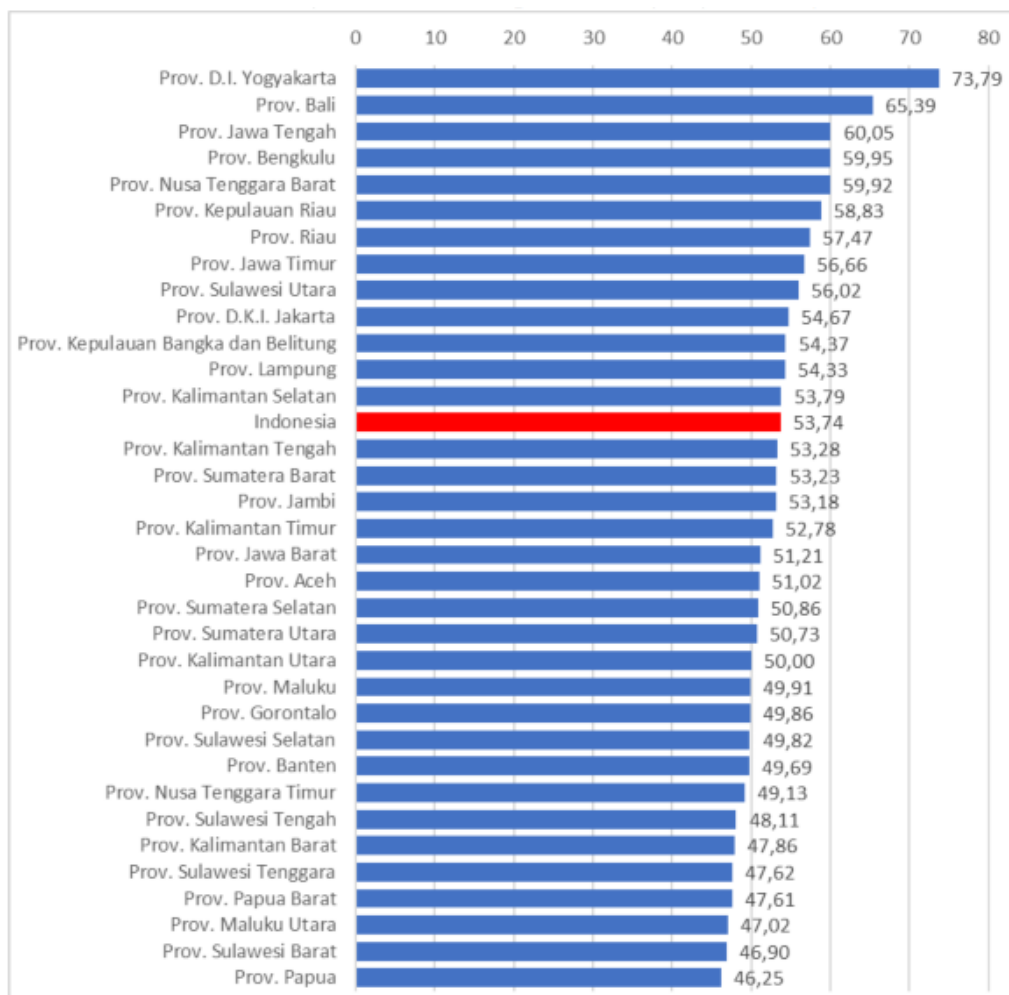
Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan tidak dapat dilepaskan dari konteks dan dinamika pembangunan kebudayaan dan pembangunan nasional. Kegiatan Pengembangan dan pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan di Indonesia sangat berkaitan dengan perubahan sosial-ekonomi di masyarakat.

Dalam setidaknya dua dekade terakhir ini, pengembangan dan pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan dihadapkan pada berbagai paradigma baru, sejalan perkembangan kemajuan teknologi, perkembangan bonus demografi dan kelompok milenial, maupun berbagai perspektif yang mengangkat nilai-nilai lokalitas sebagai kekuatan daerah dan nasional, serta perspektif kenormalan baru akibat Pandemi covid 19. Perubahan dan dinamika tersebut menuntut arah kebijakan dan strategi yang lebih adaptif dan inovatif agar dapat memberikan dorongan pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan yang tepat.

1.2.2. PERMASALAHAN

Kesadaran dan Pemahaman tentang Pembangunan Kebudayaan

Kesadaran dan pemahaman akan pembangunan kebudayaan di Indonesia juga masih dapat ditingkatkan. Pada tahun 2018, misalnya, Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) Nasional masih berada pada angka 53,74% (lima puluh tiga koma tujuh puluh empat persen). Skor IPK Nasional tersebut menunjukkan bahwa kesadaran dan pemahaman masyarakat Indonesia akan perlindungan, pemahaman, dan pemanfaatan serta diplomasi budaya masih ada di tingkat menengah.



Sumber: Ditjen Kebudayaan, 2019

Gambar 2.1. Capaian IPK per provinsi pada tahun 2018.

Capaian IPK per provinsi menunjukkan tidak meratanya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang pembangunan kebudayaan. Hal ini menunjukkan permasalahan dalam menyebarkan kesadaran dan pemahaman akan pentingnya pembangunan kebudayaan. Penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan kebudayaan juga dapat membantu peningkatan kesadaran dan pemahaman tersebut, namun masih diperlukan penyesuaian dengan konteks daerah dan tahapan tumbuh-kembang peserta didik.

Nilai Pemanfaatan Ekonomi Cagar Budaya

Rendahnya kesadaran dan pemahaman akan pembangunan kebudayaan kemungkinan merupakan salah satu penyebab rendahnya nilai pemanfaatan ekonomi dari berbagai cagar budaya serta fasilitas dan infrastruktur kebudayaan yang telah ada. Taman-taman budaya yang telah direvitalisasi dan dibangun masih kurang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk kegiatan yang memajukan dan melestarikan budaya. Cagar Budaya

dapat pula memiliki nilai ekonomi, misalnya sebagai objek wisata, tanpa kehilangan fokusnya sebagai pelestari artefak-artefak kebudayaan.

Nilai pemanfaatan ekonomi dari cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan yang rendah ini kontras dengan berkembang suburnya industri kreatif di Indonesia. Industri kreatif seharusnya dapat dan didorong bekerja sama dengan Kemendikbudristek untuk menggali pemanfaatan ekonomi cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan agar dapat terus mendukung kemandirian dan keberlanjutannya sebagai sarana pelestari budaya nasional. Kementerian/lembaga dan sektor-sektor industri pemangku kebudayaan belum membangun sinergi dan keterpaduan yang berkontribusi besar bagi pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan, sebagai bidang yang potensial bagi Indonesia.

1.2.3. TANTANGAN

Tantangan Pemajuan Kebudayaan, khususnya dalam Pengembangan dan pemanfaatan Kebudayaan, antara lain mencakup:

- a. Penguatan pendidikan karakter dalam rangka internalisasi nilai yang sesuai dengan kebudayaan setempat dan tahapan tumbuh-kembang peserta didik.
- b. Optimalisasi kegiatan ekstra-kurikuler kesenian sebagai wadah pelestarian budaya dan pendidikan karakter.
- c. Pemberdayaan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan sesuai dengan potensi ekonominya.
- d. Sinkronisasi kebijakan pemerintah daerah (pemprov dan pemkab/kota) dengan Kemendikbud/Ditjen Kebudayaan terkait dengan pengelolaan dan pengembangan taman budaya dan museum di daerah.
- e. Membangun dan meningkatkan kemitraan dengan industri kreatif dan pemangku kepentingan kebudayaan lainnya untuk memajukan ekonomi berbasis kebudayaan.
- f. Pengembangan Misi Kebudayaan dalam mendukung Diplomasi Budaya Indonesia di tingkat internasional.

Bab 2

VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN STRATEGIS

2.1. VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2.1.1. Visi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sebagai kementerian yang mengemban amanat mengendalikan pembangunan sumber daya manusia (SDM) melalui ikhtiar bersama semua anak bangsa untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memajukan kebudayaan, Kemendikbud dalam menentukan visi kementerian berdasarkan pada capaian kinerja, potensi dan permasalahan, Visi Presiden pada RPJMN Tahun 2020-2024, serta Visi Indonesia 2045. Adapun Visi Kemendikbudristek 2020-2024 adalah:

“Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendukung Visi dan Misi Presiden dan Wakil Presiden untuk mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan gotong royong melalui terciptanya pelajar Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.”

Visi ini menggambarkan komitmen kemendikbudristek mendukung terwujudnya visi presiden melalui pelaksanaan tugas dan kewenangan yang dimiliki secara konsisten, bertanggung jawab, dapat dipercaya, dengan mengedepankan profesionalitas dan integritas. Oleh karena itu, perumusan kebijakan dan pelaksanaan pembangunan bidang pendidikan dan kebudayaan akan mengedepankan inovasi guna mencapai kemajuan dan kemandirian, sesuai kepribadian bangsa yang berlandaskan gotong royong, kemendikbudristek dan seluruh pemangku kepentingan pendidikan dan kebudayaan bekerja bersama memajukan pendidikan dan kebudayaan sesuai visi presiden tersebut.

Dalam kurun waktu 2020-2024, kemendikbudristek sebagai kementerian yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan bidang pendidikan dan kebudayaan, sejalan dengan pelaksanaan Visi Nawacita dan

pencapaian sasaran Visi Indonesia 2045, berupaya melakukan transformasi yang berkelanjutan di bidang pendidikan dan kebudayaan di Indonesia.

Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa dalam menghadapi tantangan Abad 21, perlu melakukan transformasi dan perbaikan signifikan di bidang pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Dalam rangka mencapai visi pembangunan bidang pendidikan kemendikbudristek akan terus meningkatkan pembinaan dan pengawasan atas pelaksanaan pembangunan pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan oleh pemerintah daerah sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Pembinaan dan kemitraan kemendikbudristek terhadap pengembangan pendidikan dan kebudayaan oleh pemerintah daerah adalah bagian penting dari peningkatan pendidikan dan pemajuan kebudayaan.

Dalam rangka mencapai visi pembangunan bidang kebudayaan, kemendikbudristek terus memperkuat ketahanan budaya Indonesia dan menggali potensi kebudayaan untuk membangun kesejahteraan bangsa. Sesuai amanat Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, kemendikbudristek memberikan kepastian landasan hukum untuk meningkatkan ketahanan budaya bangsa melalui revitalisasi nilai-nilai, tradisi, dan sejarah Indonesia. Dengan demikian, jati diri dan kepercayaan diri bangsa terus kokoh dalam menghadapi pengaruh dan dampak masuknya budaya-budaya eksternal ke Indonesia.

Semakin maraknya industri kreatif berbasis budaya menjadi kesempatan sekaligus tantangan. Aktivitas kebudayaan melalui sektor industri kreatif dan pariwisata menyokong pembangunan ekonomi, stabilitas sosial, dan kelestarian lingkungan hidup. Sinergi antara kebudayaan dan industri membangun insan-insan Indonesia yang adaptif dalam menghadapi perubahan zaman dan sanggup berinteraksi di tataran global tanpa meninggalkan nilai-nilai kebudayaannya menjadi tantangan tersendiri. Di sisi lain, kondisi SDM di bidang kebudayaan, yang merupakan komponen pokok pembangunan berkelanjutan, masih perlu diperkuat. Pelestarian warisan budaya benda dan takbenda perlu disokong secara integratif, antara lain melalui pengelolaan Cagar Budaya, pelestarian bahasa daerah, dan peningkatan diplomasi budaya di tingkat internasional.

2.1.2. Misi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Untuk mendukung pencapaian visi presiden, kemendikbudristek sesuai tugas dan kewenangannya, melaksanakan Nawacita kedua, yaitu menjabarkan misi nomor (1) Peningkatan kualitas manusia Indonesia; nomor (5) Kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa; dan nomor (8) Pengelolaan pemerintahan yang bersih, efektif, dan terpercaya.

Sesuai tugas dan kewenangannya, Kemendikbudristek melaksanakan misi Presiden dengan penjabaran misi terkait peningkatan kualitas manusia Indonesia, kemajuan budaya yang mencerminkan kepribadian bangsa, dan pengelolaan pemerintahan yang bersih, efektif, dan terpercaya. Adapun dukungan Kemendikbudristek dalam melaksanakan misi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi, merata, dan berkelanjutan, didukung oleh infrastruktur dan teknologi;
- 2) mewujudkan pelestarian dan pemajuan kebudayaan serta pengembangan bahasa dan sastra; dan
- 3) Mengoptimalkan peran serta seluruh pemangku kepentingan untuk mendukung transformasi dan reformasi pengelolaan pendidikan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

2.1.3. Tujuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Kemendikbudristek menetapkan lima tujuan sebagai berikut:

- 1) Perluasan akses pendidikan bermutu bagi peserta didik yang berkeadilan dan inklusif.
- 2) Penguatan mutu dan relevansi pendidikan yang berpusat pada perkembangan peserta didik.
- 3) Pengembangan potensi peserta didik yang berkarakter.
- 4) Pelestarian dan pemajuan budaya, bahasa dan sastra serta pengarus-utamaannya dalampendidikan.
- 5) Penguatan sistem tata kelola pendidikan dan kebudayaan yang partisipatif, transparan, dan akuntabel.

2.1.4. Sasaran Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dalam rangka mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembangunan pendidikan dan kebudayaan, diperlukan sejumlah sasaran strategis (SS) yang akan dicapai pada tahun 2024.

- 1) Sasaran yang ingin dicapai berkaitan dengan **tujuan pertama** — Perluasan akses pendidikan bermutu bagi peserta didik yang berkeadilan dan inklusif adalah meningkatnya pemerataan layanan pendidikan bermutu di seluruh jenjang.
- 2) Sasaran yang ingin dicapai berkaitan dengan **tujuan kedua** — Penguatan mutu dan relevansi pendidikan yang berpusat pada perkembangan peserta didik

adalah meningkatnya kualitas pembelajaran dan relevansi pendidikan di seluruh jenjang.

- 3) Sasaran yang ingin dicapai berkaitan dengan **tujuan ketiga** — Pengembangan potensi peserta didik yang berkarakter adalah menguatnya karakter peserta didik.
- 4) Sasaran yang ingin dicapai berkaitan dengan **tujuan keempat** — Peningkatan peran budaya, bahasa, dan sastra dalam kehidupan berbangsa, adalah Meningkatnya pemajuan dan pelestarian bahasa dan kebudayaan.
- 5) Sasaran yang ingin dicapai berkaitan dengan **tujuan kelima** — Penguatan sistem tata kelola pendidikan dan kebudayaan yang partisipatif, transparan, dan akuntabel adalah meningkatnya tata kelola pendidikan dan kebudayaan yang partisipatif, transparan, dan akuntabel.

Kelima sasaran strategis dan kaitannya dengan tujuan pembangunan pendidikan dan kebudayaan terangkum dalam tabel berikut :

No	Tujuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi	Sasaran Strategis
1.	Perluasan akses pendidikan bermutu bagi peserta didik yang berkeadilan dan inklusif	Meningkatnya pemerataan layanan pendidikan bermutu di seluruh jenjang
2.	Penguatan mutu dan relevansi pendidikan yang berpusat pada perkembangan peserta didik yang berkarakter	Meningkatnya kualitas pembelajaran (kompetensi dan karakter) serta relevansi di seluruh jenjang
3.	Pelestarian dan pemajuan budaya, bahasa dan sastra serta pengarusutamaannya dalam pendidikan	Pelestarian dan pemajuan budaya, bahasa dan sastra serta pengarusutamaannya dalam pendidikan
4.	Pelestarian dan pemajuan budaya, bahasa dan sastra serta pengarusutamaannya dalam pendidikan	Meningkatnya kontribusi perguruan tinggi terhadap riset, inovasi, dan ilmu pengetahuan
5.	Penguatan sistem tata kelola pendidikan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang partisipatif, transparan, dan akuntabel	Penguatan sistem tata kelola pendidikan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang partisipatif, transparan, dan akuntabel

Tabel 2.1. Sasaran strategi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

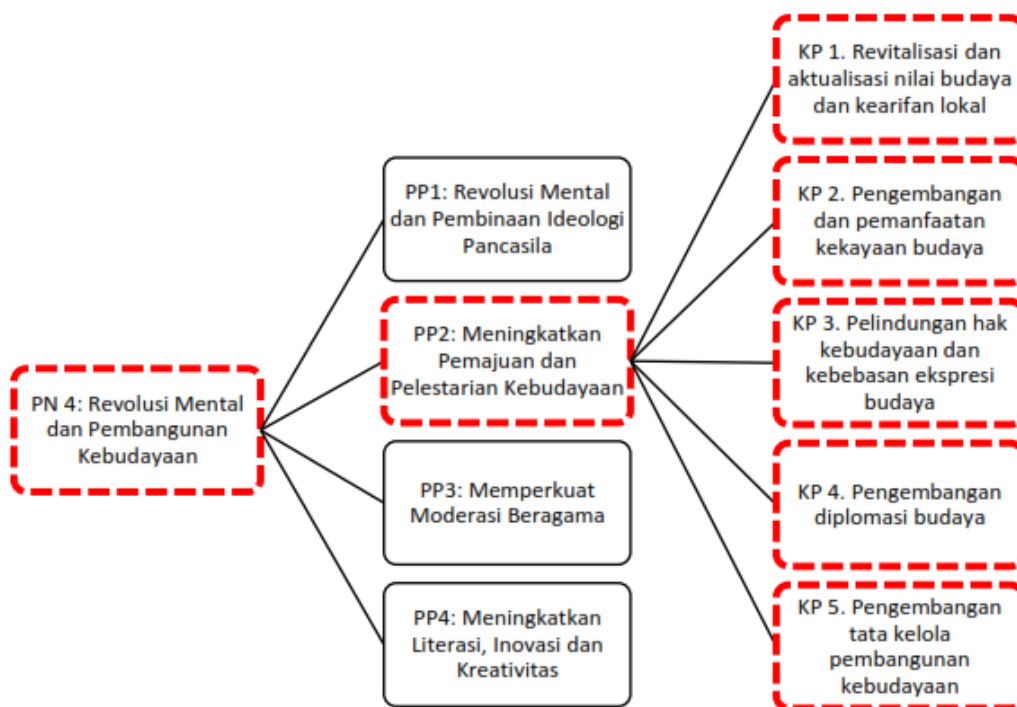
2.2. TUJUAN, SASARAN, DAN INDIKATOR KINERJA PROGRAM DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN

Tujuan

Sebagaimana diatur dalam Pasal 183 Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Direktorat Jenderal Kebudayaan menyelenggarakan fungsi:

- a. perumusan kebijakan di bidang kebudayaan;
- b. penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria di bidang pelestarian cagar budaya dan pemajuan kebudayaan;
- c. pelaksanaan kebijakan di bidang pelestarian cagar budaya dan pemajuan kebudayaan;
- d. pelaksanaan kebijakan di bidang pembinaan perfilman nasional;
- e. perumusan pemberian izin di bidang perfilman;
- f. pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang pelestarian cagar budaya dan pemajuan kebudayaan;
- g. pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang pelestarian cagar budaya dan pemajuan kebudayaan;
- h. pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal; dan
- i. pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Menteri.

Dalam menyelenggarakan sejumlah fungsi ini, Direktorat Jenderal Kebudayaan memegang amanat untuk mensukseskan Prioritas Nasional keempat dalam RPJMN 2020-2024. Amanat tersebut dijabarkan dalam Bagan 3 berikut ini.



Gambar 2.1. Amanat Pengelolaan Kebudayaan dalam RPJMN 2020 – 2024

Selain itu, dalam menjalankan amanat tersebut Direktorat Jenderal Kebudayaan juga mengacu pada Isu-Isu Strategis yang telah diidentifikasi dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024, yakni “Melemahnya ideologi Pancasila dan ketahanan budaya bangsa” serta “Belum optimalnya pemajuan kebudayaan”. Atas dasar fungsi, amanat dan tantangan strategis tersebut, **tujuan yang hendak diraih oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan adalah “Meningkatnya pemajuan kebudayaan untuk mengoptimalkan peran kebudayaan dalam pembangunan” yang tercermin dalam peningkatan skor Indeks Pembangunan Kebudayaan, menjadi 62,7 pada 2024.**

Sasaran

Dalam usaha mencapai tujuan tersebut, Direktorat Jenderal Kebudayaan selama 2020-2024 akan berfokus pada tujuh sasaran utama sebagai berikut:

- a. Terwujudnya pengelolaan kekayaan budaya yang meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- b. Terwujudnya pelindungan warisan budaya yang memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Terwujudnya pengayaan keragaman ekspresi budaya untuk memperkuat kebudayaan yang inklusif.
- d. Terwujudnya pembinaan tenaga dan lembaga kebudayaan.

- e. Terwujudnya perlindungan, advokasi dan pemberdayaan penghayat kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan masyarakat adat.
- f. Terwujudnya peningkatan mutu tata kelola kebudayaan.
- g. Terwujudnya tata kelola Direktorat Jenderal Kebudayaan yang berkualitas.

Ketujuh fokus tersebut dipilih untuk mendorong upaya pemajuan kebudayaan di seluruh lini dan dirancang untuk meningkatkan partisipasi publik dan pemangku kepentingan bidang kebudayaan. Untuk mencapai fokus tersebut, setiap unit kerja di lingkungan Direktorat Jenderal akan menerapkan strategi utama yang telah ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Indikator Kinerja Program

Tujuan dan Sasaran Direktorat Jenderal Kebudayaan tersebut dapat tercapai dengan melihat keberhasilan atau ketercapaian dari Indikator Kinerja Program yang dilaksanakan oleh seluruh satker di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan. Adapun untuk Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan sesuai dengan tugas dan fungsinya mendukung Sasaran dan Indikator Kinerja Program sebagai berikut:

SP/IKP	SASARAN PROGRAM/INDIKATOR KINERJA PROGRAM	TAHUN 2024
SP	Terwujudnya pengelolaan kekayaan budaya yang meningkatkan kesejahteraan masyarakat	
IKP 3.2.1	Persentase penduduk yang memiliki sumber penghasilan sebagai pelaku/pendukung kegiatan seni	0,50 %
SP	Terwujudnya perlindungan Warisan Budaya yang memperkaya kebudayaan nasional	
IKP 3.2.3	Persentase satuan pendidikan yang melaksanakan pengarusutamaan kebudayaan	0,56 %
IKP 3.2.5	Persentase penduduk usia 10 tahun ke atas yang menonton secara langsung pertunjukan kesenian	50 %

2.3. TUJUAN, SASARAN, INDIKATOR KINERJA KEGIATAN DIREKTORAT PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN KEBUDAYAAN

Tujuan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan.

Mengacu pada tujuan Pengembangan Direktorat Jenderal Kebudayaan, sebagaimana disebutkan di atas, maka tujuan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, mencakup:

- 1) Meningkatkan pemanfaatan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda.
- 2) Meningkatkan pembelajaran muatan lokal Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan.
- 3) Meningkatkan misi kebudayaan tingkat dunia.
- 4) Meningkatkan peran serta masyarakat, khususnya Pemerintah Desa dalam memperkuat ketahanan budaya.

Sasaran Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan.

Sasaran Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, mencakup:

- 1) Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda.
- 2) Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang mengadakan pembelajaran muatan lokal Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan.
- 3) Meningkatnya jumlah misi dan karavan budaya tingkat dunia.
- 4) Meningkatnya jumlah desa yang mengalokasikan Dana Desa untuk kebudayaan.

Indikator Kinerja Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Tujuan dan Sasaran Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan tersebut dapat tercapai dengan melihat keberhasilan atau ketercapaian dari Indikator Kinerja Kegiatan sebagai berikut

SP/IKP/SK/IKK	SASARAN PROGRAM/INDIKATOR KINERJA PROGRAM/SASARAN KEGIATAN/INDIKATOR KINERJA KEGIATAN	SATUAN	TAHUN 2024
SP	Terwujudnya pengelolaan kekayaan budaya yang meningkatkan kesejahteraan masyarakat		
IKP 3.2.1	Persentase penduduk yang memiliki sumber penghasilan sebagai pelaku/pendukung kegiatan seni	%	0,5
SK	Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan warisan budaya takbenda		
IKK 3.2.1.1	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan warisan budaya takbenda	Orang	1000
SK	Meningkatnya jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan		
IKK 3.2.1.2	Jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Desa	300
SP	Terwujudnya perlindungan Warisan Budaya yang memperkaya kebudayaan nasional		
IKP 3.2.2	Persentase satuan pendidikan yang mengajar muatan lokal dan ekstrakurikuler kesenian	%	0,56

SK	Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan		
IKK 3.2.3.1	Jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Lembaga	1.230
IKP 3.2.5	Persentase penduduk usia 10 tahun ke atas yang menonton secara langsung pertunjukan kesenian	%	50
SK	Meningkatnya jumlah mega events kebudayaan		
IKK 3.2.5.2	Jumlah event diplomasi berbasis Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Kegiatan/Event	6

Bab 3

ARAH KEBIJAKAN, STRATEGI, KERANGKA REGULASI DAN KERANGKA KELEMBAGAAN

3.1. ARAH KEBIJAKAN DAN STRATEGI

3.1.1. Arah Kebijakan

Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dalam melaksanakan tugas dan fungsinya berpijak pada tujuan dan sasaran yang akan dicapai untuk lima (5) tahun kedepan sebagaimana digariskan dalam Rencana Strategis Direktorat Jenderal Kebudayaan. Berdasarkan Renstra Ditjen Kebudayaan maka kondisi yang akan dicapai dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kondisi-1 yang ingin dicapai: Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan, dan pariwisata.
- b. Kondisi-2 yang ingin dicapai: Desa yang berdaya secara mandiri dan berkelanjutan melalui pengelolaan potensi budaya yang dimiliki dengan memanfaatkan dana desa untuk ketahanan budaya
- c. Kondisi-3 yang ingin dicapai: Nilai budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan dapat terinternalisasi melalui sarana pendidikan.
- d. Kondisi-4 yang ingin dicapai: Terselenggaranya Mega Event Karavan Budaya yang merupakan bagian dari diplomasi kebudayaan Indonesia serta tercapainya dukungan dari negara-negara yang dikunjungi dan dunia internasional dalam rangka penetapan Jalur Rempah sebagai Warisan Budaya Dunia.

Atas dasar hal tersebut dirumuskan kebijakan pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan sebagai berikut:

1. Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan warisan budaya takbenda.
2. Meningkatnya jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan
3. Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan
4. Terselenggaranya Mega events Karavan Budaya dengan dukungan penuh *Stakeholder*.

3.1.2. Strategi

Strategi Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan sebagai penjabaran atas arah kebijakan di atas selanjutnya dijabarkan sebagai berikut:

a. Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda.

Kondisi yang ingin dicapai:

Cagar budaya dan Warisan Budaya Takbenda dimanfaatkan secara maksimal untuk kepentingan masyarakat dalam bidang-bidang agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan, dan pariwisata.

Strategi yang dilakukan:

- 1) Membuat kebijakan dan Norma, Standar, Prosedur dan Kriteria (NSPK) Pemanfaatan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda.
- 2) Melakukan pemberdayaan pada masyarakat di sekitar Cagar Budaya agar dapat memanfaatkan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda secara optimal untuk peningkatan kesejahteraan.
- 3) Melakukan publikasi pemanfaatan Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda.

b. Meningkatkan jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan.

Kondisi yang ingin dicapai:

Desa yang berdaya secara mandiri dan berkelanjutan melalui pengelolaan potensi budaya yang dimiliki dengan memanfaatkan dana desa untuk ketahanan budaya dan kesejahteraan masyarakat.

Strategi yang dilakukan:

- 1) Pendataan potensi budaya yang dimiliki desa.
- 2) Bekerjasama dengan Pemerintah Daerah, Kementerian/Lembaga lainnya, dan pemangku kepentingan terkait.
- 3) Melakukan pemberdayaan masyarakat Desa untuk memperkuat kelembagaan masyarakat agar mampu mewujudkan kemajuan, kemandirian dan kesejahteraan dalam suasana keadilan sosial yang berkelanjutan.

c. Meningkatkan jumlah satuan pendidikan yang mengadakan pembelajaran muatan lokal Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan.

Kondisi yang ingin dicapai:

Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan terinternalisasi melalui sarana pendidikan.

Strategi yang dilakukan:

Bekerjasama dengan pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan pemangku kepentingan terkait dalam upaya memasukkan Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan dalam materi pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

- 1) Melaksanakan program Gerakan Seniman Masuk Sekolah dan program penguatan nilai budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan di Satuan Pendidikan yang dilakukan dengan kerjasama pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan pemangku kepentingan terkait.
- 2) Bekerjasama dengan Pemerintah Daerah dan pemangku kepentingan terkait untuk melakukan upaya memasukan Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan dalam materi pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

- 3) Membuat pemetaan sekolah yang telah memasukkan Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan dalam materi pembelajaran.

d. Terselenggaranya Mega events Karavan Budaya dengan dukungan penuh Stakeholder.

Kondisi yang ingin dicapai:

Terselenggaranya misi dan karavan budaya yang merupakan bagian dari diplomasi kebudayaan Indonesia, serta tercapainya dukungan dari negara-negara yang dikunjungi dan dunia internasional dalam rangka penetapan Jalur Rempah sebagai Warisan Budaya Dunia.

Strategi yang dilakukan:

- 1) Melakukan Kerjasama dengan Pemerintah Daerah dan pemangku kepentingan terkait di dalam negeri dalam upaya koordinasi dan promosi budaya di luar negeri.
- 2) Melakukan publikasi dan kampanye nasional dan internasional Jalur Rempah.
- 3) Melaksanakan Karavan Budaya berbasis Warisan Budaya tak Benda dan Cagar Budaya dengan mengarungi samudera sebagai rute kilas balik jalur perdagangan rempah dengan berbagai pertunjukan budaya, seminar, dan residensi pelaku seni.

3.2. KERANGKA REGULASI

Sejumlah undang-undang dan peraturan menteri yang mengatur dan memberikan kerangka regulasi dari Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, yakni:

- 1) Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan;
- 2) Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya;
- 3) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2021 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan;
- 4) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor I Tahun 2022 Tentang Register Nasional Dan Pelestarian Cagar Budaya;
- 5) Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
- 6) Permendikbud Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
- 7) Renstra Kemendikbud Tahun 2020-2024; dan
- 8) Renstra Ditjen Kebudayaan Tahun 2020-2024.

3.3. KERANGKA KELEMBAGAAN

Struktur organisasi Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan diatur dalam Permendikbudristek Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Permendikbudristek 28/2021 pada pasal 205 menetapkan bahwa “Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dipimpin oleh Direktur yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal.” Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dipimpin seorang direktur yang membawahi Subbagian Tata Usaha dan Kelompok Jabatan Fungsional. Sebagai unit kerja direktorat, Subbagian Tata Usaha dan Kelompok Jabatan Fungsional, masing-masing memiliki tanggung jawab sesuai dengan fungsi dan tugas direktorat.

Untuk kelancaran dan kinerja yang baik dalam menjalankan fungsi dan tugasnya sesuai regulasi yang berlaku, disusun unit kerja-unit kerja pada Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, yang dituangkan dalam struktur organisasi lengkap Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan. Struktur Organisasi Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, yang disusun dan dilengkapi mengacu Permendikbud 28/2021, berlaku efektif sejak 24 Agustus 2021, sebagai berikut:



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Bab 4

TARGET KINERJA DAN KERANGKA PENDANAAN

4.1. TARGET KINERJA

Renstra Ditjen Kebudayaan Tahun 2020-2024 telah menetapkan Sasaran Program dan Indikator Kinerja Program yang harus dicapai dengan dukungan salah satunya dari Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan. Berdasarkan sasaran program dan indikator kinerja program tersebut, berikut target kinerja direktorat dalam Sasaran Kegiatan (SK) dan Indikator Kinerja Kegiatan (IKK), sebagai berikut:

NO	SASARAN KEGIATAN (SK)	INDIKATOR KINERJA KEGIATAN (IKK)	TARGET				
			2020	2021	2022	2023	2024
1	Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan warisan budaya takbenda.	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan warisan budaya takbenda.	400	500	500	500	600
2	Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang mempunyai guru yang mengajar muatan lokal nilai budaya dan objek pemajuan kebudayaan.	Jumlah satuan pendidikan yang mempunyai guru yang mengajar muatan nilai budaya dan objek pemajuan kebudayaan.	5.100	5.200	5.200	5.200	5.200
		Jumlah satuan pendidikan yang berpartisipasi dalam program Gerakan Seniman Masuk Sekolah.	300	944	944	944	944

NO	SASARAN KEGIATAN (SK)	INDIKATOR KINERJA KEGIATAN (IKK)	TARGET				
			2020	2021	2022	2023	2024
3	Meningkatnya jumlah misi dan karavan budaya tingkat dunia.	Jumlah partisipasi pada misi dan karavan budaya tingkat dunia.	20	22	25	28	30
4	Meningkatnya jumlah desa yang mengalokasikan dana desa untuk Kebudayaan.	Meningkatnya jumlah desa yang mengalokasikan dana desa untuk Kebudayaan.	538	914	914	914	914

Tabel 4.1. Target kinerja Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Dengan diterbitkannya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 terdapat perubahan Sasaran Kegiatan dan Indikator Kinerja Kegiatan sebagai berikut:

NO	SASARAN KEGIATAN (SK)	INDIKATOR KINERJA KEGIATAN (IKK)	SATUAN	BASELINE	TARGET		
				2020	2022	2023	2024
1	Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Orang	400	270	500	1000

NO	SASARAN KEGIATAN (SK)	INDIKATOR KINERJA KEGIATAN (IKK)	SATUAN	BASELINE	TARGET		
				2020	2022	2023	2024
2	Meningkatnya jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Desa	30	100	150	300
3	Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Lembaga	219	300	1000	1230
4	Meningkatnya jumlah mega events kebudayaan	Jumlah event diplomasi berbasis Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Kegiatan /Event	20	2	6	6

Tabel 4.2. Perubahan Target kinerja Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Penjelasan:

1. Pemanfaatan adalah upaya pendayagunaan Objek Pemajuan Kebudayaan dan Cagar Budaya, salah satunya dimanfaatkan untuk meningkatkan ketahanan budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Meningkatkan ketahanan budaya dengan peningkatan adaptasi menghadapi perubahan, komunikasi lintasbudaya, dan kolaborasi antarbudaya. Adapun pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dapat dilakukan melalui pengolahan Objek Pemajuan Kebudayaan menjadi produk (UU No 5 Tahun 2017 ttg Pemajuan Kebudayaan)

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 (UU No 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya)

Cagar Budaya Nasional adalah Cagar Budaya peringkat nasional yang ditetapkan Menteri sebagai prioritas nasional (UU No 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya), Menteri yang dimaksud adalah Menteri yang membidangi Kebudayaan

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 (Permendikbud No 106 tahun 2013 tentang Warisan Budaya Takbenda Indonesia)

Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) adalah unsur Kebudayaan yang menjadi sasaran utama Pemajuan Kebudayaan. (Pasal 1 UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan)

Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) meliputi 10 Objek yaitu: Tradisi Lisan; Manuskrip; Adat Istiadat; Ritus; Pengetahuan Tradisional; Teknologi Tradisional; Seni; Bahasa; Permainan Rakyat; dan Olahraga Tradisional (Pasal 5 UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan)

Metode Penghitungan: Jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan, yang terlibat secara aktif dalam *event* Pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan yang dilaksanakan oleh Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan.

Tipe Penghitungan: Non Kumulatif;

Sumber Data: Laporan Pelaksanaan Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Polarisasi Indikator: Maksimal

Periode Pengumpulan Data: Tahunan

2. Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (UU no 6 tahun 2014 tentang Desa).

Desa Pemajuan Kebudayaan adalah desa yang seluruh pemangku kepentingannya terlibat dalam kegiatan pelestarian budaya lokal dalam rangka pemajuan kebudayaan.

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 (UU No 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya).

Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) adalah unsur Kebudayaan yang menjadi sasaran utama Pemajuan Kebudayaan. (Pasal 1 UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan).

Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) meliputi 10 Objek yaitu: Tradisi Lisan; Manuskrip; Adat Istiadat; Ritus; Pengetahuan Tradisional; Teknologi Tradisional; Seni; Bahasa; Permainan Rakyat; dan Olahraga Tradisional (Pasal 5 UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan).

Mengembangkan dan memanfaatkan CB dan OPK artinya upaya menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan kebudayaan di samping itu juga melakukan upaya pendayagunaan Objek Pemajuan Kebudayaan untuk menguatkan ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam mewujudkan tujuan nasional.

Metode Penghitungan: Jumlah Desa yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan/atau Objek Pemajuan Kebudayaan.

Tipe Penghitungan: Non Kumulatif

Sumber Data: Laporan Pelaksanaan Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Polarisasi Indikator: Maksimal

Periode Pengumpulan Data: Tahunan

3. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Satuan Pendidikan yang dimaksud dimulai dari SD/ Madrasah Ibtidaiyah, SMP/ Madrasah Tsanawiyah dan SMA/Madrasah Aliyah, baik negeri maupun swasta disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan diberikan berdasarkan hasil analisis dan identifikasi konteks lingkungan alam/sosial dan budaya di tiap daerah

Satuan pendidikan yang dimaksud dalam IKP ini adalah sekolah yang memasukkan pembelajaran Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan pada kegiatan intrakurikuler, dan/atau kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler yang diselenggarakan/ didukung oleh Direktorat Pengembangan Dan Pemanfaatan Kebudayaan.

Muatan nilai budaya mengacu pada Objek Pemajuan Kebudayaan (UU No.5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan)

Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK) meliputi 10 Objek yaitu: Tradisi Lisan; Manuskrip; Adat Istiadat; Ritus; Pengetahuan Tradisional; Teknologi Tradisional; Seni; Bahasa; Permainan Rakyat; dan Olahraga Tradisional (Pasal 5 UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan).

Pengarusutamaan kebudayaan adalah strategi yang dilakukan secara rasional dan sistematis melalui perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi kebijakan serta rangkaian program yg memperlihatkan perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan (UU No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan).

Metode Penghitungan: Metode perhitungan persentase satuan Pendidikan yang melaksanakan pengarusutamaan kebudayaan adalah dengan membandingkan jumlah satuan pendidikan yang memasukkan pembelajaran Nilai Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan pada kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstrakurikuler terhadap seluruh jumlah satuan pendidikan dalam dapodik (SD, SMP, SMA).

Tipe Penghitungan: Non Kumulatif

Sumber Data: Laporan Pelaksanaan Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan dan Dapodik

Polarisasi Indikator: Maksimal

Periode Pengumpulan Data: Tahunan

4. Event Diplomasi berbasis Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan yang diselenggarakan yaitu Karavan Budaya berbasis OPK dan Cagar Budaya dalam hal ini adalah Karavan Budaya Jalur Rempah serta Penguatan Misi Diplomasi Budaya Indonesia.

Karavan budaya adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh Ditjen Kebudayaan dengan partisipasi dan kerjasama dengan Unit Pelaksana Teknis, Pemerintah Daerah, Atase Pendidikan dan Kebudayaan, komunitas, dan kementerian terkait, baik dilaksanakan di dalam maupun di luar negeri, dalam koridor interaksi antar budaya di berbagai tinggalan Jalur Rempah, yang berbasis Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda. Karavan Budaya yang dipromosikan adalah Karavan Budaya Jalur Rempah yang berupaya menemukenali bukti-bukti keterhubungan antara daerah-daerah di Indonesia dengan daerah-daerah di luar negeri melalui budaya yang menjadi basis rekonstruksi Jalur Rempah. Tujuan jangka panjang kegiatan atau program ini adalah Jalur Rempah ditetapkan sebagai Warisan Dunia oleh United Nations Educational, Saintific and Cultural Organization (UNESCO).

Pelibatan atau partisipasi masyarakat secara langsung dalam pengelolaan warisan budaya menjadi syarat utama bagi keberhasilan pengakuan Jalur Rempah sebagai Warisan Dunia oleh UNESCO. Pengusulan dan penetapan Jalur Rempah telah lama dirintis dan tidak mudah karena lingkup situs yang cukup luas serta unsur keaslian dan keutuhannya mesti terjaga, dan mengharuskan pelibatan masyarakat langsung dalam pengelolaannya. Untuk itu, masyarakat (yakni komunitas) ditempatkan sebagai pusat dari seluruh upaya ini. Pemerintah hanya berperan sebagai fasilitator yang merefleksikan aspirasi masyarakat (komunitas). Komunitas harus berperan sentral dalam perencanaan dan implementasi pelestarian dan perlindungan. Karavan budaya tingkat dunia dilaksanakan untuk: a). Meningkatkan peran aktif dan kehadiran Indonesia dalam peradaban dunia; b). Membuka akses, menciptakan dialog, membangun hubungan antar masyarakat lokal dan internasional; c). Memperkenalkan ragam budaya bahari Indonesia (baik Warisan Budaya Takbenda maupun Cagar Budaya Nasional) di daerah lintasan Jalur Rempah; d). Mempengaruhi persepsi masyarakat di daerah dan dunia internasional terkait peran Indonesia di masa lalu dan potensi peran Indonesia di masa depan; dan e). Mendapatkan dukungan dari negara yang di kunjungi dan dunia internasional dalam rangka menetapkan Jalur Rempah sebagai Warisan Dunia UNESCO.

Adapun Penguatan Misi Diplomasi Budaya merupakan event baik di dalam maupun di luar negeri yang dilaksanakan atau didukung oleh Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan bertujuan sebagai sarana diplomasi dan publikasi Kebudayaan Indonesia.

Metode Penghitungan: Jumlah event diplomasi berbasis cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan, Tipe Penghitungan: Non Kumulatif, Sumber Data: Laporan Pelaksanaan Kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, Polarisasi Indikator: Maksimal, Periode Pengumpulan Data: Tahunan.

4.2. KERANGKA PENDANAAN

Pendanaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan telah ditetapkan dalam akokasi yang disusun oleh Ditjen Kebudayaan, sesuai Renstra Ditjen Kebudayaan Tahun 2020-2024, sebagai berikut:

NO.	PROGRAM KEGIATAN	ALOKASI 2020 – 2024					TOTAL ALOKASI (Rp. Milyar)
		2020	2021	2022	2023	2024	
	PROGRAM PEMAJUAN DAN PELESTARIAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN	931,91	1.059,85	1.165,81	1.223,75	1.268,21	
1.	Pengembangan Film, Musik dan media Baru	106,00	165,00	373,41	399,05	421,01	
2.	Pelindungan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan	109,60	78,90	78,90	78,90	78,90	
3.	Pengembangan dan Pemanfaatan Cagar Budaya dan Objek Pemajuan Kebudayaan	343,60	412,45	339,60	356,30	364,70	
4.	Pembinaan Tenaga Kerja dan Lembaga Kebudayaan	59,50	61,50	61,20	62,30	62,30	
4	Pengembangan Galeri Nasional	4,80	5,20	6,00	7,50	9,10	
5	Pengelolaan Permuseuman	68,70	76,20	38,60	39,20	39,70	
6	Pelestarian Nilai Budaya	64,41	65,50	68,20	72,50	76,30	
7	Pelestarian dan pengelolaan	143,50	158,10	162,10	167,10	172,10	

Tabel 4.3. Kerangka Pendanaan Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan

Dari alokasi pendanaan di atas, Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan menyusun Kerangka Pendanaan dengan menyusun alokasi pembiayaan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh masing-masing unit kerja.

Adapun alokasi pendanaan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 ditetapkan per Indikator Kinerja Kegiatan sebagai berikut:

NO	SASARAN KEGIATAN (SK)	INDIKATOR KINERJA KEGIATAN (IKK)	ALOKASI PENDANAAN		
			2022	2023	2024
1	Meningkatnya jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah masyarakat yang memanfaatkan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan	7.170,00	19.200,00	39.500,00
2	Meningkatnya jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah desa pemajuan kebudayaan yang mengembangkan dan memanfaatkan Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	22.000,00	42.550,00	87.000,00
3	Meningkatnya jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	Jumlah satuan pendidikan yang memasukan pembelajaran Nilai Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	12.950,00	45.000,00	56.580,00
4	Meningkatnya jumlah mega events kebudayaan	Jumlah event diplomasi berbasis Cagar Budaya dan objek pemajuan kebudayaan	13.903,69	67.600,00	82.600,00

Bab 5

PENUTUP

Dalam proses penyusunannya, Rencana Strategis Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan, berpedoman dan memperhatikan jabaran atas tugas dan fungsi Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan serta unit kerja yang ada didalamnya, identifikasi dan analisis potensi maupun permasalahan yang ada dalam unit kerja yang ada, dan paradigma pembangunan kebudayaan. Renstra ini juga memperhatikan dan merujuk pada undang-undang dan peraturan menteri, dan dokumen perencanaan pembangunan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2020-2024.

Dengan tersusunnya Renstra Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan ini, maka setiap unit kerja dalam organisasi Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan akan memiliki acuan dan pedoman dalam penyusunan rencana kerja dan kegiatan Direktorat Pengembangan dan Pemanfaatan Kebudayaan Tahun 2020–2024, dengan memperhatikan indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Untuk mewujudkan efektifitas pencapaian visi, misi, tujuan serta sasaran pembangunan yang dituangkan dalam renstra ini maka perlu dilakukan koordinasi yang baik dan intensif secara internal antar bagian, maupun antar unit kerja di tingkat sub direktorat, serta secara eksternal dengan direktorat, dan kementerian/lembaga terkait.
