



DOKUMEN NASKAH POLICY BRIEF

PESERTA SEMIFINAL SMA SEDERAJAT

BENERAN 2025 BERDAMPAK



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



TIM PENYELENGGARA

LOMBA PENULISAN POLICY BRIEF BENERAN BERDAMPAK

(BERDAYA, MENGINSPIRASI, PROAKTIF, DAN KONTRIBUTIF)

TAHUN 2025

Pengarah	: Dr. Drs. Bahtiar, M.Si
Penanggung Jawab	: A. Sri Handoko Taruna S.STP M.Si B. Dr. Avia Destimianti, M.Ed
Pengarah Substansi	: A. Ni Putu Myari Artha S.STP MSi B. Dr. Avia Destimianti, M.Ed C. Kayla Dea Aosa, S.I.P.
Ketua Pelaksana	: Reinya Febronia Karensanay, S.I.P.
Sekretaris	: A. I Gusti Ngurah Sindhuwinata Pidada, S.IP B. Mahanaim Sembiring, S.Sos, MM
Bendahara	: Tri Hastuti, S. Psi.
Divisi Acara & Program	: A. Kayla Dea Aosa, S.I.P B. Reinya Febronia Karensanay, S.I.P. C. Tiffany Cindy Adristi
Divisi Publikasi, Dokumentasi, dan Desain	: A. Santrio, S. Pt. B. Ferro El Kahfi, S. Kom. C. Rico Fauzan Harist D. Kurniawan E. Melianus Abarua. S.STP
Divisi Humas / Relasi / Partnership	: Nisa Amalina Setiawan, S.Kom., M.Si.
Divisi Materi / Kurasi Naskah	: Santrio, S. Pt.
Divisi Perlengkapan	: A. Nazia R Suryana B. Adityo Prayogo, S.Kom C. Deby Aulia Ramadhani, S.IN D. Nenita Budiono. S.IK

I.

Media partner:

#SEMUMURID
SEMUA GURU
Jaringan Penggerak Pendidikan



BENERAN BERDAMPAK 2025



Media partner:

PetaBencana.id



DEWAN JURI

LOMBA PENULISAN POLICY BRIEF BENERAN BERDAMPAK

(BERDAYA, MENGINSPIRASI, PROAKTIF, DAN KONTRIBUTIF)

TAHUN 2025

Tim Juri dalam **Lomba Penulisan Policy Brief Beneran Berdampak 2025** terdiri dari perwakilan lembaga pemerintahan, akademisi, serta praktisi/ahli yang memiliki kepakaran dan pengalaman di bidang tertentu. Mereka berperan aktif dalam melakukan penilaian, memberikan masukan konstruktif, serta menetapkan capaian prestasi para peserta dalam ajang kompetisi ini. Secara umum, tugas Dewan Juri pada ajang kompetisi yakni :Melakukan penilaian terhadap naskah policy brief sesuai kriteria yang telah ditetapkan; Menyeleksi peserta untuk menentukan yang berhak menjadi semifinalis dan finalis (6 besar); serta Menetapkan pemenang lomba secara berintegritas, objektif, dan berkeadilan.

Daftar Dewan Juri:

Pada Lomba Penulisan Policy Brief, Beneran Berdampak 2025 ini, Juri dibagi berdasarkan 2 kategori lomba yakni Juri Kategori SMA dan Juri Kategori Mahasiswa.

1. Juri Kategori Mahasiswa

- Juan Kanggrawan, B.IT., M.Sc. (Chief Digital, Business Operations, Advisory Asean Digital Enterprises & Advisory)
- Israruddin, MPP. (Director of THK Forum, Partnership and Policy Lab United In Diversity Indonesia)
- Dr. Firrean Suprpto (Sekjen Masyarakat Kebijakan Publik Indonesia)

2. Juri Kategori SMA

- Dr. Avia Destimianti, M.ED (Co-Founder Beneran Indonesia)
- Ni Putu Myari Artha S, STP, M.,Si (Kasubdit Bela Negara Kemendagri)
- I Gusti Ngurah Shinduwinata Pidada, S.IP (Analis Kebijakan Ahli Muda Subdirektorat Bela Negara, Direktorat Bina Ideologi dan Wawasan Kebangsaan Kemendagri)
- Achmed Faiz Yudha Siregar (Koordinator Riset Center For Social Studies UGM)

II.

Media partner:



BENERAN BERDAMPAK 2025



Media partner:





DAFTAR PENULIS NASKAH POLICY BRIEF BENERAN BERDAMPAK 2025

Kategori SMA/Sederajat:

1. Wisely Anton - SMA Swasta Kristen Kalam Kudus Selatpanjang, Kabupaten Kepulauan Meranti, Riau
2. Samuel Partogi Simanjuntak - SMA Unggul Del, Kabupaten Toba, Sumatera Utara
3. Altagracia Yesyurun Krisdian - SMAN 1 Gedeg Mojokerto
4. Musyaffa Arafa Sumaryono - SMA Pradita Dirgantara
5. Prima Agustian Nugraha - SMAN 1 Cilacap
6. Dayinta Syifa Maqshura - SMA Negeri 2 Surabaya
7. Shafia Putri Dear Ramadhani - SMA Negeri 1 Puri Jawa Timur
8. Natalie Clara Lasud & Clara Arina Parasian L. Tobing - SMA Negeri 1 Tanjungpinang
9. Dinara Zenas Safina, Chealsy Julia Citra, Dea Ananda, & Olivia Nor Hidayah - SMAN 19 Surabaya
10. Marwan Wisnu - SMKN 26 Jakarta
11. Serlyalita Puteri Sandi Wardana, Bintang Destriana R.K.P, Zhaifra Najla Rizky Saputro Zian Nafisa - SMA Negeri 3 Taruna Angkasa
12. Keyla Anastasya - SMAN 2 Pangkep Sulawesi Selatan

Kategori Mahasiswa D3/D4/S1:

1. Vina Ratnadewi - Universitas Syiah Kuala, Aceh
2. Alif Rizki Aulia dan Angga Christopel Immanuel Lumban Tobing - Universitas Sriwijaya, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan
3. Charmelia Nuraini - Institut Prima Bangsa Cirebon
4. I Kadek Rian Abi Purna - Universitas Gadjah Mada
5. Neysa Fitria Avelina - Universitas Islam Balitar, Kota Blitar, Jawa Timur
6. Exsyel Hendy Basuki, Zelda Anggi Wijaya, & Ulqiya Tsaqila Lil Basyar - Universitas Negeri Surabaya
7. Mochamad Akbar - Universitas Negeri Semarang
8. Fera Yulita Selfiana - Universitas Brawijaya
9. Shiofi Shofiah, Ikmal Konit Istiqomah - UIN Sunan Gunung Djati Bandung
10. Otviani Ntaba, Yosefa Keisya Luwinta - UPN Veteran Yogyakarta
11. Satrio Matin Makarim W., Rofi Dwi Firezeki, Hasnira, Ardimansyah Viosta, dan M. Ilham Zulfaishal - Universitas Tanjungpura
12. Teguh Adiguna - Institut Pemerintahan Dalam Negeri
13. Muhammad Diaz Supandi dan Muhammad Bili Syaputra - Universitas Darrusalam Gontor

III.

Media partner:



BENERAN BERDAMPAK 2025



Media partner:





Pengenalan Project Beneran Berdampak

“Beneran Berdampak” (Berdaya, Menginspirasi, Proaktif, dan Kontributif) adalah sebuah inisiatif pendidikan kewarganegaraan melalui pendekatan Project Based Learning. Sejalan dengan mottonya, *“Citizens are not born, but made through practice that fosters their lifelong contributions to a better world”* (Warga negara tidak dilahirkan, tetapi dibentuk melalui praktik yang mendorong kontribusi seumur hidup mereka untuk dunia yang lebih baik), Beneran Indonesia meyakini bahwa kewarganegaraan bukan sekadar status, melainkan hasil dari proses pembelajaran dan praktik berkelanjutan yang membentuk individu menjadi kontributor aktif bagi bangsa dan negaranya.

Melalui program Beneran Berdampak, Beneran Indonesia mendukung terwujudnya agenda Meaningfull Youth Participation (Partisipasi pemuda yang bermakna) dengan mempersiapkan generasi muda sebagai warga negara (Active Citizen) dan memberdayakan mereka sebagai pemimpin (Leader) melalui ruang dan kesempatan untuk menyuarakan pendapat (Speak out), terlibat dalam pengambilan keputusan (Decide), serta didengar dan dihargai aspirasinya (Be heard). Dengan pendekatan ini, Beneran Indonesia berkomitmen untuk memberdayakan generasi muda sebagai agen perubahan yang tidak hanya berpartisipasi, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi masyarakat dan bangsa.

Program ini dikemas dalam bentuk kompetisi penulisan policy brief di mana generasi muda didorong untuk menciptakan rekomendasi kebijakan berdasarkan topik-topik tertentu. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya belajar memahami isu sosial secara lebih mendalam, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi. Beneran Berdampak diharapkan dapat membekali generasi muda dengan wawasan dan keterampilan praktis yang memperkuat kesadaran serta tanggung jawab kewarganegaraan mereka. Program ini tidak hanya berfokus pada pengembangan individu, tetapi juga menekankan dampak sosial yang nyata, serta menciptakan pemimpin muda yang siap membawa perubahan bagi komunitas dan bangsa.



Pada tahun ini, penyelenggaraan lomba penulisan policy brief berkolaborasi dengan Direktorat Bina Ideologi, Karakter dan Wawasan Kebangsaan, Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, dengan mengangkat tema “Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia Tangguh”.

Tema ini diangkat untuk menyoroti pentingnya bela negara, sebagai wujud keterlibatan aktif warga negara dalam menjawab isu bangsa melalui partisipasi aktif seluruh elemen bangsa terutama generasi muda sebagai aktor strategis bangsa ke depan. 5 nilai dasar bela negara seperti cinta tanah air, sadar berbangsa dan bernegara, setia pada Pancasila sebagai ideologi bangsa, rela berkorban bagi bangsa dan negara, serta memiliki kemampuan awal bela negara, bukanlah konsepsi abstrak semata melainkan nilai yang perlu diinternalisasi dan diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetisi ini menjadi sarana untuk mengaktualisasikan nilai-nilai tersebut serta membentuk karakter dan wawasan kebangsaan pemuda melalui praktik langsung. Inilah bentuk partisipasi pemuda dalam menjaga dan merawat Indonesia secara sadar, kritis, dan konstruktif. Melalui Beneran Berdampak, diharapkan lahir gagasan kebijakan yang bukan hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga berakar pada semangat bela negara.

Total peserta yang mendaftar pada program ini sebanyak 1.295 individu, yang terbagi dalam dua kategori: 552 peserta dari jenjang SMA/ sederajat dan 743 peserta dari jenjang mahasiswa D3/D4/S1. Sebanyak 630 abstrak policy brief telah terdaftar, dengan rincian 12 abstrak berasal dari peserta SMA/ sederajat dan 13 abstrak dari peserta mahasiswa D3/D4/S1. Setelah melalui beberapa tahap seleksi, naskah policy brief yang terkumpul berjumlah 25, terdiri dari 12 naskah dari kategori SMA/ sederajat dan 13 naskah dari kategori Mahasiswa. Dalam dokumen ini, kami sebagai penyelenggara mendokumentasikan naskah-naskah policy brief tersebut, dengan harapan agar ide dan gagasan yang telah disusun oleh para peserta dapat dibaca oleh masyarakat luas dan menjadi referensi dalam pembentukan kebijakan.



• Tim Penyelenggara _____	I.
• Dewan Juri _____	II.
• Daftar Penulis Naskah Policy Brief Beneran Berdampak 2025 _____	III.
• Pengenalan Project Beneran Berdampak _____	1
• Daftar Isi _____	3
• Naskah Policy Brief SMA Sederajat _____	5
• Juara 1 Wisely Anton _____	6
• Gerakan Pulih (Pantau, Pilah, Inovasi, Hijau): Mengusung Teknologi Sampah Untuk Meranti Lestari _____	7
• Juara 2 Samuel Partogi Simanjuntak _____	12
• Blue Economy: Melokalisasi Solusi Global Untuk Menangani Status 'Kartu Kuning' Oleh Unesco Terhadap Geopark Kaldera Dan Danau Toba _____	13
• Juara 3 Altagracia Yesyurun Krisdian _____	18
• Pancamuda Sebagai Platform Digital Interaktif Untuk Menginternalisasi Ideologi Pancasila Bagi Gen Z _____	19
• Juara Harapan 1 Musyaffa Arafa Sumaryono _____	22
• Kewargaan Digital Anak: Melindungi Data Pribadi Dan Jejak Digital _____	23
• Juara Harapan 2 Prima Agustian Nugraha _____	28
• Revitalisasi Budaya Lokal Di Tengah Dominasi Budaya Pop Global _____	29
• Juara Harapan 3 Dayinta Syifa Maqshura _____	33
• Penguatan Identitas Budaya Pelajar Indonesia Timur Melalui Kebijakan Sekolah Berbasis Budaya Lokal _____	34
• Shafia Putri Dear Ramadhani _____	40
• Mencetak Patriot Abad 21: Inisiasi Kebijakan Pembelajaran Sdgs Lintas Jenjang Dan Bela Negara Di Sekolah _____	41
• Natalie Clara Lasud & Clara Arina Parasian L. Tobing _____	46
• Mudaka (Muatan Kebudayaan Dan Kearifan Lokal): Inovasi Kurikulum Untuk Penguatan Dan Promosi Identitas Bangsa _____	47



Daftar Isi



- **Dinara Zenas Safna, Dea Ananda, Chealsy Julia Citra dan Olivia nor hidayah** _____ 52
- **Rasakita : Platform Digital Interaktif Sebagai Media Edukasi Dan Aksi Pelajar Indonesia Untuk Penguatan Produk Umkm Dalam Strategi Kemandirian Ekonomi Nasional** _____ 53
- **Marwan Wisnu** _____ 56
- **Jamu Digital Nusantara Aktualisasi Bela Negara Melalui Regenerasi Kearifan Lokal Untuk Ketahanan Kesehatan Bangsa** _____ 57
- **Serlyalita Puteri Sandi W., Zian nafisa, Zhafira Najla Rizky S., dan Bintang Destriana Rante K.P.** _____ 62
- **Urgensi Museum Digital Desa Untuk Pelindungan Budaya Lokal** _____ 63
- **Keyla Anastasya** _____ 67
- **Peran Kepemimpinan Inovatif Di Era 5.0 Menuju Desa Cerdas Untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Dalam Pembangunan Ekonomi Desa** _____ 68





BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"

Naskah Policy Brief SMA Sederajat

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id





BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Wisely Anton

SMA Kristen Kalam Kudus Selatpanjang

Riau

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id





GERAKAN PULIH (PANTAU, PILAH, INOVASI, HIJAU): MENGUSUNG TEKNOLOGI SAMPAH UNTUK MERANTI LESTARI

Wisely Anton

SMA Swasta Kristen Kalam Kudus Selatpanjang

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Dihasilkan 45 m³ sampah setiap - Inovasi: Pengolahan sampah dengan pirolisis dan komposter efisien. harinya, namun tidak didukung sistem pemantauan, pemilahan, dan pengolahan yang memadai, itulah keadaan Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Kepulauan Meranti. 28% dari sampah tersebut walau bernilai ekonomis, tetapi malah dibakar, dibuang, atau ditumpuk di TPA yang nyaris penuh (Cakaplah, 2024). Ini bukan sekadar krisis lingkungan, tetapi akibat ketiadaan infrastruktur digital, lemahnya integrasi kelembagaan, dan paradigma sampah sebagai “beban”, bukan sebagai “sumber daya”. Hal ini mengancam kesehatan masyarakat, menghilangkan potensi ekonomi, dan menghambat pencapaian SDGs dan Visi Indonesia Emas.

Dengan pendekatan transformatif, Gerakan PULIH (Pantau, Pilah, Inovasi, Hijau) digagas untuk menysasar akar persoalan dan didasarkan pada nilai SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, and Time-bound):

- Pantau: Digitalisasi pemantauan sampah melalui sensor IoT dan dashboard real-time.
- Pilah: Otomatisasi pemilahan melalui AI dan penguatan bank sampah.
- Inovasi: Pengolahan sampah dengan pirolisis dan komposter efisien.
- Hijau: Edukasi publik dan kampanye berbasis kearifan lokal.

Tahapan implementasi mencakup audit infrastruktur, kemitraan CSR, pengadaan teknologi pintar, pelatihan teknis, penyusunan kurikulum ekologis, penyusunan regulasi, hingga pelaksanaan pilot project. Stakeholder mencakup Pemda, DLH, Bappeda, Dinas Pendidikan, CSR perusahaan, komunitas akar rumput, serta tokoh adat dan agama.

Gerakan PULIH diharapkan mampu memajukan ekonomi lokal, meningkatkan kesadaran bersama, serta mendorong sistem kota berkelanjutan. Gerakan PULIH bukan hanya kerangka perubahan untuk Meranti, tetapi juga untuk daerah lain dengan kondisi serupa, demi pengelolaan sampah dan pembangunan ekonomi berkelanjutan.

B. PENDAHULUAN

Bayangkan sebuah daerah yang setiap harinya menghasilkan 45 m³ sampah (Cakaplah, 2024), namun tidak didukung sistem pengelolaan berkelanjutan. Di Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Kepulauan Meranti, kenyataan ini bukanlah fiksi. Ironisnya, 28% dari sampah tersebut masih bernilai ekonomis (Cakaplah, 2024), tetapi justru dibakar terbuka, dibuang ke laut, atau ditumpuk di TPA yang nyaris penuh. Situasi ini bukan sekadar tentang pencemaran lingkungan, tetapi juga mengancam visi Indonesia Emas 2045 melalui pilar pembangunan ekonomi berkelanjutan, serta tujuan SDGs: Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan (Tujuan

11) serta Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab (Tujuan 12).

Wakil Bupati Muzamil Baharuddin menyatakan bahwa ini bukan sekadar persoalan teknis, melainkan tata kelola daerah yang semakin terkikis (Pemerintah Kabupaten Kepulauan Meranti, 2025). Pada tahun 2025, komitmen pemerintah dalam menanggapi isu pengelolaan sampah semakin nyata, ditandai dengan penutupan TPA ilegal, pembentukan Satgas Sampah melalui SK Bupati No. 151/HKJ/KPTS/III/2025, serta peluncuran program pengurangan sampah. Namun, program-program tersebut tidak diarahkan pada pengawasan lebih lanjut dan transformasi jangka panjang berbasis teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan ini secara berkelanjutan.

Paradigma mengenai sampah itu sendiri turut menjadi hambatan bagi pengelolaan sampah Meranti. Selama sampah dilihat sebagai beban yang harus disingkirkan, bukan sumber daya yang dapat dikelola secara berkelanjutan, maka kebijakan akan terus bersifat tamal sulam dan sama dengan menunda krisis yang lebih besar.

C. DESKRIPSI MASALAH

Pengelolaan sampah Meranti merupakan gambaran kompleksitas limbah yang sulit ditangani dengan fasilitas yang tidak memadai. Hingga kini, tidak ada mekanisme pemantauan volume, jenis, atau persebaran sampah secara realtime. Akibatnya, pemerintah tidak memiliki dasar data akurat dalam intervensi kebijakan. Padahal, Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Meranti No. 2 Tahun 2020 tentang Pengelolaan Sampah menekankan

pada prinsip pengurangan, pemilahan, dan penanganan sampah secara berkelanjutan. Tanpa pengawasan yang memadai, ruang kota terabaikan dan kebiasaan membuang sampah sembarangan dianggap lumrah. Dengan demikian, masalah tersebut meningkatkan resiko kesehatan, ancaman ekologis, serta menyia-nyia potensi ekonomi yang ada.

Lebih lanjut, ketiadaan sistem berbasis data dan teknologi menyebabkan pendekatan kebijakan bersifat konvensional dan tidak strategis. Studi Irsyad, Muayyadi, dan Rahmat (2023) dari Telkom University menunjukkan bahwa sensor ultrasonik dan gas berbahaya mampu memprediksi potensi kebakaran di TPA dan mempermudah pemantauan, serta Smart Trash dari ITB terbukti berhasil mengukur volume sampah secara realtime melalui sensor ultrasonik dan kamera (Nindita, 2024). Teknologi pirolisis di Sulawesi Tengah bahkan mampu mengubah 10 kg plastik menjadi 10 liter BBM (Bustan, 2025), sementara alat pemilah otomatis seperti ConvoWaste dan Smart Tong Sampah menunjukkan akurasi hingga 98% (Nafiz et al., 2023; Kurniawan, Hermanto, & Rahmawati, 2024). Namun, rendahnya kesadaran, kolaborasi, dan infrastruktur digital masih menjadi hambatan utama pengelolaan sampah di berbagai daerah (Redaksi Portal Berita Merdeka, 2024). Padahal, inovasi-inovasi ini dapat diadaptasi dengan dukungan CSR atau LSM dalam pendanaan dan pelaksanaannya.

Bukan hanya alat dan fasilitas yang menjadi hambatan utama bagi Meranti, paradigma pengelolaan sampah yang masih bersifat buang-kumpul-angkut menjadikan inovasi sebagai sesuatu yang tidak terpikirkan, diperparah dengan minimnya integrasi perangkat daerah dengan

masyarakat. Nilai kearifan lokal seperti gotong royong dan penghormatan terhadap alam seharusnya dimanfaatkan dalam membangun budaya ekologis yang berkelanjutan.

“Kita tidak bisa membiarkan ini terus berulang. Ini soal wajah daerah,” tegas Wakil Bupati Muzamil Baharuddin (Gunawan, 2025). Masalah ini hanya akan diwariskan ke generasi selanjutnya apabila tidak segera ditangani. Maka, penyelesaian persoalan tidak bisa parsial. Kini saatnya Meranti perlu mengubah kebiasaan administratif, bergerak menuju perubahan sistem yang berpijak pada edukasi, inovasi, dan kolaborasi.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, digagas pelaksanaan Gerakan PULIH (Pantau, Pilah, Inovasi, Hijau) sebagai rekomendasi kebijakan transformatif berbasis teknologi. Gerakan ini dirancang sebagai mega project yang diimplementasikan secara bertahap dalam kurun waktu lima tahun, sehingga dampaknya dapat terukur dan berkelanjutan. Gerakan ini terdiri dari empat tahapan yang saling terhubung:

1. Pantau: Digitalisasi Pemantauan Sampah

Pemasangan sensor IoT di TPA Desa Gogok untuk memantau volume, jenis sampah, dan potensi kebakaran secara akurat dan realtime, seperti yang telah diuji Telkom University dan ITB. Langkah implementasi:

- Audit infrastruktur dan pemetaan titik rawan sampah.
- Menjalin hubungan dengan startup/perusahaan melalui proposal kemitraan berbasis CSR dalam pengadaan alat.

- Pelatihan teknis Satgas Sampah.

- Pemasangan dashboard sampah online untuk di titik-titik rawan.

2. Pilah: Otomatisasi Sistem Pemilahan

Pengadaan alat pemilah otomatis berbasis AI, seperti Smart Tong Sampah dan ConvoWaste. Langkah implementasi:

- Penempatan mesin pemilah otomatis di TPA Desa Gogok.
- Penguatan peran bank sampah dengan integrasi sistem digital, serta pelatihan tenaga kerja di bank sampah.
- Pendampingan dari DLH, Dinas PUPR, dan Bappenas dalam penganggaran dan pengawasan.

3. Inovasi: Teknologi Pengolahan Sampah

Penggunaan mesin pirolisis dalam mengubah sampah plastik menjadi BBM serta komposter dalam mengubah sampah organik menjadi pupuk secara efisien. Langkah implementasi:

- Menjalin kemitraan dengan perusahaan lokal melalui skema CSR atau BLUD.
- Uji coba teknologi melalui pilot project di TPA Desa Gogok, dan dapat dilanjutkan di titik rawan sampah lainnya.

4. Hijau: Partisipasi Publik dan Budaya Inklusif

Perancangan platform pelaporan, edukasi ekologis, serta kampanye budaya berbasis nilai kearifan lokal. Langkah implementasi:

- Sosialisasi dan pembersihan lingkungan dengan komunitas adat/agama, komunitas akar rumput, dan yayasan sosial setempat.
- Pelaksanaan kegiatan berbasis kebersamaan ekologis di tingkat RT.

- Penyisipan edukasi ekologis dalam muatan lokal sekolah

Gerakan ini juga bersifat kolaboratif dengan melibatkan:

1. Pemda Meranti: Koordinasi, anggaran, pengesahan Perda/Perbup;
2. DLH & Satgas Sampah: Pelaksana teknis, pemantauan TPA, pelatihan sumber daya;
3. Bappeda & Dinas PUPR: Perencanaan, pendanaan potinfrastruktur;
4. Startup & perusahaan: Penyedia alat dan pelatihan teknis melalui program CSR;
5. Dinas Pendidikan: Integrasi kesadaran ekologis dalam kurikulum sekolah;
6. Komunitas lokal dan akar rumput: Mitra sosialisasi dan implementasi, pelatihan & pemantauan warga;
7. LSM, tokoh agama/adat: Penguatan nilai budaya dan kesadaran kolektif.
8. Kementerian LHK & Bappenas: Dukungan arah strategis dan insentif kebijakan.

Kebijakan ini dapat dikatakan layak berdasarkan analisis SMART:

1. **Specific:** Menyasar langsung akar permasalahan secara struktural.
2. **Measurable:** Terukur melalui indikator volume sampah, jumlah alat tersedia, jumlah mitra dan pendanaan, serta partisipasi publik.
3. **Applicable:** Dapat diaplikasikan dengan integrasi teknologi yang terbukti efektif dengan anggaran yang dibantu oleh CSR.
4. **Relevant:** Sejalan dengan political will pemerintah serta relevan dengan isu keberlanjutan global melalui SDGs dan nasional melalui Visi Indonesia Emas 2045.
5. **Time-bound:** Target implementasi penuh dalam 4-5 tahun.

Gerakan PULIH apabila dijalankan konsisten, diperkirakan akan memberikan pengaruh positif:

1. Pengurangan volume sampah di TPA secara signifikan, melalui otomatisasi pemilahan, pengolahan pirolisis dan komposter, serta penguatan bank sampah.
2. Efisiensi operasional dan pengangkutan sampah berkat data real-time yang dihasilkan sensor IoT dan dashboard pemantauan.
3. Meningkatkan kesadaran dan partisipasi publik, ditandai komunitas aktif, pelaporan berbasis aplikasi, serta keterlibatan komunitas akar rumput (PKK, Dharma Wanita, dsb) dalam kegiatan pengelolaan sampah.
4. Peningkatkan kapasitas SDM lokal, termasuk Satgas Sampah, DLH, dan masyarakat dengan dukungan teknologi yang memadai.
5. Peningkatan citra daerah dan teladan dalam penerapan transformasi ekologi berbasis teknologi bagi daerah dengan karakteristik geografis serupa.

Gerakan PULIH bukan sekadar kebijakan teknis, melainkan langkah strategis untuk menyelamatkan masa depan Meranti dari krisis lingkungan yang nyata. Dibutuhkan lompatan inovatif yang menyatukan teknologi, budaya, dan kolaborasi. Saat sistem lama gagal mengatasi masalah, inilah momentum tepat untuk membangun ulang cara pandang hingga cara kerja, agar pengelolaan sampah dapat menjadi sumber daya yang dikelola secara cerdas dan berkelanjutan.

Jika tidak dimulai sekarang, masalah ini hanya akan diwariskan kepada generasi mendatang. Namun jika Gerakan PULIH dijalankan segera, Meranti bukan hanya



melainkan juga memimpin inovasi ekologi dalam tata kelola yang berpihak pada rakyat dan mendorong visi Indonesia Emas yang bukan sekadar jargon. Saatnya Meranti bangkit menjadi teladan dan PULIH kembali.

REFERENSI

Cakplah. (2024, 19 Agustus). DLH Meranti sebut lebih 20 persen sampah yang dibuang masih bernilai ekonomis. Cakplah.

<https://www.cakplah.com/berita/baca/113764/2024/08/19/dlh-meranti-sebut-lebih20-persen-sampah-yang-dibuang-masih-bernilai-ekonomis>

Pemerintah Kabupaten Kepulauan Meranti. (2025). Pemkab Meranti tertibkan sampah liar di Jalan Nelayan, Wabup perintahkan pengawasan terpadu dan pemasangan portal. Merantikab. <https://www.merantikab.go.id/berita/pemkabmeranti-tertibkan-sampah-liar-di-jalan-nelayan-wabup-perintahkan-pengawasan-terpadu-dan-pemasangan-portal>

Irsyad, A. M., Muayyadi, A. A., & Rahmat, B. (2024). Sistem pemantauan tempat sampah berbasis Internet of Things. *e-Proceedings of Engineering*, Vol. 11(4), Program Studi S1 Teknik Telekomunikasi, Telkom University Open Library. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/24960>

Nindita, A. (2024). Smart Trash: Teknologi IoT yang mempermudah pemantauan dan pengelolaan sampah di Kota Bandung. ITB.ac.id. <https://itb.ac.id/berita/smart-trash-teknologi-iot-yang->

Bustan, M. T. S. P. (2025). Teknologi baru dari Sulteng: 10 kilogram sampah jadi 10 liter BBM. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/nusantara/765222/teknologibaru-dari-sulteng-10-kilogram-sampah-jadi-10-liter-bbm>

Kurniawan, A. A., Hermanto, & Rahmawati, S. (2024). Smart Tong Sampah Pendeteksi Otomatis Sampah Organik & Anorganik Berbasis IoT Smart City. *Jurnal KomtekInfo*, 11(3), 163–172. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v11i3.564>

Redaksi Portal Berita Merdeka. (2024). Kajian tentang strategi Bappenas dalam mengatasi masalah sampah di daerah terpencil. Portal Berita Merdeka. <https://portalberitamerdeka.co/2024/11/14/kajian-tentang-strategi-bappenas-dalam-mengatasi-masalah-sampah-di-daerah-terpencil/>

Gunawan. (2025, 21 Maret). Tertibkan sampah liar di Jalan Nelayan, Wabup Muzamil perintahkan pengawasan terpadu dan pemasangan portal. GoRiau.com. <https://www.goriau.com/berita/baca/tertibkan-sampah-liar-di-jalan-nelayan-wabup-muzamil-perintahkan-pengawasan-terpadu-dan-pemasangan-portal.html>



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Samuel Partogi Simanjuntak
SMA Unggul Del
Sumatera Utara



BLUE ECONOMY: MELOKALISASI SOLUSI GLOBAL UNTUK MENANGANI STATUS ‘KARTU KUNING’ OLEH UNESCO TERHADAP GEOPARK KALDERA DAN DANAU TOBA

Samuel Partogi Simanjuntak

SMA Unggul Del, Kabupaten Toba

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Geopark Kaldera Toba, warisan geologi alami yang mencakup Danau Toba, danau tektonik terbesar di Asia Tenggara, telah menjadi Destinasi Pariwisata Super Prioritas sejak 2019. Namun, pada September 2023, UNESCO memberikan peringatan berupa kartu kuning atas lemahnya pengelolaan kawasan ini, terutama dalam aspek konservasi lingkungan, tata kelola pariwisata, dan diplomasi budaya, meski pemerintah telah meluncurkan Dana Alokasi Khusus (DAK) sebesar Rp129,5 miliar. Kompleksitas masalah diperparah oleh rendahnya edukasi masyarakat lokal, minimnya keterlibatan BPODT di forum internasional, serta degradasi ekosistem akibat limbah domestik, keramba jaring apung, dan deforestasi, yang mengancam kontribusi signifikan Danau Toba terhadap ekonomi lokal dan PDB Indonesia. Sebagai solusi, direkomendasikan penerapan “Sistem Integrasi Hulu-Hilir berbasis Blue Economy” yang mengedepankan desentralisasi dan kolaborasi Pentahelix, dengan evaluasi ulang efektivitas DAK (hulu), pembentukan Toba Blue Economy Center (TBEC) sebagai pusat koordinasi lintas sektor (tengah), serta edukasi dan pengaturan mobilisasi wisatawan berbasis teknologi (hilir), demi mengamankan status geopark dan memperkuat daya saing serta reputasi pariwisata Danau Toba Indonesia di kancah global.

B. PENDAHULUAN

Geopark Kaldera Toba, rumah bagi danau tektonik terbesar di Asia Tenggara, kini berada di ujung tanduk. Pada September 2023, UNESCO mengeluarkan peringatan ‘kartu kuning’ yang menandakan bahwa kawasan ini berisiko kehilangan status geopark global. Hal ini bukan sekadar simbolik, status tersebut menjadi tolak ukur pengelolaan lingkungan, tata kelola pariwisata, dan pelestarian budaya yang berkelanjutan demi menjaga reputasi pariwisata ini.

Meskipun pemerintah telah mengucurkan Dana Alokasi Khusus (DAK) sebesar Rp129,5 miliar pada tahun 2023, berbagai permasalahan struktural tetap membayangi: rendahnya edukasi komunitas lokal, lemahnya diplomasi budaya oleh Badan Pelaksana Otorita Danau Toba (BPODT), dan meningkatnya degradasi ekologis akibat limbah domestik, deforestasi, serta praktik keramba jaring apung yang tidak terkontrol. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan serius antara desain kebijakan dan implementasi di lapangan, serta lemahnya integrasi lintas sektor yang dibutuhkan untuk menjawab kompleksitas permasalahan kawasan.

Jika tidak segera diatasi, bukan hanya reputasi pariwisata Indonesia di tingkat global yang terancam, tetapi juga mata pencaharian ribuan masyarakat yang menggantungkan hidup dari sektor ini. Padahal, sektor pariwisata menyumbang

sekitar 4,1% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada masa sebelum pandemi dan menjadi salah satu tumpuan pemulihan ekonomi nasional pasca COVID-19. Dengan lebih dari 400.000 kunjungan wisatawan per tahun dan kontribusi Rp250 miliar terhadap ekonomi lokal, kehilangan status global geopark dapat menimbulkan efek domino yang merugikan secara luas. Maka, mendesain ulang pendekatan kebijakan berbasis Blue Economy menjadi keharusan, bukan pilihan, demi menyelamatkan masa depan Geopark Kaldera Toba sekaligus memperkuat posisi Indonesia dalam kancah pariwisata dan konservasi dunia. Kini saatnya mengubah krisis ini menjadi momentum reformasi tata kelola kawasan secara menyeluruh.

C. DESKRIPSI MASALAH

Permasalahan utama yang menyebabkan Geopark Kaldera Toba menerima peringatan ‘kartu kuning’ dari UNESCO terletak pada lemahnya tata kelola kawasan secara menyeluruh dan rendahnya literasi masyarakat lokal terhadap prinsip pariwisata berkelanjutan.

Danau Toba mengalami penurunan kualitas air yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut hasil riset LIPI (2021), terjadi peningkatan konsentrasi BOD (Biochemical Oxygen Demand) dan COD (Chemical Oxygen Demand) di atas ambang batas standar baku mutu air untuk pariwisata dan perikanan. Kenaikan konsentrasi ini diakibatkan oleh limbah domestik dan aktivitas budidaya ikan melalui keramba jaring apung (KJA) yang tidak terkendali. Data dari Balai Riset Perikanan Perairan Umum dan Penyuluhan Perikanan menunjukkan bahwa pada 2020 terdapat sekitar 24.000 unit KJA di Danau Toba, jauh

melebihi kapasitas ekologis maksimum yang hanya sekitar 10.000 unit. Kelebihan muatan membahayakan ekosistem perairan. Selain itu, deforestasi seluas 13.000 hektare di kawasan tangkapan air Danau Toba selama periode 2010–2020 (data dari Forest Watch Indonesia) menyebabkan erosi dan sedimentasi yang memperparah kerusakan lingkungan.

Meski pemerintah telah membentuk Badan Pelaksana Otorita Danau Toba (BPODT) untuk mengoordinasikan pembangunan dan pengelolaan kawasan, perannya belum menunjukkan dampak signifikan dalam aspek diplomasi budaya dan penguatan posisi geopark di ranah internasional. Berdasarkan hasil evaluasi internal UNESCO Global Geoparks Council (2023), BPODT tidak menghadiri sejumlah forum strategis UNESCO dan gagal memenuhi sebagian indikator keberlanjutan seperti keterlibatan komunitas dan rencana konservasi jangka panjang. Ketiadaan lembaga khusus yang fokus pada integrasi lintas sektor juga menyulitkan koordinasi antara pusat dan daerah, Masyarakat sekitar Danau Toba, yang jumlahnya lebih dari 750.000 jiwa (BPS Sumatera Utara, 2023), belum sepenuhnya memahami pentingnya menjaga nilai warisan geologi dan ekosistem. Survei oleh Yayasan Pusat Kajian Pariwisata Indonesia (2022) menunjukkan bahwa hanya 27% warga sekitar yang memahami konsep sustainable tourism dan peran mereka sebagai bagian dari geopark. Rendahnya tingkat partisipasi masyarakat lokal menyebabkan resistensi terhadap pembangunan fasilitas penunjang ramah lingkungan.

D. REKOMENDASI

Kepada Pentahelix (Pemerintah,



Akademisi, Perusahaan, Masyarakat, dan Media), saya mengajukan solusi yang terhilirisasi, yakni penerapan Sistem Integrasi Hulu-Hilir berbasis Blue Economy. Blue Economy sendiri merupakan konsep pembangunan ekonomi berkelanjutan yang mengedepankan pemanfaatan sumber daya perairan secara bijak dan inklusif dengan dukungan inovasi teknologi, yang tidak hanya menyeimbangkan aspek lingkungan dan ekonomi, tetapi juga memastikan keadilan sosial bagi masyarakat di sekitar kawasan danau.

Di hulu (upstream), yang harus dilakukan adalah membentuk sebuah lembaga khusus bernama Toba Blue Economy Center (TBEC) sebagai badan koordinasi lintas sektor yang bersifat desentralistik. TBEC berfungsi sebagai pusat pengambilan dan pemetaan kebijakan strategis yang menghubungkan peran Badan Pelaksana Otorita Danau Toba (BPODT), pemerintah daerah, dinas lingkungan hidup, akademisi, pelaku industri, hingga komunitas lokal dalam satu sistem koordinatif yang terintegrasi.

Di tengah (midstream), Pemerintah Kabupaten Toba, melalui Dinas Lingkungan Hidup, memiliki peran kunci dalam menyusun rancangan anggaran pembentukan TBEC melalui skema APBD yang dapat disinergikan dengan Dana Alokasi Khusus (DAK) tematik dari pusat. Langkah ini selaras dengan Peraturan Presiden No. 18 Tahun 2020 tentang RPJMN 2020–2024, di mana pengembangan ekonomi biru menjadi salah satu arah pembangunan prioritas nasional. Selain itu, dasar hukum lainnya seperti UU No. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah memberi ruang kewenangan bagi daerah untuk membentuk lembaga daerah baru yang relevan dengan

kebutuhan pengelolaan lingkungan dan pengembangan ekonomi kawasan. Untuk memperkuat pembiayaan, pembentukan TBEC juga harus membuka peluang partisipasi sektor swasta melalui skema Corporate Social Responsibility (CSR), khususnya bagi perusahaan-perusahaan yang telah atau akan berinvestasi di kawasan Danau Toba.

Di hilir (downstream), membangun basis edukasi dan literasi masyarakat lokal sebagai fondasi transisi menuju ekosistem blue economy. Edukasi komunitas sangat krusial karena resistensi terhadap program konservasi dan pengembangan pariwisata seringkali muncul dari minimnya pemahaman terhadap nilai geopark dan peran masyarakat itu sendiri. Studi Yayasan Pusat Kajian Pariwisata Indonesia (2022) mencatat hanya 27% masyarakat sekitar Danau Toba yang memahami konsep pariwisata berkelanjutan. Maka, pendekatan edukatif berbasis komunitas (community-based education) perlu digencarkan oleh TBEC, bekerja sama dengan lembaga pendidikan, tokoh adat, dan LSM lokal. Formatnya dapat berupa sekolah lapang, pelatihan pengelolaan limbah, budidaya ramah lingkungan, serta dialog warga untuk membangun partisipasi aktif dalam menjaga kawasan. Pendekatan ini bukan tanpa bukti nyata. Di kawasan Danau Victoria, Afrika Timur, negaranegara seperti Kenya, Uganda, dan Tanzania telah berhasil menerapkan model serupa melalui program Lake Victoria Blue Economy Initiative (LVBEI). Hasilnya, tingkat keterlibatan masyarakat lokal dalam menjaga danau meningkat drastis, dan pendapatan sektor danau di Kenya bertumbuh sebesar 9% (World Bank, 2022), membuktikan bahwa investasi dalam pendidikan publik berdampak langsung

terhadap keberlanjutan kawasan perairan.

Bak sebuah arus sungai, perlu ada mesin bantuannya. Sistem pengelolaan kawasan wisata dan danau perlu diperkuat melalui penyediaan infrastruktur teknologi biru dan hijau yang mendukung zonasi ekologis dan pengaturan mobilitas wisatawan. Ini dapat mencakup pemasangan rambu-rambu ekowisata berbasis digital, pemanfaatan teknologi Internet of Things (IoT) untuk monitoring kualitas air dan deteksi limbah, serta penggunaan sistem informasi geografis (SIG) untuk pengawasan keramba jaring apung yang saat ini jumlahnya sudah jauh melebihi kapasitas ekologis. Praktik ini telah terbukti efektif di Uganda, di mana sistem digital lake management telah mampu memetakan titiktitik pencemaran dan mengendalikan pertumbuhan keramba secara lebih presisi.

Di konteks lokal, TBEC dapat menggandeng institusi pendidikan tinggi seperti Universitas Sumatera Utara atau Institut Teknologi Del untuk merancang dan mengembangkan sistem yang adaptif, murah, dan sesuai kondisi Danau Toba.



Gambar 01. Skema Hilirisasi Blue Economy (Sumber: Ilustrasi Penulis)

Dengan pembentukan lembaga koordinasi yang terdesentralisasi, literasi masyarakat yang diperkuat, dan pemanfaatan teknologi biru yang tepat guna, pendekatan Blue Economy bukan lagi sekadar slogan pembangunan, tetapi menjadi strategi nyata untuk menyelamatkan Geopark Kaldera Toba. Jika dijalankan dengan komitmen dan dukungan politik yang kuat, serta kemauan kolaboratif dari semua unsur pentahelix, maka kartu kuning dari UNESCO bukanlah akhir, melainkan awal dari reformasi besar untuk menjadikan Danau Toba sebagai model konservasi dan ekonomi biru di tingkat regional bahkan global.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Sumatera Utara. (2023) Jumlah Penduduk Kabupaten Toba Tahun 2022–2023. Available at: <https://sumut.bps.go.id> [Accessed 28 Jul. 2025].
- Balai Riset Perikanan Perairan Umum dan Penyuluhan Perikanan. (2020) Evaluasi Dampak Keramba Jaring Apung (KJA) di Danau Toba. Jakarta: Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP).
- BPODT (Badan Pelaksana Otorita Danau Toba). (2023) Laporan Kinerja BPODT 2022–2023. Balige: BPODT.
- Forest Watch Indonesia. (2021) Status Deforestasi di Kawasan Danau Toba: Ancaman terhadap Daya Dukung Ekologis. [Online] Available at: <https://fwi.or.id> [Accessed 29 Jul. 2025].



- Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia. (2022) Kebijakan Nasional Blue Economy 2022–2024. Jakarta: Direktorat Jenderal Pengelolaan Ruang Laut.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia. (2021) Strategi Nasional Konservasi Keanekaragaman Hayati Indonesia (SKKH) 2020–2030. Jakarta: KLHK.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2023) Outlook Pariwisata 2023: Proyeksi dan Kontribusi PDB Sektor Pariwisata. Jakarta: Kemenparekraf.
- Lake Victoria Basin Commission. (2023) Community Participation and Ecosystem Management in the Lake Victoria Blue Economy Initiative. Kisumu: LVBC.
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). (2021) Status Kualitas Air dan Biodiversitas di Danau Toba: Analisis Laboratorium dan Observasi Lapangan. Jakarta: LIPI Press.
- OECD. (2020) Sustainable Ocean for All: Harnessing the Benefits of Sustainable Ocean Economies for Developing Countries. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Presiden Republik Indonesia. (2020) Peraturan Presiden No. 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2014) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Jakarta: Sekretariat Negara.
- UNESCO Global Geoparks Council. (2023) Evaluation Mission Report: Geopark Kaldera Toba. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- United Nations Economic Commission for Africa. (2018) Africa’s Blue Economy: A Policy Handbook. Addis Ababa: UNECA.
- United Nations Environment Programme (UNEP). (2021) Making Peace with Nature: A Scientific Blueprint to Tackle the Climate, Biodiversity and Pollution Emergencies. Nairobi: UNEP.
- World Bank. (2022) Blue Economy and Lake Victoria: Opportunities and Risks for Sustainable Growth in East Africa. Washington DC: The World Bank Group.
- Yayasan Pusat Kajian Pariwisata Indonesia (PKPI). (2022) Tingkat Pemahaman Komunitas Lokal terhadap Geopark dan Ekowisata: Studi Kasus Danau Toba. Jakarta: PKPI.



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Altagracia Yesyurun Krisdian

SMAN 1 Gedeg Mojokerto

Jawa Timur

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id





PANCAMUDA SEBAGAI PLATFORM DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENGINTERNALISASI IDEOLOGI PANCASILA BAGI GEN Z

Altagracia Yesyurun Krisdian

SMAN 1 Gedeg Mojokerto

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Minimnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila di kalangan Gen Z, yang mencakup 23,18% populasi Indonesia (BPS 2024), menjadi ancaman serius terhadap keberlanjutan ideologi bangsa. Faktor utama meliputi kurangnya pendekatan edukasi yang relevan dengan preferensi digital Gen Z, serta paparan konten global yang tidak terfilter di media sosial. Kondisi ini memperlemah kesetiaan pada Pancasila dan kesadaran berbangsa, menghambat visi Indonesia Tangguh 2045. Untuk mengatasi tantangan ini, policy brief ini mengusulkan PancaMuda, sebuah platform digital berbasis kecerdasan buatan yang mengintegrasikan gamifikasi edukatif, forum diskusi warga, dan inisiatif aksi sosial digital. PancaMuda dirancang untuk menarik Gen Z melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan, sekaligus memperkuat nilai-nilai Pancasila secara aplikatif. Solusi ini menjadikan Gen Z sebagai agen perubahan aktif melalui keterlibatan dalam pengembangan dan penggunaan platform. Implementasi melibatkan Kementerian Pendidikan, Kementerian Dalam Negeri, dan startup teknologi untuk memastikan keberlanjutan dan skalabilitas. PancaMuda diharapkan menjadi ekosistem digital kebangsaan yang inklusif, mendukung pembentukan warga negara muda yang tangguh dan berkomitmen pada ideologi Pancasila.

B. PENDAHULUAN

Pesatnya digitalisasi dan globalisasi menantang identitas kebangsaan Gen Z, yang mencakup 64,16 juta jiwa atau 23,18% populasi Indonesia (BPS 2024). Meskipun akses informasi digital membuka peluang kemajuan, paparan konten global dan hoaks mengikis kesetiaan pada Pancasila, fondasi ideologi bangsa yang menyatukan keberagaman. Rendahnya minat Gen Z terhadap Pancasila terlihat dari persepsi bahwa ideologi ini kaku dan kurang relevan. Pendekatan pendidikan kewarganegaraan konvensional, seperti Program PPK, gagal menarik perhatian Gen Z yang digital-native, ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi politik.

Minimnya metode edukasi yang kontekstual melemahkan internalisasi Pancasila, meningkatkan risiko intoleransi, radikalisme digital, dan disinformasi. Padahal, Gen Z aktif di platform digital, seperti media sosial dan aplikasi interaktif, menawarkan peluang untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan melalui pendekatan yang mereka pahami. Urgensi penguatan Pancasila di kalangan Gen Z tidak hanya krusial untuk pendidikan karakter, tetapi juga untuk mempertahankan kesatuan bangsa dan mendukung visi Indonesia Tangguh 2045. Diperlukan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi dan melibatkan pemuda secara aktif.

PancaMuda hadir sebagai platform digital interaktif berbasis AI, mengintegrasikan gamifikasi, forum warga,

dan aksi sosial untuk membumikan Pancasila. Solusi ini menjadikan Gen Z agen perubahan, memastikan nilai kesetiaan pada Pancasila dan kesadaran berbangsa hidup dalam praktik keseharian mereka.

C. DESKRIPSI MASALAH

Pancasila sebagai landasan ideologi bangsa, menghadapi tantangan besar dalam tetap relevan bagi Generasi Z di tengah arus globalisasi digital. Sebanyak 65% pemuda merasa nasionalisme menurun, dipicu oleh paparan konten digital destruktif seperti hoaks dan ujaran kebencian di media sosial. Laporan BNPT (2019) mengungkapkan bahwa pemuda usia 15-24 tahun paling rentan terhadap narasi radikal dan anti-Pancasila, melemahkan kesetiaan pada ideologi bangsa.

Pendekatan pendidikan kewarganegaraan saat ini, seperti Program PPK, bersifat konvensional dan gagal menarik Gen Z yang *digital-native*. Metode ceramah dan buku fisik tidak sesuai dengan preferensi mereka yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga internalisasi Pancasila menjadi kurang efektif. Data Kominfo (2023) mencatat 64% remaja menghabiskan lebih dari 4 jam sehari di media sosial, namun hanya 10% mengakses konten kebangsaan, menunjukkan kesenjangan dalam penyampaian nilai Pancasila.

Ketiadaan platform digital yang mengintegrasikan gamifikasi, personalisasi, dan interaktivitas memperlebar jarak antara Pancasila dan identitas Gen Z. Akibatnya, nilai-nilai kebhinekaan dan gotong royong terancam tergeser oleh ideologi pragmatis atau asing yang tidak selaras dengan semangat bangsa. Tanpa intervensi segera, rendahnya penghayatan Pancasila dapat memicu penurunan kesadaran berbangsa,

meningkatnya intoleransi, dan melemahnya kohesi sosial, mengancam visi Indonesia Tangguh 2045. Diperlukan solusi digital yang strategis dan kontekstual untuk menjadikan Pancasila relevan, dihayati, dan diamalkan Gen Z dalam kehidupan sehari-hari.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Untuk mengatasi rendahnya internalisasi Pancasila di kalangan Gen Z, pemerintah harus mengembangkan platform digital interaktif yang sesuai dengan karakter digital-native mereka. PancaMuda diusulkan sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan teknologi AI, gamifikasi, dan aksi sosial digital untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara menarik, kontekstual, dan partisipatif, memperkuat kesetiaan pada Pancasila dan kesadaran berbangsa.

Langkah awal adalah membentuk kolaborasi antara Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kementerian Dalam Negeri (Direktorat Bina Ideologi), dan startup teknologi untuk merancang platform dengan fitur seperti kuis interaktif, video edukatif, forum diskusi, dan simulasi berbasis realitas virtual (VR) yang relevan dengan dinamika Gen Z.

Kedua, melibatkan pelajar, mahasiswa, dan influencer muda sebagai co-creator konten memastikan pesan Pancasila autentik dan resonan. Peran Gen Z sebagai agen perubahan akan memperkuat keterlibatan mereka dalam menyebarkan nilai-nilai kebangsaan di ruang digital.

Ketiga, mengintegrasikan PancaMuda ke dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui kegiatan seperti kampanye digital, tugas berbasis gamifikasi, dan kompetisi



kreatif bertema Pancasila. Hal tersebut akan menjembatani pembelajaran formal dan informal, meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan.

Keempat, melakukan evaluasi berkala menggunakan indikator terukur, seperti tingkat partisipasi pengguna, pemahaman Pancasila (target peningkatan 30% dalam 5 tahun), dan perubahan perilaku sosial. Analisis data pengguna akan menjadi dasar penyempurnaan platform secara berkelanjutan.

PancaMuda berpotensi menjadi ekosistem digital kebangsaan yang revitalisasi nilai Pancasila di era digital. Keberhasilannya bergantung pada sinergi antara pemerintah, institusi pendidikan, sektor teknologi, dan Gen Z sebagai motor penggerak, mendukung visi Indonesia Tangguh menuju Indonesia Emas 2045.

REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024. Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia 2024. Jakarta: APJII.
- Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT), 2019. Laporan Tahunan: Ancaman Radikalisme dan Terorisme di Kalangan Pemuda Indonesia. Jakarta: BNPT.
- Badan Pusat Statistik (BPS), 2024. Proyeksi Penduduk Indonesia 2020-2045. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Centre for Strategic and International Studies (CSIS), 2017. Survey on Youth Vulnerability to Extremism in Indonesia. Jakarta: CSIS Indonesia.
- Centre for Strategic and International Studies (CSIS), 2022. Partisipasi Pemuda dalam Organisasi Masyarakat dan

Politik di Indonesia. Jakarta: CSIS Indonesia.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo), 2023. Laporan Survei Penggunaan Media Sosial di Kalangan Remaja Indonesia 2023. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"

Juara Harapan



Musyaffa Arafa Sumaryono
SMA Pradita Dirgantara
Daerah Istimewa Yogyakarta

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id

KEWARGAAN DIGITAL ANAK: MELINDUNGI DATA PRIBADI DAN JEJAK DIGITAL

Musyaffa Arafa Sumaryono
SMA Pradita Dirgantara

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

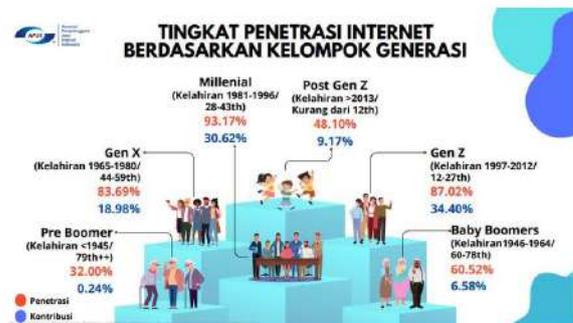
Akses internet yang luas di kalangan anak-anak Indonesia menghadirkan risiko serius terhadap keamanan data pribadi dan jejak digital mereka. Minimnya pengawasan orang tua, normalisasi pemberian gawai sejak usia dini, dan lemahnya literasi digital menyebabkan anak-anak rentan menjadi korban maupun pelaku penyalahgunaan ruang digital—mulai dari eksploitasi daring hingga unggahan konten sensitif yang berdampak jangka panjang terhadap masa depan mereka. Policy brief ini mengusulkan tiga kebijakan utama sebagai solusi terpadu: SIM Digital Anak sebagai prasyarat kepemilikan perangkat berbasis usia dan persetujuan orang tua; *Digital Will* sebagai kontrak etika digital antara anak, orang tua, dan sekolah; serta Digital Citizenship Bootcamp sebagai pelatihan berbasis proyek untuk membentuk tanggung jawab digital siswa.

Ketiga kebijakan ini dirancang saling melengkapi dan diimplementasikan secara bertahap melalui pendekatan regulatif dan yudikatif, selaras dengan UU PDP No. 27 Tahun 2022 dan Permendikbud No. 20 Tahun 2018. Dengan melibatkan aktif dari pemerintah, sekolah, orang tua, dan platform digital, diharapkan lahir ekosistem kewargaan digital yang aman, bertanggung jawab, dan berpihak pada perlindungan generasi muda.

B. PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya penetrasi internet di Indonesia, perlindungan data pribadi dan kesadaran terhadap jejak digital anak-anak menjadi isu krusial yang belum mendapat perhatian memadai. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, sebanyak 34,4% pengguna internet nasional berasal dari kelompok usia SD–SMP, menjadikannya kelompok generasi dengan kontribusi terbesar terhadap trafik digital. Tentu saja seiring berkembangnya zaman, dunia digital tidak bisa dihindari lagi dan kita sebagai warga dunia harus bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi. Namun ironisnya, 67% anak Indonesia pernah menerima pesan dari pengguna tak dikenal, yang 25% dari pesan tersebut mengandung antara konten seksual atau meminta data pribadi anak (KPAI, 2023).

Gambar 1. Tingkat Penetrasi Internet Berdasarkan Kelompok Generasi



Sumber: Komite.id, 2024



Tak hanya terpapar konten berbahaya, anak-anak juga menjadi pelaku. Survei Katadata (2023) menunjukkan 33% Gen Z menganggap bullying atau hoaks sebagai hal lumrah, persepsi yang berujung pada sanksi sekolah, seperti kasus 12 siswa SMA di Jakarta karena postingan rasis (Studi Kaplan, 2023). Platform digital turut memperparah masalah, 60% pengguna TikTok di bawah 16 tahun aktif memposting tantangan berbahaya atau data pribadi (TikTok Transparency Report, 2023), sementara algoritma tidak cukup melindungi mereka. Fenomena-fenomena tersebut terjadi karena banyak dari Gen Z mendapat akses internet pada umur yang sangat muda tanpa pengawasan dari orang tua. Anak-anak Indonesia terpaksa beradaptasi dengan dunia digital, tetapi orang tua, sekolah, dan regulator gagal menjadi pemandu.

C. DESKRIPSI MASALAH

Meluasnya akses internet di usia anak-anak telah menciptakan tantangan serius dalam perlindungan data pribadi dan jejak digital mereka. Banyak anak Indonesia yang sejak usia dini aktif di media sosial tanpa memahami bahaya membagikan wajah, nama lengkap, alamat, hingga opini pribadi secara terbuka. Unggahan-unggahan ini membentuk jejak digital yang bersifat permanen dan dapat digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, baik untuk perundungan daring, penipuan, hingga menghambat peluang pendidikan dan pekerjaan di masa depan. Penelitian dari Kaplan (2022) menunjukkan bahwa 25% petugas penerimaan universitas di Amerika mengecek media sosial calon mahasiswa sebelum menerima mereka, menandakan bahwa jejak digital mulai menjadi bagian dari evaluasi prestasi dan karakter seseorang.

Sayangnya, hanya 19% orang tua di Indonesia yang secara aktif mengawasi aktivitas daring anaknya (Google-Kemenkominfo, 2021).

Sementara itu, 30% anak usia 5–11 tahun telah memiliki smartphone pribadi (Katadata Insight Center, 2022), yang artinya jutaan anak menggunakan internet tanpa pendampingan yang memadai. Banyak orang tua yang sibuk memilih memberikan gadget sebagai “penenang” anak, sementara tekanan sosial seperti “teman-teman semua sudah punya HP” membuat ponsel menjadi kebutuhan emosional sejak dini. Situasi ini diperparah oleh anggapan bahwa memberi gadget adalah bentuk adaptasi zaman, padahal tidak diiringi dengan edukasi digital atau pemahaman tentang batasan privasi dan etika digital. Kondisi ini mencerminkan rendahnya kesadaran akan tanggung jawab digital sebagai bagian dari nilai cinta tanah air dan kesadaran berbangsa. Anak-anak, sebagai warga digital muda, belum memahami bahwa unggahan mereka berdampak tidak hanya pada diri sendiri, tapi juga pada citra masyarakat Indonesia di dunia maya. Tanpa perlindungan data yang kuat dan pemahaman tentang jejak digital, anak-anak tidak memiliki kemampuan awal bela negara yang relevan dengan era digital, yaitu menjaga diri, menghargai hak orang lain, dan berpartisipasi secara aman dan bertanggung jawab dalam ruang publik daring.

D. REKOMENDASI

Berdasarkan deskripsi dan analisis masalah yang telah diuraikan, saya, Musyaffa Arafa Sumaryono dari SMA Pradita Dirgantara mengusulkan serangkaian kebijakan yang dapat ditinjau kembali oleh pemerintah terkait melalui kewenangannya



demikian memperkuat perlindungan data pribadi anak dan membentuk budaya kewargaan digital yang aman, etis, dan bertanggung jawab sejak usia dini.

Kebijakan ini mencakup pembatasan usia kepemilikan perangkat digital melalui sistem verifikasi resmi, penandatanganan kontrak digital antara anak, orang tua, dan sekolah, serta pelatihan literasi digital intensif berbasis proyek yang dapat diimplementasikan secara bertahap di lingkungan pendidikan. Kebijakan-kebijakan tersebut secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. SIM Digital Anak: Regulasi Kepemilikan Perangkat Berdasarkan Usia dan Persetujuan Orang Tua

SIM Digital adalah dokumen digital yang menjadi prasyarat legal bagi anak untuk memiliki perangkat, berisi verifikasi usia, jenis perangkat, dan persetujuan orang tua. Anak usia 12–14 tahun hanya diperbolehkan memiliki telepon dasar, sementara anak usia ≥ 15 tahun dapat mengakses smartphone dengan kontrak penggunaan bersama orang tua. Kebijakan ini memperkuat kontrol orang tua dan mendorong penggunaan perangkat secara bertanggung jawab.

Dasar hukum: UU No. 27 Tahun 2022 Pasal 26 dan UU Perlindungan Anak No. 35 Tahun 2014.

Kelebihan: Memberikan legalitas dan filter awal penggunaan perangkat digital oleh anak.

Keterbatasan: Potensi resistensi dari orang tua, dapat diatasi dengan sosialisasi nasional dan dukungan subsidi.

Indikator Keberhasilan: Penurunan 50% akun medsos anak di bawah 15 tahun; 70% siswa SMP memiliki SIM Digital.

2. *Digital Will*: Kontrak Etika Digital antara Anak, Orang Tua, dan Sekolah

Digital Will adalah perjanjian tiga pihak yang menetapkan aturan penggunaan perangkat, batasan platform, dan mekanisme disiplin. Dokumen ini disesuaikan tiap sekolah dan menjadi bagian dari tata tertib tahunan.

Dasar hukum: Permendikbud No. 20/2018 dan UU Perlindungan Anak Pasal 54.

Kelebihan: Meningkatkan komunikasi dan pemahaman peran masing-masing pihak.

Keterbatasan: Tidak mengikat secara nasional, namun dapat diperkuat dengan dukungan BK dan wali kelas. Indikator

Keberhasilan: 85% sekolah mengintegrasikan *Digital Will*; penurunan 40% pelanggaran etika digital.

3. *Digital Citizenship Bootcamp*: Pelatihan Literasi dan Etika Digital

Program wajib selama 3 bulan bagi siswa kelas 7 dan 10 yang mencakup audit jejak digital, simulasi ancaman daring, dan kampanye edukatif yang dibuat oleh siswa. Program ini membangun kesadaran melalui praktik nyata.

Kelebihan: Efektif dalam mendorong transformasi perilaku digital anak.

Keterbatasan: Tantangan pelaksanaan di sekolah, diatasi dengan mentor daring dan integrasi ke kurikulum P5.

Indikator Keberhasilan: 80% siswa mampu mengenali phishing; 60% kampanye menjangkau >100 siswa lain.

Tahapan implementasi dilakukan dalam tiga fase:

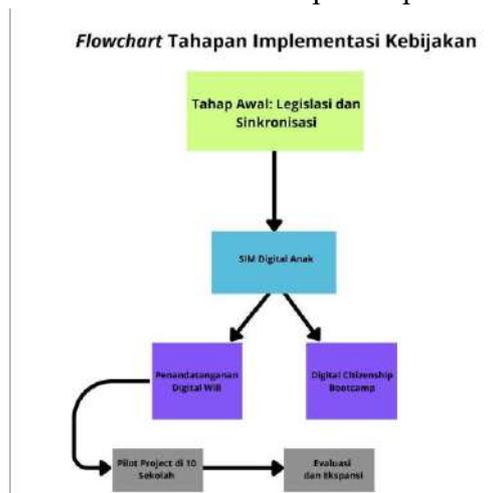
1. Sosialisasi Nasional: Edukasi publik melalui media, sekolah, dan webinar orang tua.
2. Uji Coba Terbatas (6 Bulan): Implementasi kebijakan di sekolah percontohan di 10 provinsi;

pemanfaatan aplikasi pemerintah seperti PeduliLindungi atau IKD untuk verifikasi SIM Digital.

3. Replikasi Bertahap: Evaluasi tiap 6 bulan; dukungan insentif BOS untuk sekolah partisipan; integrasi Bootcamp ke kurikulum Proyek Profil Pelajar Pancasila (P5).

Pemerintah juga diharapkan menggandeng platform digital untuk menyediakan verifikasi usia, serta modul literasi digital in-app. Bagi masyarakat rentan, subsidi pembuatan SIM Digital dapat disalurkan melalui dana BOS atau CSR teknologi.

Gambar 2. Flowchart Tahapan Implementasi



Sumber: Penulis, 2025

REFERENSI

APJII (2024) Laporan Survei Internet Indonesia 2024. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Tersedia di: <https://www.komite.id/2024/02/06/hasil-survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-221-juta-mendominasi-gen-z/> (Diakses pada 23 Juli 2025).

Google dan Kementerian Komunikasi dan

dan Informatika (2021) Digital Literacy Survey. Jakarta: Google Indonesia dan Kemenkominfo.

Kaplan, A. (2022) The Impact of Digital Footprints on College Admissions. Washington Post. Tersedia di: <https://www.washingtonpost.com> (Diakses pada 19 Juli 2025).

Katadata Insight Center (2022) Survei Kepemilikan Smartphone pada Anak Usia 5–11 Tahun. Jakarta: Katadata. (Diakses pada 28 Juli 2025).

Katadata Insight Center (2023) Studi Perilaku Gen Z di Media Sosial. Jakarta: Katadata. (Diakses pada 25 Juli 2025).

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) (2023) Laporan Tahunan SIMFONI-PPA 2023. Jakarta: KemenPPPA. (Diakses pada 1 Agustus 2025).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2023) Laporan Tahunan Komisi Perlindungan Anak Indonesia 2023. Jakarta: KPAI. (Diakses pada 21 Juli 2025).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. (Diakses pada 30 Juli 2025).

TikTok (2023) Transparency Report: Youth Behavior and Safety. Tersedia di: <https://transparency.tiktok.com> (Diakses pada 26 Juli 2025).

UNICEF, ECPAT dan INTERPOL (2022) Disrupting Harm: Evidence on Online Child Sexual Exploitation and Abuse in Indonesia. New York: UNICEF. (Diakses pada 27 Juli 2025).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan



Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor Data Pribadi. (Diakses pada 18
Juli 2025).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor
35 Tahun 2014 tentang Perlindungan
Anak. (Diakses pada 22 Juli 2025).



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"

Juara Harapan



Prima Agustian Nugraha

SMAN 1 Cilacap

Jawa Tengah

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id



REVITALISASI BUDAYA LOKAL DI TENGAH DOMINASI BUDAYA POP GLOBAL

Prima Agustian Nugraha

SMA Negeri 1 Cilacap, Jawa Tengah

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Arus globalisasi dan budaya pop asing telah memengaruhi identitas budaya generasi muda Indonesia. Budaya lokal tidak lagi menjadi referensi utama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fenomena ini berdampak pada lunturnya nilai-nilai bela negara, seperti cinta tanah air dan kesadaran berbangsa.

Sebagai solusi, program “Suara Nusa” diusulkan sebagai kebijakan strategis yang melibatkan generasi muda sebagai pelaku utama dalam pelestarian budaya. Melalui pendekatan digital dan konvensional, Suara Nusa mendorong pelajar menjadi kreator budaya yang aktif dan relevan. Program ini menawarkan solusi yang konkret, kolaboratif, dan terukur untuk menjembatani budaya leluhur dengan semangat generasi saat ini. Dengan pendekatan kolaboratif dan integrasi teknologi, Suara Nusa hadir sebagai inisiatif strategis anak muda untuk memulihkan kembali posisi budaya lokal di tengah arus budaya global.

B. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, namun banyak anak muda yang tidak mengenal atau merasa terhubung dengan budaya daerahnya sendiri karena budaya asing lebih mudah diakses dan dianggap lebih menarik, sementara budaya lokal dianggap kuno dan tidak relevan, sehingga memicu krisis identitas yang memperlambat rasa kebangsaan dan

dianggap lebih menarik, sementara budaya lokal dianggap kuno dan tidak relevan, sehingga memicu krisis identitas yang memperlambat rasa kebangsaan dan kebanggaan terhadap bangsa. Survei Kemendikbudristek tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 27% siswa SMA mampu menyebutkan lebih dari tiga kesenian lokal, sementara 63% remaja aktif mengikuti lebih dari satu produk budaya Korea, mulai dari musik hingga makanan.

Minimnya eksposur budaya lokal di ruang digital, promosi yang kaku, serta kurangnya pelibatan generasi muda membuat warisan budaya bangsa terancam dilupakan. Jika dibiarkan, jarak generasi dalam menghargai budaya akan melebar dan nilai-nilai kebangsaan pun terkikis. Bela negara tak hanya soal pertahanan fisik, tetapi juga menjaga jati diri bangsa, salah satunya lewat pelestarian budaya. Kini saatnya menghadirkan pendekatan baru yang relevan dengan era digital, dengan menjadikan generasi muda sebagai penggerak budaya, bukan sekadar penonton.

C. DESKRIPSI MASALAH

Dominasi budaya populer global telah menciptakan kesenjangan antara generasi muda dan budaya lokalnya. Hal ini tercermin dari tingginya konsumsi konten asing di platform digital dan rendahnya partisipasi mereka dalam kegiatan budaya lokal.

Permasalahan ini muncul karena beberapa faktor kunci:

1. Minimnya pelibatan anak muda dalam pelestarian budaya. Budaya lokal masih sering dipromosikan secara seremonial dan formal, tanpa membuka ruang ekspresi kreatif bagi generasi muda, sehingga mereka tidak merasa menjadi bagian dari proses tersebut.
2. Cara promosi yang tidak sesuai zaman. Gaya penyampaian budaya lokal cenderung monoton, tekstual, dan kurang interaktif, tidak cocok dengan pola konsumsi digital generasi Z yang lebih menyukai konten visual, dinamis, dan menghibur.
3. Komunitas budaya kesulitan masuk ruang digital. Banyak pelaku budaya lokal belum memiliki akses memadai ke teknologi digital atau kemampuan produksi konten yang kompetitif, sehingga kalah bersaing dengan konten global.
4. Krisis kebanggaan terhadap budaya lokal. Karena jarang ditampilkan di media populer, budaya lokal tidak dianggap "keren" oleh anak muda, sehingga mereka lebih tertarik pada tren global.

Generasi muda mulai kehilangan koneksi emosional dengan identitas bangsanya, yang dapat melemahkan semangat bela negara. Jika dibiarkan, kondisi ini akan memicu erosi budaya secara berkelanjutan, mengikis rasa kebangsaan, kesetiaan pada Pancasila, serta kesadaran untuk melestarikan warisan budaya, terutama di kalangan generasi muda yang memegang peran kunci dalam menentukan masa depan bangsa.

Program "Suara Nusa" dirancang untuk membentuk generasi muda sebagai pelaku aktif pelestarian budaya lokal. Tujuan

ini dirumuskan secara SMART:

Specific: Pelajar SMA menjadi kreator konten budaya (artikel/foto/video) berbasis kearifan lokal.

Measurable: Memproduksi 100 konten digital dan menjangkau 10.000 pelajar dalam 12 bulan.

Achievable: Menggunakan platform digital yang mudah diakses (Instagram, website) serta pelatihan teknis terstruktur.

Relevant: Mengatasi krisis identitas budaya (Survei Kemendikbudristek, 2023) dan memperkuat nilai bela negara.

Time-bound: Evaluasi capaian dilakukan setiap 3 bulan selama 1 tahun.

Suara Nusa adalah platform budaya yang dikelola dari, oleh, dan untuk anak muda Indonesia. Melalui konten kreatif seperti artikel, foto, dan video pendek, generasi muda menggali dan menyebarkan kekayaan budaya lokal di lingkungan mereka sendiri.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN STRATEGI & TAHAPAN IMPLEMENTASI

1. Pemetaan Potensi dan Jejaring
Mengidentifikasi sekolah, komunitas budaya, dan pelajar dari berbagai daerah yang berminat pada budaya dan konten digital sebagai dasar kolaborasi.

2. Pelatihan Kreator Budaya Muda
Mengadakan pelatihan intensif di bidang videografi, fotografi, storytelling, desain grafis, dan media sosial.

3. Platform Digital "Suara Nusa"
Media digital berbasis Instagram dan website yang dikelola pelajar sebagai ruang kolaboratif untuk menyuarakan budaya lokal melalui konten kreatif seperti reels, infografik, cerita rakyat, dan kuliner, dengan pendampingan fasilitator.



4. Kampanye “Budaya Keren”
Menyebarkan konten budaya karya pelajar di media sosial dan sekolah untuk menguatkan identitas budaya anak muda.
5. Festival Budaya Antarwilayah
Pameran karya, kompetisi, dan pertukaran konten kreatif secara daring dan luring.
6. Program “Budaya Naik Kelas”
Pelajar membantu komunitas budaya mendigitalisasi aktivitas dan membangun strategi komunikasi daring.
7. Dukungan dan Insentif
Beasiswa, promosi karya, sertifikat, dan kolaborasi CSR untuk mendukung keberlanjutan.
8. Ekspansi dan Kampanye Global
Pelajar diaspora menjadi duta budaya digital untuk memperkenalkan budaya lokal ke dunia internasional.

Mengapa “Suara Nusa” Feasible dan Berdampak Nyata?

- a. Kolaboratif: Dirancang untuk melibatkan lintas sektor: pelajar, sekolah, komunitas budaya, pemerintah daerah, dan swasta.
- b. Inklusif dan Adaptif: Terbuka bagi semua kalangan pelajar, berbasis platform digital yang sesuai dengan gaya hidup generasi Z.
- c. Fleksibel Pendanaan: Bisa dijalankan melalui dukungan APBN, APBD, CSR, beasiswa komunitas, atau model gotong royong digital.
- d. Berbasis Praktik Nyata: Telah dikembangkan akun Instagram dan situs web Suara Nusa sebagai prototipe media kolaboratif anak muda untuk budaya Indonesia.

- e. Langsung Menyasar Akar Masalah: Menjawab kebutuhan akan digitalisasi budaya dan pelibatan aktif generasi muda dalam menjaga identitas kebangsaan.

AKTUALISASI 5 NILAI DASAR BELA NEGARA DALAM PROGRAM SUARA NUSA:

1. Cinta Tanah Air
Pelajar menumbuhkan kebanggaan terhadap budayanya dengan mengeksplorasi dan membagikan konten budaya daerah secara kreatif.
2. Kesadaran Berbangsa dan Bernegara
Melalui interaksi lintas daerah, pelajar memahami bahwa keberagaman adalah kekuatan yang menyatukan Indonesia.
3. Setia pada Pancasila
Nilai-nilai Pancasila menjadi dasar kurasi konten, seperti toleransi, gotong royong, dan keadilan sosial, yang diangkat dalam narasi Suara Nusa.
4. Rela Berkorban
Pelajar menginvestasikan waktu dan tenaga sebagai relawan budaya, sebuah kontribusi nyata demi menjaga identitas bangsa.
5. Kemampuan Bela Negara
Program ini menjadi wadah pendidikan budaya yang membentuk pelajar menjadi pribadi kritis, berakar pada budaya, dan siap membela bangsa lewat ekspresi budaya.
Revitalisasi budaya lokal bukan hanya soal menjaga warisan, tetapi memperkuat jati diri bangsa di tengah arus globalisasi. Suara Nusa menjadi solusi konkret dan aplikatif yang melibatkan generasi muda secara aktif melalui pelatihan, pendampingan, dan promosi digital.



Dengan pelaksanaan yang berkelanjutan dan inklusif, anak muda tidak hanya akan menjadi melek budaya dan digital, tetapi juga menjadi garda depan pelestarian budaya bangsa. Kini saatnya mereka tak lagi sekadar penonton budaya asing, melainkan pelaku utama yang menghidupkan kembali budaya Indonesia, dimulai dari Suara Nusa.

REFERENSI

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2023) Survei Nasional Minat Budaya Siswa SMA. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Republik Indonesia (2017) Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2022) Laporan Tahunan Literasi Digital Nasional 2022. Jakarta: Kemenkominfo.
- UNESCO (2022) Re|Shaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good. Paris: UNESCO.
- World Economic Forum (2021) Global Risks Report 2021: Cultural Erosion in the Digital Age. Geneva: WEF.
- Pratiwi, M. (2021) 'Pemanfaatan Media Sosial dalam Promosi Budaya Lokal di Era Digital', *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 9(1), pp. 45–60.
- Lee, H. (2019) 'The Korean Wave and Its Impact on Indonesia's Cultural Identity', *Asian Journal of Social Science*, 47(3), pp. 320–345.



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"

Juara Harapan



Dayinta Syifa Maqshura

SMA Negeri 2 Surabaya

Jawa Timur

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id



PENGUATAN IDENTITAS BUDAYA PELAJAR INDONESIA TIMUR MELALUI KEBIJAKAN SEKOLAH BERBASIS BUDAYA LOKAL

Dayinta Syifa Maqshura

SMAN 2 Surabaya

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Pelajar di Sumba Timur menghadapi tantangan berlapis dalam melestarikan budaya lokal. Kurikulum nasional yang seragam belum memberi ruang gerak cukup bagi ekspresi budaya khas seperti tenun ikat, tarian tradisional, atau nilai kepercayaan Marapu. Budaya lokal bukan hanya sebagai fondasi identitas bangsa, tetapi juga sumber potensi ekonomi dan sosial.

Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, memberi tanggungjawab kepada Kemendikbudristek atas pelestarian budaya dan pendidikan formal. Namun, belum ada mekanisme konkret yang menjembatani keduanya, terutama di wilayah eks-3T.

Policy brief ini mengusulkan kebijakan “Sekolah Berbasis Budaya Lokal” melalui tiga strategi: alokasi dana afirmatif untuk fasilitas budaya sekolah, program “Satu Sekolah, Satu Budaya Lokal”, dan pelibatan pelajar dalam kolaborasi digitalisasi budaya. Dengan harapan, kebijakan ini dapat memperkuat identitas budaya pelajar sekaligus memperluas akses terhadap ekspresi budaya yang inklusif dan berkelanjutan. Karena jauh boleh, tertinggal jangan.

B. PENDAHULUAN

Wilayah Indonesia Timur merupakan kawasan yang kaya keragaman budaya, bahasa, dan kearifan lokal. Warisan budaya yang perlahan tergerus oleh deras arus globalisasi dan modernisasi. Sumba Timur

sebagai studi kasus dalam menjaga dan mengembangkan identitas budaya melalui pendidikan. Wilayah ini menyimpan kekayaan budaya luar biasa: tenun ikat Hinggi dan Lau Pahikung; tarian tradisional seperti Kabokang dan Pa'aka yang sarat makna simbolik; serta alat musik lokal seperti Jungga dan Gong. Bahasa daerah seperti Kampera masih digunakan sehari-hari, meskipun bahasa nasional lebih sering digunakan. Kearifan lokal hidup dalam sistem kepercayaan Marapu yang mengatur siklus hidup dan ritual adat, termasuk pembangunan rumah adat, penyembelihan hewan, hingga kalender tanam. Bahkan makanan khas seperti Manggulu dan Kaparrak menjadi bagian warisan budaya. Ada potensi ekonomi besar tersimpan disini, baik sebagai daya tarik pariwisata maupun sebagai sumber pengembangan UMKM lokal, seperti industri tenun, kuliner khas, dan produk budaya lainnya. Sayangnya, beragam kekayaan ini jarang dikenal secara luas, termasuk di dalam negeri sendiri. Wilayah ini juga menghadapi ketimpangan dalam sistem pendidikan nasional yang belum sepenuhnya responsif terhadap konteks sosial-budaya lokal, terutama di wilayah eks-3T seperti Kabupaten Sumba Timur.

Kemendikbudristek telah memberi ruang melalui Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 dan Panduan Pengembangan Muatan Lokal bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal. Meskipun demikian,



implementasi tingkat daerah termasuk di Indonesia Timur masih menunjukkan variasi yang cukup besar antar satuan pendidikan, dan belum optimal dalam memanfaatkan peluang muatan lokal tersebut. (Kemendikbudristek, 2024).

Menurut Geneva Gay (2002), pembelajaran yang responsif budaya (*culturally responsive teaching*) menempatkan latar budaya siswa sebagai fondasi utama untuk menciptakan proses belajar yang bermakna. Ketika budaya siswa diabaikan, pendidikan justru dapat menimbulkan keterasingan dan melemahkan keterlibatan belajar.

Diperkuat dengan pendapat James A. Banks (2010), pendidikan multikultural bukan sekadar menambahkan konten budaya ke dalam kurikulum, tetapi menuntut rekonstruksi sistem pendidikan agar lebih adil dan inklusif terhadap latar belakang siswa.

Kabupaten Sumba Timur adalah contoh nyata. Meskipun wilayah ini telah dikeluarkan dari kategori daerah tertinggal melalui Keputusan Menteri Desa PDTT No. 490 Tahun 2024 (dikutip dalam Times Indonesia, 2024) ketimpangan struktural masih terasa. IPM 70,28 pada tahun 2024 di bawah rata-rata nasional sebesar 75,02, tingkat kemiskinan mencapai $\pm 27\%$, dan akses pendidikan serta infrastruktur digital belum merata. Rasio guru - siswa di jenjang SD sampai SMA kurang dari 20% (Grafik Lampiran A). Meskipun cukup ideal secara agregat, ketimpangan masih terjadi di desa terpencil, terutama pada mata pelajaran seperti seni budaya yang tidak memiliki guru khusus.

Potensi budaya lokal mulai diformalkan melalui kebijakan daerah. Peraturan Bupati No. 33 Tahun 2023

melalui kolaborasi antara masyarakat, Pemkab Sumba Timur, Kemendikbudristek, dan mitra NGO. Kurikulum lokal mencakup bahasa daerah, menenun, tarian tradisional, hingga ritual adat. Namun, inisiatif ini masih bersifat terfragmentasi dan belum terintegrasi sistemik ke seluruh sekolah umum.

Studi oleh Laba, Sean, & Tamu (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa asal Sumba Timur tidak sepenuhnya memahami ragam tradisi lokal di luar praktik adat yang bersifat seremonial. Ini menandakan lemahnya integrasi budaya ke dalam sistem pendidikan dasar dan menengah. Padahal, dengan strategi dan dukungan kebijakan yang tepat, pelajar dapat menjadi aktor aktif dalam pelestarian budaya lokal.

Policy brief ini mengusulkan pendekatan “Sekolah Berbasis Budaya Lokal” sebagai strategi pendidikan afirmatif untuk mengatasi kesenjangan ini. Sumba Timur dijadikan studi kasus karena kompleksitas masalah dan kekayaan budayanya. Diharapkan kebijakan ini dapat direplikasi ke wilayah lain dengan karakteristik serupa, untuk mewujudkan sistem pendidikan yang adil, relevan, dan berbasis pada identitas lokal.

C. DESKRIPSI MASALAH

Meskipun UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menjamin pengakuan dan perlindungan budaya, pelaksanaannya di lapangan kurang merata, terutama di wilayah eks-3T seperti Kabupaten Sumba Timur. Kekayaan budaya lokal di wilayah ini belum terintegrasi secara menyeluruh dalam sistem pendidikan formal.

Tiga akar masalah utama meliputi:

1. Hingga saat ini belum ada instruksi resmi dari Dinas Pendidikan yang mendorong integrasi sistemik budaya lokal di semua sekolah. Sebagian inisiatif masih terbatas pada sekolah adat atau percobaan komunitas.
2. Kurangnya data dan pemetaan SDM kebudayaan. Tidak tersedia informasi publik mengenai jumlah guru seni budaya atau pelatihan yang dilakukan. Ini menunjukkan minimnya perhatian terhadap penguatan kapasitas pendidikan berbasis budaya lokal (BPS & Dinas Pendidikan Sumba Timur, 2023 – data tidak tersedia secara publik).
3. Ketimpangan infrastruktur digital yang menghambat pelajar untuk mengakses, memproduksi, dan mendistribusikan konten budaya secara merata. Terdapat 42 desa yang sinyal internetnya masih 2G/3G (BPS Nusa Tenggara Timur, 2024).

Hasil analisa menunjukkan bahwa kekuatan utama kebijakan ini terletak pada kekayaan budaya lokal dan partisipasi masyarakat, meskipun masih terkendala infrastruktur dan SDM. Dalam kurun waktu 2 tahun bisa dievaluasi keberhasilan kebijakan ini. (analisa SWOT dan SMART lampiran B).

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Program “Sekolah Berbasis Budaya Lokal” ini bertujuan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pendidikan secara sistematis, partisipatif, dan kontekstual. Usulan ini berpijak pada UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan kebijakan Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas pengembangan muatan lokal (Permendikbudristek No. 12 tahun 2024).

Tiga strategi utama:

1. Dana Afirmasi untuk Fasilitas dan SDM Budaya. Dengan mengoptimalkan dana BOS Afirmasi dan skema pembiayaan afirmatif lainnya untuk membangun fasilitas budaya di sekolah seperti ruang seni, alat musik tradisional, dan perlengkapan menenun, serta pelatihan guru budaya lokal bekerja sama dengan komunitas adat atau seniman setempat. Dinas Pendidikan Daerah berperan dalam memetakan kebutuhan spesifik tiap sekolah. Tanpa SDM dan sarana memadai, integrasi budaya hanya akan bersifat simbolik.
2. “Satu Sekolah, Satu Budaya Lokal” (program ini diberi nama SASABULO). Dengan mengadopsi satu elemen budaya khas seperti tenun, tarian, makanan khas, kepercayaan Marapu, dan bahasa daerah sebagai bagian dari kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler. Komunitas budaya lokal dilibatkan sejak tahap desain hingga implementasi. Dinas Pendidikan dapat mendukung melalui surat edaran atau SK resmi, sekaligus memanfaatkan ruang fleksibel dari struktur Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran kontekstual berbasis budaya.
3. Pelajar didorong menjadi kreator budaya di ruang digital. Dengan membuat film dokumenter, vlog tradisi keluarga, wawancara penenun, dan karya lainnya. Proses ini melibatkan bimbingan dari komunitas budaya seperti Sekolah Adat Marapu dan akun budaya @ceritamamaditmur. Upaya ini diperkuat oleh infrastruktur digital seperti WiFi gratis dari BAKTI Kominfo serta pelatihan TIK bagi guru dan siswa. pelajar menjadi subjek aktif pelestarian

budaya, sekaligus menjembatani generasi muda dengan warisan lokal di era digital.

Kebijakan ini membutuhkan koordinasi lintas sektor, dengan pemetaan peran sebagai berikut:

- Kemendikdasmen dan Kemenbud Sebagai regulator utama pemajuan kebudayaan dan penanggung jawab program nasional pelestarian budaya, dengan menyediakan payung regulasi dan dukungan teknis program budaya dan kebijakan muatan lokal di sekolah. Dua kementerian ini berperan dalam integrasi program budaya lokal ke sistem pendidikan nasional melalui penyesuaian kurikulum.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Sumba Timur Sebagai pelaksana teknis di daerah dapat mengadaptasi kebijakan pusat untuk merancang dan mengimplementasikan muatan lokal kontekstual, dengan mengeluarkan surat edaran atau instruksi resmi kepada sekolah dan guru, agar memasukkan konten kearifan lokal dalam rancangan mengajar.
- Sekolah dan Guru Guru didorong menyusun rencana pembelajaran berbasis budaya setempat dengan pendekatan "think globally, act locally". Misalnya, dalam pelajaran Bahasa Inggris, siswa dapat belajar teks naratif dari cerita rakyat Sumba seperti asal-usul tenun ikat dan mengaitkannya dengan isu global seperti warisan budaya tak benda dan ekonomi berkelanjutan.

Dampak yang diharapkan:

1. Pelajar menjadi aktor pelestarian budaya, tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek utama dalam mendokumentasikan, mempraktikkan, dan menghidupkan kembali budaya lokal melalui media dan kegiatan sekolah. Identitas budaya pelajar Sumba Timur semakin mengakar, memperkuat rasa bangga terhadap warisan leluhur dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembangunan daerah.
2. Nilai tambah ekonomi dan sosial. Budaya lokal yang direvitalisasi lewat sekolah memberi peluang ekonomi baru, seperti produksi tenun pelajar, festival budaya sekolah, dan konten digital berbahasa daerah yang bisa dikembangkan menjadi ekonomi kreatif berbasis lokal. Harapannya adalah mayoritas entitas yang terlibat memperoleh manfaat ekonomi dari riil bisnis maupun industri kreatif, sehingga pelestarian budaya lokal ini bisa berkelanjutan karena menguntungkan secara ekonomi.
3. Model inspiratif untuk wilayah lain. Sumba Timur bisa menjadi percontohan wilayah eks-3T yang berhasil membalik keterbatasan menjadi kekuatan berbasis budaya dan memberi inspirasi bagi wilayah lain.

Sumba Timur sarat akan budaya, tetapi minim sistem yang memastikan adat dan budaya dilestarikan dan diwariskan. Sekolah adalah ruang paling strategis untuk memutus siklus keterpinggiran budaya sekaligus menjembatani masa depan yang lebih adil dan kontekstual bagi generasi muda. Karena mempertahankan budaya bukan sekadar mengenang masa lalu, tetapi membela masa depan bangsa.



REFERENSI

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Sumba Timur, 2024. Persentase penduduk miskin di Kabupaten Sumba Timur. [online] Available at: <<https://sumbatimurkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/NzMjMg==/persentasependuduk-miskin-di-kabupaten-sumba-timur.html>> [Accessed 30 Jul. 2025].
- Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Timur, 2024. Banyaknya desa menurut keberadaan sinyal internet GSM atau CDMA. [online] Available at: <<https://ntt.bps.go.id/id/statistics-table/2/NzU5IzI=/banyaknya-desa-menurut-keberadaan-sinyal-internet-gsm-atau-cdma.html>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Timur, 2024. Jumlah sekolah, murid, guru dan rasio murid-guru Sekolah Dasar (SD). [online] Available at: <<https://ntt.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTE4IzI=/jumlah-sekolah-murid-guru-dan-rasio-murid-guru-sekolah-dasar-sd-.html>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Timur, 2024. Jumlah sekolah, guru dan murid Sekolah Menengah Pertama (SMP). [online] Available at: <<https://ntt.bps.go.id/id/statisticstable/3/ZHpkb1ZtcDNZV2RHTIUweVdFZ3JhVk13Ym1ScVp6MDkjMyM1MzAw/jumlah-sekolah-guru-dan-murid-sekolah-menengah-pertama-smp-di-bawahkementerian-pendidikan-kebudayaan-riset-dan-teknologi-menurut-kabupaten-kota-diprovinsi-nusa-tenggara-timur.html?year=2024>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Timur, 2024. Jumlah sekolah, guru dan murid Sekolah Menengah Atas (SMA). [online] Available at: <<https://ntt.bps.go.id/id/statisticstable/3/YTFsRmNubEhOWE5ZTUZsdWVHOHhMMFpPWm5VMFp6MDkjMyM1MzAw/jumlah-sekolah-guru-dan-murid-sekolah-menengah-atas-sma-di-bawahkementerian-pendidikan-kebudayaan-riset-dan-teknologi-menurut-kabupaten-kota-diprovinsi-nusa-tenggara-timur.html?year=2024>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Banks, J.A. and Banks, C.A.M., eds., 2010. Multicultural education: Issues and perspectives. 7th ed. Hoboken: Wiley.
- CRCS UGM, 2023. Menuju dekolonisasi pendidikan kepercayaan Marapu di Sumba Timur. [online] CRCS UGM. Available at: <<https://crcs.ugm.ac.id/menuju-dekolonisasipendidikan-kepercayaan-marapu-di-sumba-timur/>> [Accessed 30 Jul. 2025].
- DetikInet, 2024. 64,9% warga daerah tertinggal tidak pakai internet gratis BAKTI Kominfo. DetikInet Cyberlife. [online] Available at: <<https://inet.detik.com/cyberlife/d7544922/64-9-warga-daerah-tertinggal-tidak-pakai-internet-gratis-bakti>> [Accessed 30 Jul. 2025].
- Gay, G., 2002. Preparing for culturally responsive teaching. *Journal of Teacher Education*, 53(2), pp.106–116.
- IPOL.ID, 2022. Muatan kearifan lokal bisa masuk ke Kurikulum Merdeka melalui tiga opsi. *Indonesia Political*



- melalui tiga opsi. Indonesia Political Review, 9 August. [online] Available at: <<https://ipol.id/2022/08/muatan-kearifan-lokal-bisa-masuk-ke-kurikulum-merdekamelalui-tiga-opsi/>> [Accessed 29 Jul. 2025]
- Katadata, n.d. 27,04% penduduk di Kabupaten Sumba Timur masuk kategori miskin. Databoks. [online] Available at: [Accessed 29 Jul. 2025].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. [online] Available at: <<https://www.komunitasbelajar.id/2024/03/permendikbud-ristek-nomor-12-tahun2024.html?m=1>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2017. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. [online] Available at: <<https://peraturan.bpk.go.id/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>> [Accessed 29 Jul. 2025].
- Selan, S.M., Laba, R.J. and Tamu, M.Y., 2022. Aplikasi ensiklopedia budaya Sumba Timur berbasis Android. Jurnal Ilmiah Teknologi Terapan, 19(1), pp.27–35.
- Times Indonesia, 2024. Sumba Timur ukir sejarah baru, resmi keluar dari status daerah tertinggal. Times Indonesia, 4 January. [online] Available at: [Accessed 29 Jul. 2025].
- @ceritamamaditimur, n.d. Cerita Mama dari Timur. [Instagram]. Available at: [Accessed 29 Jul. 2025].



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Shafia Putri Dear Ramadhani

SMAN 1 Puri

Jawa Timur

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id





MENCETAK PATRIOT ABAD 21: INISIASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN SDGS LINTAS JENJANG DAN BELA NEGARA DI SEKOLAH

Shafia Putri Dear Ramadhani

SMA Negeri 1 Puri Mojokerto

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia menghadapi tantangan mendasar yang sering luput dari sorotan: lemahnya semangat bela negara dan minimnya ruang bagi pelajar untuk berkontribusi nyata. Generasi muda sesungguhnya menyimpan potensi luar biasa, namun tanpa ruang aktualisasi dan keberpihakan sistem, mereka terancam menjadi penonton dalam pembangunan bangsanya sendiri. Sebagai respon, policy brief ini menawarkan delapan langkah strategis yang saling terintegrasi. Pertama, kurikulum dari SD hingga SMA harus mengintegrasikan nilai bela negara dan prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Kedua, sekolah wajib menggelar pameran inovasi pelajar secara berkala. Ketiga, dibangun platform digital “Panggung Inovator Muda”. Keempat, pemerintah daerah bersama BUMD dan UMKM perlu mengadopsi serta memproduksi karya siswa yang aplikatif. Kelima, BLK dan sekolah vokasi melatih masyarakat mengeksekusi inovasi tersebut. Keenam, jaminan royalti dan perlindungan hak cipta harus difasilitasi. Ketujuh, anggaran minimal 2% dari APBD dan Dana BOS dialokasikan khusus inovasi siswa. Terakhir, sistem evaluasi pendidikan diperkuat dengan indikator inovasi dan SDGs. Delapan langkah ini menjadi strategi nasional jangka panjang untuk membangun pelajar sebagai aktor perubahan. Karena masa depan Indonesia ditentukan oleh

seberapa berani kita berinvestasi pada generasi mudanya hari ini.

B. PENDAHULUAN

“Sebuah bangsa tak runtuh karena kurangnya senjata, tapi karena generasi mudanya kehilangan arah akibat sistem yang gagal memberi mereka ruang, peran dan kepercayaan terhadap kecerdasan nya.”

Fenomena globalisasi dan disrupsi digital mempercepat perubahan sosial budaya, sekaligus mereduksi identitas kebangsaan generasi muda. Di tengah upaya mewujudkan Indonesia Emas 2045, tantangan terbesar bukan sekadar ekonomi atau infrastruktur, tetapi krisis karakter dan nasionalisme akibat alienasi digital. Pendidikan seharusnya menjadi ruang pembentukan warga negara yang berdaya cipta dan berintegritas.

Data dari Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Maret 2025) menunjukkan bahwa meskipun Indeks Pembangunan Pemuda (IPP) nasional meningkat dari 55,83 pada 2023 menjadi 56,33 pada 2024, partisipasi dan kepemimpinan pemuda tetap stagnan di bawah angka 50. Sebanyak 65% Gen Z melaporkan penurunan semangat nasionalisme, dan 71% lainnya menyalahkan arus informasi digital yang tidak terfilter sebagai penyebab utama.

Padahal, karakter dan kesadaran kebangsaan sejak dini merupakan investasi strategis bagi keberlanjutan bangsa.



Maka dari itu, kebijakan pendidikan berbasis nilai-nilai bela negara yang terintegrasi dengan prinsip Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) perlu diinisiasi secara sistemik, dengan fokus pada penguatan nalar kritis, aksi kolaboratif, serta kesadaran kontributif generasi muda. Jika nilai-nilai ini ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar hingga remaja, Indonesia akan melahirkan Patriot Abad 21 yang *resilient*, berpikir kritis, dan solutif.

Namun, pertanyaannya: mengapa hingga kini pendidikan Indonesia belum mampu menjadikan nilai-nilai tersebut sebagai landasan aktualisasi diri bagi generasi muda? Di mana letak akar persoalannya, dan apa saja dampak struktural yang mengikutinya?

C. DESKRIPSI MASALAH

Jika ditelisik lebih dalam, Indonesia sesungguhnya belum memiliki sistem pendidikan yang secara menyeluruh membentuk generasi muda sebagai warga negara aktif yang adaptif dan solutif. Di balik potensi bonus demografi yang menjanjikan, krisis keterlibatan pemuda dalam ruang publik dan dunia inovasi menjadi indikasi kuat bahwa ada ketidaksinambungan antara nilai yang diajarkan dan realitas yang dihadapi. Data dari Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (2025) mencatat stagnasi pada domain partisipasi dan kepemimpinan pemuda di bawah skor 50, meskipun IPP nasional mengalami kenaikan. Hal ini diperkuat oleh temuan Populix (2023), bahwa 65% Gen Z mengalami degradasi semangat nasionalisme dan mayoritas menyalahkan derasnya informasi digital yang tidak terkendali.

Permasalahan ini diperparah oleh

tidak adanya kebijakan yang mewajibkan integrasi nilai-nilai bela negara dan pendidikan pembangunan berkelanjutan (ESD) dalam sistem pembelajaran lintas jenjang secara konkret. Pendidikan bela negara masih bersifat simbolik dan tidak membumi dalam praktik keseharian siswa, sementara ESD hanya disisipkan dalam konteks wacana, bukan sebagai instrumen pedagogis yang utuh dan aplikatif. Lebih lanjut, studi literatur Anam (2024) mengungkap bahwa hanya sekitar 6% sekolah di Indonesia yang memiliki laboratorium atau sarana penunjang riset dasar, dan akses terhadap teknologi berbasis IPTEK sangat terbatas, terutama di daerah pedesaan dan 3T. Kurangnya eksposur terhadap pelatihan berbasis teknologi seperti Project-Based Learning berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis dan inovatif siswa.

Lebih lanjut, minimnya pelatihan, mentoring, dan wadah yang komprehensif untuk menyalurkan bakat inovasi menyebabkan ide-ide kreatif pelajar sulit berkembang secara sistemik. Kompetisi seperti Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI) hanya menjangkau sebagian kecil pelajar, dan bahkan setelah menang pun, karya mereka jarang ditindaklanjuti oleh pemerintah atau sektor industri. Inovasi pelajar yang seharusnya bisa menjadi solusi mikro atas persoalan lokal seringkali berakhir di meja lomba tanpa adopsi, produksi, atau dukungan keberlanjutan.

Lebih lanjut, minimnya pelatihan, mentoring, dan wadah yang komprehensif untuk menyalurkan bakat inovasi menyebabkan ide-ide kreatif pelajar sulit berkembang secara sistemik. Kompetisi seperti Olimpiade Penelitian Siswa

Indonesia (OPSI) hanya menjangkau sebagian kecil pelajar, dan bahkan setelah menang pun, karya mereka jarang ditindaklanjuti oleh pemerintah atau sektor industri. Inovasi pelajar yang seharusnya bisa menjadi solusi mikro atas persoalan lokal seringkali berakhir di meja lomba tanpa adopsi, produksi, atau dukungan keberlanjutan.

Efek berantai dari ketimpangan ini sangat nyata: semangat berkarya menurun, kesadaran nasionalisme makin terkikis, dan peluang ekonomi dari sektor inovasi pelajar tidak tergarap optimal. Jika terus dibiarkan, Indonesia akan kehilangan momentum bonus demografi, dan lebih dari itu, kehilangan generasi yang mampu menjawab tantangan zaman dengan cara mereka sendiri.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Untuk menjawab krisis rendahnya kesadaran bela negara dan minimnya ruang aktualisasi inovasi pelajar, dibutuhkan kebijakan pendidikan yang bersifat transformatif dan berkelanjutan. Rekomendasi berikut disusun berbasis evidence-based policy making, merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945, serta sila ke-2 dan ke-5 Pancasila. Kebijakan ini mendukung langsung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) terutama tujuan 4 (pendidikan berkualitas), 8 (pertumbuhan ekonomi), 9 (inovasi dan infrastruktur), 10 (pengurangan kesenjangan), dan 16 (lembaga inklusif dan akuntabel).

1. Integrasi Kurikulum SDGs dan Nilai Bela Negara di Semua Jenjang

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) perlu merevisi kurikulum nasional agar nilai bela negara dan prinsip SDGs terintegrasi sejak jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) bertugas melatih guru dan menyusun modul pembelajaran tematik. Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) turut berperan dalam sinkronisasi kebijakan pusat-daerah guna menjamin keberlanjutan implementasi di berbagai wilayah. Rekomendasi ini menunjang SDGs Tujuan 4 dan 16.

2. Pameran Inovasi Pelajar Berkala

Sekolah diwajibkan menyelenggarakan pameran inovasi pelajar secara berkala yang difasilitasi oleh Dinas Pendidikan Provinsi dan Kabupaten/Kota. Anggaran disediakan melalui Kementerian Keuangan (Kemenkeu) melalui Direktorat Jenderal Perbendaharaan (DJPB) dan Direktorat Jenderal Anggaran (DJA). Program ini memperluas partisipasi siswa terhadap isu sosial dan menumbuhkan budaya inovasi sejak dini (SDGs Tujuan 4 dan 9).

3. Platform Digital Nasional “Panggung Inovator Muda”

Kemendikbudristek bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) serta sektor swasta akan membangun platform digital nasional bernama Panggung Inovator Muda. Platform ini berfungsi sebagai etalase karya siswa, ruang mentoring, dan kolaborasi antar



sekolah lintas wilayah. Upaya ini memperkecil kesenjangan akses dan memperkuat ekosistem inovasi (SDGs Tujuan 9 dan 10).

4. Skema Adopsi dan Produksi Massal Inovasi oleh Pemda

Pemerintah Daerah (Pemda), melalui kemitraan dengan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), mengadopsi inovasi siswa yang relevan untuk diimplementasikan dalam sektor lingkungan, energi, pangan, dan kesehatan. Kebijakan ini tidak hanya meningkatkan kemandirian daerah, tetapi juga membuka potensi ekonomi baru yang berbasis pada kreativitas pelajar (SDGs Tujuan 8 dan 9).

5. Pelatihan Masyarakat untuk Eksekusi Inovasi sebagai Stimulus Ekonomi

Balai Latihan Kerja (BLK) serta sekolah vokasi dilibatkan untuk memberikan pelatihan kepada masyarakat dalam mengimplementasikan hasil inovasi pelajar seperti alat pertanian sederhana, pengolahan limbah, atau teknologi tepat guna. Pendekatan ini menjadikan masyarakat sebagai mitra aktif, bukan sekadar penerima manfaat (SDGs Tujuan 8 dan 10).

6. Perlindungan Kekayaan Intelektual dan Royalti Siswa

Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) wajib menyediakan fasilitasi pendaftaran hak cipta atas inovasi siswa. Jika karya digunakan secara komersial, siswa berhak atas insentif atau royalti. Ini merupakan bentuk penghargaan terhadap daya cipta anak bangsa dan mencerminkan

keadilan sosial (SDGs Tujuan 10 dan 16).

7. Penguatan Pendanaan melalui APBD dan Dana BOS

Pemerintah Daerah wajib mengalokasikan minimal 2% dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) untuk mendukung inovasi siswa, ditambah dengan optimalisasi penggunaan Dana Bantuan Operasional Sekolah (Dana BOS) sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbud) Nomor 63 Tahun 2022. Langkah ini menjamin keberlanjutan pendanaan untuk riset dan pelatihan inovasi di sekolah (SDGs Tujuan 4 dan 8).

8. Evaluasi Berbasis SDGs dan Inovasi Pelajar

Indikator capaian inovasi pelajar serta kontribusi terhadap tujuan SDGs perlu dimasukkan ke dalam sistem Rapor Pendidikan dan e-RKAS (Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah berbasis elektronik). Evaluasi dilakukan oleh Kemendikbudristek bersama Inspektorat Daerah guna memastikan tata kelola pendidikan yang progresif, akuntabel, dan adaptif terhadap tantangan zaman (SDGs Tujuan 4 dan 16).

REFERENSI

Anam, M. (2024). Revitalisasi Laboratorium Sekolah untuk Penguatan Inovasi Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(1): 22–31.

Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK). (2025). *Data Indeks Pembangunan Pemuda Nasional Tahun 2023–2024*. Jakarta: Kemenko PMK.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,



- Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2022 tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana BOS Reguler. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Populix. (2023). Laporan Nasional: Generasi Z dan Tantangan Nasionalisme Digital. Jakarta: Populix Insight.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara.



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Natalie Clara Lasud



Clara Arina Parasian L. Tobing

SMA Negeri 1 Tanjungpinang

Kepulauan Riau

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id





MUDAKA (MUATAN KEBUDAYAAN DAN KEARIFAN LOKAL): INOVASI KURIKULUM UNTUK PENGUATAN DAN PROMOSI IDENTITAS BANGSA

Natalie Clara Lasud & Clara Arina Parasian L. Tobing

SMA Negeri 1 Tanjungpinang

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan lokal. Sayangnya, akibat masuknya budaya asing seperti westernization dan Korean Wave, kini masyarakat sedang dilanda degradasi nilai-nilai budaya lokal. Tidak hanya itu, rendahnya minat generasi muda terhadap budaya Indonesia, terbatasnya akses edukatif, serta kurangnya promosi digital mengancam budaya Indonesia untuk punah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diusulkan inovasi mata pelajaran Muatan Kebudayaan dan Kearifan Lokal (Mudaka) yang edukatif, promotif, dan berkelanjutan melalui pembelajaran secara digital dan konvensional. Mudaka ditargetkan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA). Mudaka dirancang untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal setempat sejak dini, meningkatkan minat generasi muda terhadap budaya lokal secara aktif, dan memperkuat keberagaman budaya sebagai fondasi menuju Indonesia Emas 2045.

B. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini tengah mempersiapkan diri menuju Indonesia Emas 2045 dengan visi menjadi negara yang berdaulat, maju, adil, dan makmur. Salah satu pilar yang dibuat, yaitu pembangunan manusia serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Data dari Badan Pusat Statistik

(BPS) pada pertengahan tahun 2025 memuat bahwa penduduk Indonesia diperkirakan mencapai 284,4 juta jiwa. Namun, kualitas SDM dalam aspek budaya dan kearifan lokal belum sebanding dengan jumlah penduduk yang besar. Hal ini nyata adanya ketika konten yang diunggah di platform TikTok memperlihatkan kegiatan perpisahan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri di Bali yang mengundang DJ perempuan sebagai pengisi acara. Pada acara perpisahan tersebut, sang DJ terlihat menggunakan pakaian OSIS yang ketat dan terbuka. Busana yang digunakan DJ tersebut memicu kontroversi karena dianggap tidak mencerminkan budaya berpakaian di Indonesia, di mana seharusnya seragam OSIS bisa menunjukkan budaya berpakaian Indonesia yang sopan dan rapi sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Untuk mengatasi degradasi nilai budaya pada masyarakat, diusulkan Mudaka (Muatan Kebudayaan dan Kearifan Lokal), mata pelajaran yang secara khusus menanamkan nilai budaya sebagai identitas bangsa sejak dini melalui pendidikan formal.

C. DESKRIPSI MASALAH

Indonesia kaya akan budaya yang beragam dari Sabang sampai Merauke. Namun, saat ini Indonesia sedang menghadapi ancaman serius akibat globalisasi, terutama melalui fenomena westernization dan Korean Wave. Hal ini menyebabkan degradasi nilai-nilai budaya

lokal seperti lunturnya kebiasaan gotong royong, musyawarah, kesopanan, dan hilangnya minat generasi muda terhadap budaya asli Indonesia.



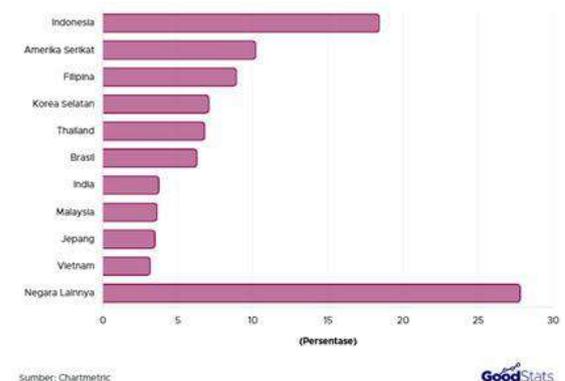
Berdasarkan data yang ditampilkan di atas, bisa dilihat bahwa degradasi nilai-nilai budaya dalam masyarakat semakin nyata, dilihat dari status bahasa daerah yang rentan, mengalami penurunan, terancam punah, kritis, dan bahkan yang sudah punah. Situasi ini sangat mengkhawatirkan karena budaya dan kearifan lokal merupakan identitas nasional dan fondasi persatuan bangsa Indonesia yang harus terus dilestarikan.

Budaya asing seperti westernization dan Korean Wave masuk ke Indonesia dengan cara yang kreatif dan inovatif. Akhirnya budaya asing seperti gaya hidup negara-negara Barat, tata busana Korea, dan drama Korea dianggap lebih menarik untuk diadaptasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, promosi budaya lokal masih kurang dilakukan dan seringkali terkesan monoton dan kuno. Hal ini menyebabkan rendahnya minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap budaya lokal. Menurut kuesioner Analisis Minat Generasi Muda terhadap Budaya Lokal vs. Budaya Asing yang telah dilakukan, sebenarnya, semua responden berpendapat bahwa budaya Indonesia masih sangat relevan untuk dipertahankan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, rendahnya minat terhadap budaya lokal menyebabkan budaya lokal tersebut hanya dikenali secara dangkal dan tidak menjadi bagian dari gaya hidup dan identitas masyarakat.

Selain itu, data pada kuesioner juga menyebutkan bahwa, kurangnya promosi dan edukasi budaya lokal dibandingkan dengan budaya asing juga memperparah masalah degradasi nilai-nilai budaya lokal. Salah satu responden berpendapat, “Menurut saya, budaya lokal Indonesia belum cukup dipromosikan di media sosial”. Hal ini mengindikasikan bahwa salah satu alasan mengapa budaya asing lebih dipilih sebagai konsumsi sehari-hari masyarakat Indonesia adalah karena telah dilakukan strategi promosi yang masif, kreatif, dan inovatif melalui platform digital. Fenomena ini tercermin nyata dalam dominasi budaya Korea, khususnya K-pop.

Indonesia Jadi Konsumen Terbesar K-Pop di Dunia, Sentuh 18% Pangsa Pasar Global



Berdasarkan data yang ditampilkan di atas, ditemukan adanya ketimpangan yang signifikan antara kedekatan masyarakat Indonesia terhadap budaya asing dan budaya lokal. Bisa disimpulkan bahwa Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap K-Pop. Hal ini mungkin terjadi karena agensi K-Pop memanfaatkan platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube untuk menarik

minat masyarakat dari berbagai negara melalui promosi konten seperti teaser dan dance challenge yang kreatif dan konsisten.

Sebaliknya, budaya lokal masih kurang mendapat tempat di platform digital. Promosinya kurang kreatif, terbatas, dan cenderung tidak responsif terhadap tren media sosial yang disukai generasi muda. Tidak hanya itu, namun, salah satu responden juga menyebutkan bahwa selain faktor kurangnya promosi budaya lokal, terbatasnya akses edukatif terhadap budaya lokal juga mempengaruhi terjadinya degradasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gangsim Eom, seorang PhD dari Harvard University, menunjukkan bahwa 53,5% orang Indonesia merasa tidak asing lagi dengan budaya Korea. Akan tetapi, yang mengkhawatirkan, hanya 15,8% responden yang menjawab tidak asing dengan budaya Indonesia. Bahkan 27,2% responden menjawab bahwa mereka cukup asing terhadap budaya Indonesia.

Oleh karena itu, untuk mencegah degradasi budaya lokal lebih lanjut, dibutuhkan upaya pelestarian dan perlindungan budaya lokal yang digabungkan dengan pendidikan karakter dan pola pikir. Sehingga, inovasi kurikulum Mudaka (Muatan Kebudayaan dan Kearifan Lokal) hadir sebagai solusi dengan tujuan menanamkan cinta terhadap budaya lokal sebagai identitas bangsa sejak dini. Mudaka bertujuan agar budaya lokal tidak hanya menjadi pengetahuan pasif, tetapi juga dijiwai, diapresiasi, dan digemari secara aktif oleh generasi muda sebagai bentuk penguatan identitas bangsa Indonesia.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Mudaka (Muatan Kebudayaan dan Kearifan Lokal) merupakan inovasi

kurikulum yang merevisi mata pelajaran Muatan Lokal karena adanya penambahan materi budaya daerah setempat melalui pendekatan yang edukatif dan promotif, baik secara digital maupun konvensional. Selaras dengan visi Indonesia Emas 2045, Mudaka hadir dengan tujuan untuk memperkuat identitas bangsa Indonesia, sehingga budaya lokal setempat dapat dijiwai, diapresiasi, dan digemari secara aktif oleh generasi muda sebagai Generasi Emas Indonesia. Oleh karena itu, sasaran yang dituju dari Mudaka adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa SMP dan SMA menjadi sasaran karena, siswa di usia tersebut akan mengalami periode kritis dalam pembentukan identitas diri. Maka, perlu ditanamkan paham budaya lokal setempat sebagai salah satu identitas diri yang penting bagi generasi muda Indonesia.

Poin-poin penting dalam mata pelajaran Mudaka adalah pembelajaran yang edukatif, promotif, dan berkelanjutan melalui pembelajaran secara digital dan konvensional. Maka dari itu, diperlukan tahapan-tahapan yang jelas dan terstruktur sebelum diterapkannya pembelajaran Mudaka. Tahapan-tahapan yang dilakukan terdiri dari riset, integrasi dan penyusunan, penerapan dan pemerataan, serta evaluasi sebagai berikut:

- Riset, dilakukan untuk mengetahui budaya lokal di daerah setempat secara mendalam dan menyeluruh. Untuk menghindari ketimpangan, Kemendikbudristek perlu membentuk tim riset regional yang bekerja sesuai potensi dan karakter budaya setempat. Riset bisa dilakukan secara langsung melalui wawancara dengan pelaku budaya, observasi, dll. Misalnya di



daerah Kepulauan Riau, terdapat suku laut yang memiliki budaya yang erat hubungannya dengan laut, maka riset yang harus dilakukan meliputi cara hidup, nilai-nilai kehidupan yang dianut, bahasa yang digunakan, maupun adat istiadat yang ada. Kemudian bisa dihubungkan pula dengan relevansi budaya dari suku laut terhadap pembelajaran di zaman modern. Jangka waktu yang diharapkan cukup untuk melakukan riset adalah 1-2 tahun.

- Integrasi dan Penyusunan, merupakan pembauran dan penyusunan hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Mudaka direncanakan sebagai suatu mata pelajaran yang merevisi dan menggantikan mata pelajaran Muatan Lokal. Hal ini dilatarbelakangi karena adanya ketidakselarasan materi Muatan Lokal di setiap daerah. Bahkan, pada suatu daerah yang sama, materi yang diajarkan dapat berbeda antar sekolah. Selain itu, terkadang Muatan Lokal hanya mengajarkan keterampilan tertentu tanpa mengaitkan dengan budaya daerah setempat. Oleh karena itu, perlu dilakukan integrasi terhadap seluruh materi budaya dan kearifan lokal dengan menyajikan keterkaitannya terhadap keterampilan yang sebelumnya diajarkan. Dalam penyusunan materi ajar Mudaka, harus melibatkan tim riset regional, guru, ahli budaya, maupun tokoh-tokoh adat dari budaya daerah setempat. Dengan demikian, Mudaka diharapkan bisa menjadi acuan yang seragam bagi seluruh sekolah di Indonesia. Penekanan penting dalam penyusunan materi ajar Mudaka adalah pendidikan karakter/cinta terhadap budaya setempat, pemaparan teori yang diseimbangkan dengan praktik langsung, serta evaluasi siswa yang berupa proyek akhir tahun.
- Pelaksanaan dan Pemerataan, Mudaka harus dilaksanakan serentak di seluruh daerah provinsi di Indonesia dari Sabang hingga Merauke. Untuk menjamin pelaksanaannya, maka harus dilakukan pemerataan oleh Kemendikbudristek. Pelaksanaan pembelajaran Mudaka dibuat selama 2 jam pelajaran, sebagai mata pelajaran wajib. Mudaka dilaksanakan melalui pembelajaran yang aktif, dimana 40% pembelajaran melibatkan pengetahuan /teori dan 60% pembelajaran melibatkan praktik langsung. Misal: pembelajaran budaya suku laut tentang mengolah hasil laut dengan benar, maka praktiknya adalah untuk langsung mengolah hasil laut tersebut. Dalam pelaksanaannya, guru yang mengajar diharapkan untuk mengenal betul budaya yang diajarkan, serta menekankan pentingnya cinta terhadap budaya tersebut. Pembelajaran Mudaka dikembangkan dengan mengadakan proyek akhir tahun yang dapat berupa promosi budaya di media sosial, pameran budaya, atau kampanye komunitas.
- Evaluasi, setelah dijalankan selama 1 tahun, maka Kemendikbudristek di setiap daerah wajib mengadakan evaluasi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, memberikan umpan balik, dan memandu perbaikan untuk mencapai tujuan yang lebih baik di masa depan. Adapun alat ukur yang



digunakan dapat berupa diberikannya kuesioner tentang pengetahuan dan minat siswa terhadap budaya lokal sesudah dan sebelum dijalankannya Mudaka. Contoh indikator yang menunjukkan keberhasilan adalah ketika terdapat peningkatan minat siswa terhadap budaya lokal setempat, maupun respon masyarakat setempat terhadap proyek akhir yang dipamerkan.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik. (2023). Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribu Jiwa). Diakses pada 15 Juli 2025, dari <https://www.bps.go.id/id/statisticstabl e/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>
- GoodStats. (2023). Indonesia Jadi Konsumen Terbesar K-Pop di Dunia, Sentuh 18% Pangsa Pasar Global. Diakses pada 22 Juli 2025, dari <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-jadi-konsumen-terbesar-k-pop-di-duniasentuh-18-pangsa-pasar-global-rneOI>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). Masa Depan Bahasa Daerah. Diakses pada 15 Juli 2025, <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/artikeldetail/4540/masa-depan-bahasa-daerah>
- Tempo. (2023). Peneliti: Orang Indonesia Lebih Mengetahui Budaya Korea Selatan Dibanding Budaya Sendiri. Diakses pada 27 Juli 2025, dari https://www.tempo.co/gayahidup/peneliti-orang-indonesia-lebih-mengenal-budaya-korea-selatan-dibanding-budayasendiri1187447#goog_rewarde d



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Dinara Zenas Safina



Dea Ananda



Chealsy Julia Citra



Olivia Nor Hidayah

SMAN 19 Surabaya

Jawa Timur

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id

RASAKITA : PLATFORM DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN AKSI PELAJAR INDONESIA UNTUK PENGUATAN PRODUK UMKM DALAM STRATEGI KEMANDIRIAN EKONOMI NASIONAL

Dinara Zenas Safina, Chealsy Julia Citra, Dea Ananda, Olivia Nor Hidayah
SMA NEGERI 19 SURABAYA

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia memiliki kekayaan budaya kuliner yang luar biasa dari Sabang hingga Merauke. Namun, minat generasi muda terhadap makanan khas daerah terus mengalami penurunan. Survei Kementerian Pariwisata (2020) menunjukkan hanya 37% remaja usia 13–18 tahun dapat menyebutkan lebih dari tiga makanan khas luar daerah asal mereka. Di sisi lain, sektor UMKM yang 60,5%-nya bergerak di bidang kuliner menyumbang 61% terhadap PDB nasional (BPS & Kemenkop UKM, 2022), tetapi masih menghadapi tantangan besar dalam promosi digital dan regenerasi konsumen.

Dengan penetrasi internet sebesar 95% di kalangan remaja dan durasi rata-rata 3 jam per hari di media sosial (We Are Social, 2023), pendekatan digital menjadi solusi strategis. Untuk itu, kami mengusulkan Rasakita, sebuah platform digital interaktif yang menyajikan peta kuliner provinsi, informasi sejarah, resep, ulasan pelajar, serta direktori UMKM lokal yang menjual makanan tersebut. Platform ini didesain bagi pelajar SMP dan SMA sebagai bagian dari proyek Profil Pelajar Pancasila (P5).

Kolaborasi antara Kementerian Pendidikan, Kemenkop UKM, dan Kominfo menjadi kunci utama. Dengan uji coba awal di Surabaya, Rasakita diharapkan memperkuat identitas budaya pelajar, mempromosikan UMKM lokal, serta mendorong kemandirian ekonomi nasional

yang berakar pada kekuatan lokal.



B. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya, salah satunya tercermin dalam kekayaan kuliner khas dari berbagai daerah. Makanan tradisional tidak hanya menjadi identitas suatu wilayah, tetapi juga bagian dari jati diri bangsa. Sayangnya, di tengah arus globalisasi dan budaya instan, minat generasi muda terhadap makanan khas daerah semakin menipis. Banyak pelajar tidak lagi mengenali atau bahkan tidak tertarik pada kekayaan kuliner nusantara.

C. DESKRIPSI MASALAH

Guna menjawab tantangan menurunnya ketertarikan pelajar terhadap makanan lokal serta memperkuat promosi digital UMKM, kami merekomendasikan implementasi platform digital edukatif dan interaktif bernama Rasakita.

Rasakita adalah website berbasis peta interaktif yang menyajikan informasi kuliner tradisional dari 38 provinsi di Indonesia. Setiap titik provinsi menampilkan makanan khas lengkap dengan sejarah, resep, ulasan pengguna, dan direktori UMKM lokal. Fitur

sosial seperti like, komentar, dan unggahan konten memungkinkan pelajar menjadi bagian aktif dalam melestarikan budaya. Konsep ini mengacu pada participatory culture (Jenkins, 2009), mendorong generasi muda sebagai creator budaya digital, bukan sekadar konsumen.

Platform ini juga terintegrasi dengan program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), dengan pendekatan pembelajaran lintas mata pelajaran dan proyek eksplorasi budaya lokal di daerah masing-masing.

Tahapan Implementasi

1. Pilot Project (Q1 Tahun Pertama):

Dilaksanakan di Surabaya karena memiliki ekosistem UMKM kuliner yang kuat dan pelajar dengan literasi digital tinggi.

2. Kolaborasi Lintas Sektor:

Kementerian Pendidikan, teknis Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kurikulum & kebijakan), Kemenkop UKM (pendataan dan pembinaan UMKM), Kominfo (dukungan digitalisasi dan literasi digital), serta pemerintah daerah dan sekolah sebagai pelaksana teknis.

3. Pengembangan Teknis MVP:

Pembuatan Minimum Viable Product oleh mitra teknologi atau sekolah vokasi berbasis TI. Uji coba terbatas untuk mengukur UI/UX dan dampak interaktif.

4. Sosialisasi dan Pelatihan:

Workshop dan pelatihan guru serta siswa mengenai penggunaan dan partisipasi dalam platform. Penyusunan panduan penggunaan (student & teacher guidebook).

5. Skala Nasional (Q3 Tahun Kedua):

Evaluasi hasil pilot menggunakan indikator keberhasilan (jumlah unggahan, keterlibatan siswa, dan UMKM yang terdaftar). Ekspansi bertahap ke provinsi lain melalui integrasi kebijakan nasional berbasis

pendidikan berbasis digital dan kebudayaan. Analisis SMART:

- **Specific:** Membangun platform Rasakita berbasis peta kuliner yang terintegrasi dengan P5 dan partisipasi pelajar.
- **Measurable:** Target 10.000 unggahan konten makanan dan 2.000 UMKM aktif dalam 6 bulan pertama.
- **Achievable:** Didukung kolaborasi multi-pihak dan infrastruktur digital pendidikan yang sudah tersedia.
- **Relevant:** Mendukung tujuan pendidikan karakter dan kemandirian ekonomi berbasis budaya.
- **Time-bound:** Pilot project dilaksanakan dalam 6 bulan, ekspansi nasional pada tahun kedua.

Rasakita berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya kuliner dan membentuk generasi muda yang mencintai budaya lokal, melek teknologi, serta berdaya saing untuk mendorong ekonomi nasional.

REFERENSI

Badan Pusat Statistik (BPS) & Kementerian Koperasi dan UKM, 2022. Laporan Statistik Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Indonesia. Jakarta: BPS & Kemenkop UKM.

Jenkins, H., 2009. Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Cambridge, MA: MIT Press.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), 2022. Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2020. Laporan Ekonomi Kreatif Indonesia.



Jakarta: Kemenparekraf.
We Are Social & Meltwater, 2023. Digital 2023: Indonesia. [online] Available at: <https://wearesocial.com> [Accessed 30 Juni. 2025].
Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), 2023. Laporan Tahunan Kominfo 2023. Jakarta: Kominfo.
Kemendikbudristek, 2023. Laporan Monitoring Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Sekolah Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
The World Bank, 2021. Indonesia SME Productivity Report. Washington, DC: World Bank.

Politik di Indonesia. Jakarta: CSIS Indonesia.
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo), 2023. Laporan Survei Penggunaan Media Sosial di Kalangan Remaja Indonesia 2023. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Marwan Wisnu
SMKN 26 Jakarta
DKI Jakarta



JAMU DIGITAL NUSANTAR AKTUALISASI BELA NEGARA MELALUI REGENERASI KEARIFAN LOKAL UNTUK KETAHANAN KESEHATAN BANGSA

Marwan wisnu
SMKN 26 JAKARTA

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia, dengan kekayaan hayati melimpah dan warisan jamu tradisional yang mendalam, menghadapi tantangan serius dalam melestarikan pengetahuan, mengembangkan potensi ekonomi UMKM, dan mencapai kemandirian farmasi. Putusnya rantai regenerasi pengetahuan jamu, stigma "kuno" di kalangan muda, dan keterbatasan pemasaran digital bagi UMKM jamu mengancam keberlanjutan warisan budaya ini dan menghambat kontribusinya pada ekonomi dan ketahanan kesehatan nasional. Di sisi lain, pengembangan obat baru secara konvensional memakan waktu dan biaya tinggi, sementara Indonesia sangat bergantung pada impor bahan baku farmasi.

Analisis masalah menunjukkan adanya paradoks antara potensi dan realita. Di satu sisi, Indonesia memiliki kekayaan 2.850 spesies tanaman obat teridentifikasi (BRIN) dan potensi pasar obat herbal yang nilainya melampaui Rp 215 Triliun (Riset Pasar, 2024).

Platform digital terintegrasi "Jamu Digital Nusantara (JDN)", yang diwujudkan melalui situs web

<https://jamudigitalnusantara.vercel.app/>

direkomendasikan sebagai terobosan kebijakan untuk mengatasi masalah ini. JDN akan berfungsi sebagai ekosistem digital hulu-hilir, menggabungkan Pustaka Herbal Digital untuk pelestarian pengetahuan, Ruang Regenerasi "Warisan Racikan" untuk

pemberdayaan pemuda, Laboratorium Inovasi Jamu untuk modernisasi produk, dan Pasar Jamu Nusantara sebagai etalase ecommerce terkurasi. Dengan dukungan teknologi seperti Kecerdasan Buatan (AI), Big Data, dan Blockchain, JDN akan mengoptimalkan potensi jamu, mempercepat penemuan obat baru, memastikan traceability produk, memperluas jangkauan pasar global, serta mengaktualisasikan nilai Bela Negara melalui penguatan kemandirian farmasi dan ketahanan kesehatan bangsa.

B. PENDAHULUAN

Jamu, sebagai obat herbal tradisional, adalah bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang telah berfungsi sebagai ramuan tradisional untuk kesehatan dan pengobatan selama berabad-abad. Bukti tertulis mengenai penggunaan jamu dapat ditemukan dalam prasasti dan kitab kuno seperti "Serat Centhini", menunjukkan betapa mendalamnya tradisi ini dalam budaya Indonesia.

Setiap tanggal 27 Mei, Indonesia merayakan Hari Jamu Nasional sebagai bentuk penghargaan terhadap warisan budaya dan kearifan lokal ini.

Namun, di era digital saat ini, jamu menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan berkelanjutan. Meskipun terdapat peningkatan minat terhadap jamu, terutama selama pandemi COVID-19, ada kecenderungan generasi muda yang lebih memilih solusi kesehatan modern dan

praktis. Di sisi lain, penguatan kemandirian farmasi merupakan langkah strategis yang dapat mendukung ketahanan kesehatan nasional, sejalan dengan konsep "Bela Negara" yang mencakup berbagai aspek pembangunan negara, termasuk kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi digital untuk memastikan pelestarian jamu, meningkatkan kontribusi ekonominya, dan memperkuat kemandirian farmasi Indonesia.



C. DESKRIPSI MASALAH

Pengembangan dan pelestarian jamu tradisional Indonesia menghadapi beberapa permasalahan krusial: • Putusnya Rantai Regenerasi Pengetahuan dan Stigma "Kuno": Pengetahuan jamu, yang diturunkan secara turun-temurun dari maestro, berisiko hilang karena kurangnya regenerasi kepada generasi muda. Stigma "kuno" yang melekat pada jamu tradisional menghambat inovasi dan minat kaum muda untuk mengonsumsi dan melestarikannya. Meskipun studi menunjukkan adanya apresiasi kalangan muda terhadap jamu sebagai gaya hidup alami, mereka cenderung menyukai inovasi produk olahan modern seperti permen atau es krim, dan membutuhkan visual yang lebih

modern. Indonesia memiliki potensi 22.000 ramuan tradisional yang berisiko punah.

- Tantangan Pemasaran dan Akses Pasar UMKM Jamu: Banyak pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) jamu tradisional, seperti UMKM Jamu Tradisional Ibu Rasmina dan produsen di Desa Bendilwungu, masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan strategi pemasaran digital. Mereka memiliki literasi digital yang kurang, keterbatasan pengetahuan tentang algoritma platform digital, serta minimnya sumber daya manusia dan keuangan. Akibatnya, promosi masih dilakukan secara konvensional, yang kurang efektif dalam menjangkau konsumen generasi baru. Produk jamu dari desa belum mampu menembus pasar yang lebih luas dan bersaing dengan produk herbal komersial.
- Proses Pengembangan Obat Baru yang Panjang dan Mahal: Pengembangan obat baru dari bahan alami, termasuk jamu, secara konvensional membutuhkan proses penelitian yang sangat panjang (10-15 tahun) dan biaya yang sangat tinggi (hingga ~US\$2.8 miliar), dengan tingkat kegagalan yang tinggi (80- 90% pada fase uji klinis). Prosedur ini juga membosankan dan kurang efisien.
- Ketergantungan pada Impor Bahan Baku Farmasi: Indonesia sangat bergantung pada impor bahan baku farmasi (lebih dari 90%). Ketergantungan ini tidak hanya meningkatkan biaya produksi tetapi juga menjadikan Indonesia rentan terhadap gangguan pasokan global, seperti yang terlihat saat pandemi

COVID-19. Ini menjadi tantangan besar bagi kemandirian farmasi dan ketahanan kesehatan nasional.

- **Kualitas dan Keamanan Produk Herbal:** Industri suplemen herbal menghadapi risiko kontaminasi dan pemalsuan yang mengancam kualitas produk. Kurangnya standardisasi dan regulasi dapat menyebabkan variasi khasiat dan keamanan produk, serta memengaruhi kepercayaan konsumen.



D. REKOMENDASI

Untuk mengatasi tantangan tantangan di atas dan mengoptimalkan potensi jamu sebagai warisan budaya dan aset strategis bangsa, direkomendasikan pembangunan Platform Digital Terintegrasi "Jamu Digital Nusantara (JDN)" yang diwujudkan melalui situs web

<https://jamudigital-nusantara.vercel.app/>

Platform ini akan beroperasi sebagai ekosistem digital hulu-hilir dengan fitur-fitur utama sebagai berikut:

1. Pustaka Herbal Digital:

Situs web ini akan menjadi pusat data terverifikasi yang mendokumentasikan jamu sebagai warisan budaya. Ini mencakup informasi seputar proses pembuatan ramuan, alat tradisional, resep kuno, dan pemanfaatan untuk pengobatan.

Dokumentasi ini akan mencakup 2.850 spesies tanaman obat teridentifikasi dan potensi 22.000 ramuan tradisional Indonesia yang berisiko punah.

Kolaborasi dengan inisiatif seperti "Literasi Jamu Digital" dari Fakultas Farmasi UGM dan Dinas Kesehatan DIY dapat mengintegrasikan informasi berbasis digital knowledge dengan dukungan scientific, yang direncanakan dapat diakses melalui papan interaktif di museum atau galeri jamu.

2. Ruang Regenerasi "Warisan Racikan":

Platform ini akan memfasilitasi program magang daring atau virtual apprenticeship yang menghubungkan pemuda dengan maestro jamu. Ini penting untuk transfer pengetahuan dan mencegah hilangnya resep kuno, mengatasi putus rantai regenerasi pengetahuan.

Mendorong minat generasi muda untuk mempelajari dan melestarikan jamu dengan mengubah stigma "kuno" menjadi relevan melalui pendekatan modern.

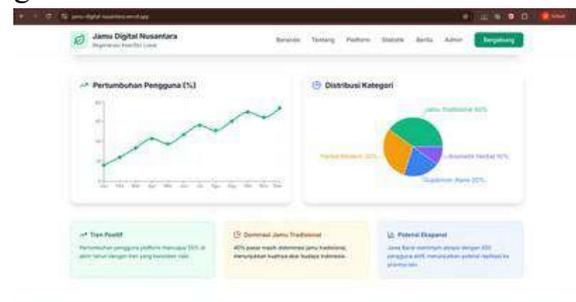
3. Laboratorium Inovasi Jamu:

Mendorong inovasi produk untuk mengatasi kendala rasa pahit atau tampilan yang kurang menarik, seperti jamu olahan modern (permen, es krim, sirup, teh instan).

Memperkenalkan dan mengintegrasikan konsep "Nanoparemiherbalmedicine" atau "Jamu 6.0", di mana partikel herbal diolah menjadi ukuran nano untuk meningkatkan efektivitas penyerapan (misalnya, Jamu Nanotech Kunyit).

4. Pasar Jamu Nusantara:

Menyediakan etalase ecommerce terkurasi yang memungkinkan UMKM jamu menjangkau konsumen secara luas dan cepat, baik di tingkat domestik maupun global.



**REFERENSI**

- Andini, L. G. R. W., Kassapa, J. & Dewi, P. Y. C. 2023, 'JAMUNITY: STRATEGI PENGEMBANGAN POTENSI JAMU SEBAGAI WARISAN BUDAYA BERBASIS COMMUNITY EMPOWERMENT LINKAGE DI INDONESIA', Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR), vol. 3, hlm. 133-134. Available at: ° Jurnal dengan 3 penulis
- EKANANDA, R. 2020, 'Kesehatan dan Bela Negara', Seminar Nasional Riset Kedokteran, vol. 1, no. 1, hlm. 138-144.
- Handayani, I., Febriyanto, E. & Mildan, A. R. [n.d.], 'Studi Bibliometrik Tentang Peran Blockchain Dalam Melacak Herbal Supplement Untuk Kesehatan: A Smart Living Perspective', ICIT Journal, hlm. 242-276.
- Maromon, E. A., Rupidara, A. D. N. & Djawang, J. U. P. 2024, 'REVITALISASI KEARIFAN LOKAL MELALUI PENGOLAHAN RIMPANG SEGAR MENJADI JAMU TRADISIONAL SEBAGAI RINTISAN BISNIS ONLINE', Jurnal Abdi Insani, vol. 11, no. 1, hlm. 226–233. Available at: <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i1.1288>
- Rustandi, T., Prihandiwati, E., Nugroho, F., Hayati, F., Afriani, N., Alfian, R., et al. 2023, 'Application of artificial intelligence in the development of Jamu “traditional Indonesian medicine” as a more effective drug', Frontiers in Artificial Intelligence, vol. 6, art. 1274975. Available at: <https://doi.org/10.3389/frai.2023.1274975>
- Wardhani, A. V., Isnaini, A., Bidawati, A. L., Ulistina, A., Sansabela, A. S. H., Pambudi, B. A. E., et al. 2024, 'Pemberdayaan Potensi Lokal: Meningkatkan Ekonomi Desa Melalui Pelatihan Pembuatan Jamu dan Pemasaran Digital di Desa Bendilwungu', Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, vol. 2, no. 7, hlm. 175-187. Available at: <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Yahya, B. N., Taufiq, A., Lestariningsih, T. & Prabowo, I. D. P. 2024, 'TRANSFORMASI KONSUMSI JAMU DI KALANGAN GENERASI MUDA: ANALISIS DI SEMARANG SELATAN', The Sages Journal, vol. 2, no. 02, hlm. 74–83. Available at: <https://doi.org/10.61195/sages.v2i02.11>
- Yulianto, A. D., Hariza, R. N., Adelia, R. P., Sofyandi, A. U., Herningsih, Y. D., Ramdani, R., et al. 2025, 'STRATEGI DIGITAL MARKETING UMKM JAMU TRADISIONAL MELALUI MEDIA SOISAL UNTUK MEINGKATKAN JANGKAUAN PASAR', JURNAL ABDIMAS SOSEK (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Sosial Ekonomi), vol. 5, no. 2, hlm. 1-27.
- Anurogo, D. 2024, 'Nanoparemioherbalmedicine 6.0: Paradigma Jamu Berbasis Teknologi dan Kearifan Lokal di Era Digital', JamuDigital.Com, 7 Juni. Available at: <http://www.jamudigital.com/>
- Desiananurfutri 2024, 'Bela Negara Kemakmuran Bangsa: Penguatan Kemandirian Farmasi Sebagai strategi Utama', Kompasiana.com, 18



- Hakim, L. 2024, 'Guru Besar UGM: AI dan big data bisa percepat pengembangan obat baru', ANTARA News, 10 Februari. Available at: <https://www.antaraneews.com/>
- 'Peluang dan Tantangan Usaha Jamu Tradisional', LINK UMKM, 18 Desember. Available at: <https://linkumkm.id/>
- Maulana, A. 2024, 'Digital Healthcare Platform: Solusi Inovatif untuk Tantangan Kesehatan Tradisional', Softwareseni Blog, 10 Juni. Available at: <https://www.softwareseni.com/blog>
- RajaBackLink.com 2025, 'Strategi Cara Pemasaran Online Jamu Tradisional', RajaBackLink.com, 12 Januari. Available at: <https://www.rajabacklink.com/blog>
- Rochman, F. 2024, 'Studi tunjukkan anak muda apresiasi jamu sebagai gaya hidup alami', ANTARA News, 27 Mei. Available at: <https://www.antaraneews.com/>
- Salsabila, A. 2023, 'Cerita Nova Dewi Berinovasi dalam Bisnis, Sukses Perkenalkan Jamu ke Luar Negeri', HaiBunda, 19 Juni. Available at: <https://www.haibunda.com/>
- Fakultas Farmasi UGM Kerjasama dengan Dinkes DIY Launching Literasi Jamu Digital, Wujud Dukungan Upaya Transformasi Kesehatan untuk Indonesia Maju', Farmasi UGM, 16 November. Available at: <https://farmasi.ugm.ac.id/>
- For Insights Consultancy 2024, 'Laporan Pasar Obat Herbal Organik 2024', For Insights Consultancy, Agustus. Available at: <https://www.forinsightsconsultancy.com/>
- Jamu Digital Nusantara [n.d.], 'Jamu Digital Nusantara: Inovasi, Regenerasi, dan Kemandirian Bangsa'. Available at: <https://jamu-digitalnusantara.vercel.app/>
- Indonesia, Pemerintah Pusat 2023, 'Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 54 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Pemanfaatan Jamu', jdih.setneg.go.id, 14 September. Available at: <https://jdih.setneg.go.id/>



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Serlyalita Puteri Sandi W.



Zian nafisa



Zhafira Najla Rizky S. Bintang Destriana Rante K.P.



SMA Negeri 3 Taruna Angkasa Jawa Timur
Jawa Timur



URGENSI MUSEUM DIGITAL DESA UNTUK PELINDUNGAN BUDAYA LOKAL

Serlyalita Puteri, Bintang Destriana, Zhafira Najla, Zian Nafisa
SMA Pradita Dirgantara

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya. Indonesia memiliki ribuan suku bangsa yang hidup berdampingan dengan tradisi, bahasa, kesenian, dan nilai-nilai leluhur. Seiring perkembangan zaman, warisan budaya lokal mengalami berbagai tantangan, terutama dalam hal pelestarian dan dokumentasi yang belum maksimal. Dalam upaya menjaga budaya lokal perlu adanya integrasi antara teknologi informasi (digitalisasi) dengan budaya lokal. Namun, keterbatasan infrastruktur digital menyebabkan proses digitalisasi budaya tidak merata. Akibatnya, banyak nilai budaya terancam punah dan berpotensi tidak dikenal oleh generasi berikutnya.

Penyebab minimnya dokumentasi budaya di berbagai daerah Indonesia menjadi salah satu permasalahan dalam proses pelestarian budaya lokal. Beberapa hal yang menjadi faktor kondisi ini yaitu rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya warisan budaya, rendahnya literasi digital, pemerintah daerah yang lebih fokus pada pembangunan fisik dan ekonomi dibandingkan pelestarian budaya, sehingga sering dianggap tidak mendesak, serta tidak semua daerah memiliki situs resmi untuk mendokumentasikan dan menyebarluaskan kekayaan budaya mereka. Bahkan dilansir dari <https://jendela.kemdikbud.go.id/> yang membahas tentang tujuh isu pokok pemajuan kebudayaan, salah satunya yaitu belum

adanya sistem data budaya yang menyatukan informasi dari pemerintah dan masyarakat yang bisa diakses oleh semua orang. Akibatnya, banyak nilai budaya terancam punah dan tidak dikenal oleh generasi berikutnya.

Tanpa kebijakan yang tepat dan berkelanjutan, Indonesia berisiko kehilangan identitasnya sebagai negara multikultural. Termasuk melemahnya budaya yang telah diturunkan, kehilangan budaya dan warisan leluhur, turunnya daya tarik pariwisata, serta lunturnya jati diri bangsa. Maka dari itu kami memberikan solusi 1 Desa 1 Museum Digital, yaitu suatu platform digital untuk mendokumentasikan kekayaan budaya di seluruh desa di Indonesia termasuk pedalaman terpencil. Program ini melibatkan pemerintah desa sebagai penanggung jawab utama, pemuda desa sebagai pelaksana, dan pihak eksternal seperti akademisi serta sukarelawan teknologi yang membantu dalam bidang pendokumentasian dan digitalisasi.

B. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negeri Gemah Ripah Loh Jinawi, "Gemah Ripah" berarti negara yang luas dan memiliki banyak rakyat, sedangkan "Loh Jinawi" berarti subur dan makmur. Tidak hanya subur tanahnya, Indonesia juga kaya akan budaya, dari Sabang hingga Merauke, Indonesia dihuni oleh ribuan suku bangsa dengan budaya berbeda, terdapat lebih dari 1.300 suku



bangsa yang juga menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan keberagaman budaya terbesar di dunia.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 2 Kebudayaan Nasional Indonesia adalah keseluruhan proses dan hasil interaksi antar-Kebudayaan yang hidup dan berkembang di Indonesia. Indonesia menyimpan harta karun budaya yang tercipta dari proses dan interaksi kebudayaan di Indonesia mulai dari bahasa, seni tradisi, dan warisan tak benda.

Namun, di balik kekayaan tersebut, tidak semua warisan budaya mendapatkan perlindungan dan pelestarian yang memadai, bahkan saat ini sejumlah warisan budaya lokal berada di ambang kepunahan. UNESCO mencatat beberapa elemen, seperti Noken multifunctional knotted or woven bag, handcraft of the people of Papua, tari Saman dan Reog Ponorogo, masuk dalam List of Intangible Cultural Heritage in Need of Urgent Safeguarding (Daftar Warisan Budaya Takbenda yang Membutuhkan Perlindungan Mendesak). Masuknya unsur-unsur budaya Indonesia dalam daftar tersebut menjadi sinyal penting bahwa budaya Indonesia berada di ambang kepunahan jika tidak segera dilestarikan. Selain itu, saat ini Indonesia sedang dihadapkan dengan era globalisasi yang bisa membawa ancaman terhadap budaya Indonesia.

Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia menyatakan bahwa perkembangan teknologi dan arus informasi dapat membawa dampak terhadap budaya lokal di Indonesia. Masyarakat cenderung mengikuti budaya luar negeri melalui media sosial, film, musik. Hal ini dapat mengancam budaya lokal yang merupakan identitas bangsa. Akibat dari hal-hal tersebut, UU

Pemajuan Kebudayaan membuat empat langkah strategis untuk memajukan kebudayaan: perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan. Pelindungan budaya bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah pendokumentasian.

C. DESKRIPSI MASALAH

Menurut artikel [Indonesian.id](https://www.indonesian.id) banyak anak muda yang menilai budaya Indonesia adalah budaya kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Hampir keseluruhan generasi muda di Indonesia menerapkan budaya barat sebagai gaya hidup utama mereka. Sehingga, berdampak pada menurunnya partisipasi generasi muda dalam kegiatan sosial budaya. Untuk mengatasi hal ini, salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah mengenalkan budaya melalui media digital seperti museum digital yang dapat diakses secara daring.

Namun, berdasarkan website kementerian komunikasi dan digital (kominfo) terdapat lebih dari 24.000 desa masih kekurangan akses internet yang menyebabkan museum digital tidak dapat dijangkau oleh masyarakat di wilayah tertentu.

Dalam artikel liputan6.com yang berjudul “Museum Sejarah Kurang Diminati Masyarakat”, dijelaskan bahwa museum digital dianggap membosankan karena penyajiannya minim inovasi kreatif seperti konten video, animasi, maupun fitur-fitur lainnya. Dari analisis tersebut, permasalahan tidak hanya terletak pada minimnya akses internet, melainkan juga rendahnya minat generasi muda terhadap budaya yang ada di Indonesia.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Program "1 Desa 1 Museum Digital" merupakan solusi yang tepat. Program ini memiliki tujuan untuk mendokumentasikan berbagai bentuk budaya seperti adat istiadat, kesenian, dan kerajinan lokal dalam bentuk digital. Tahapan pengembangan museum digital yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap 1 adalah perencanaan yang dimulai dengan studi literatur terkait potensi budaya lokal desa. Tahap 2 adalah pelaksanaan yang meliputi:

1. Pendataan dan inventarisasi budaya lokal di desa.
2. Digitalisasi data berupa foto, video, atau narasi sejarah budaya lokal.
3. Pembuatan museum menggunakan platform digital.
4. Membuat website desa.
5. Promosi melalui media social.

Tahap 3 adalah evaluasi yang dilakukan secara berkala untuk menilai keberhasilan dan pengembangan program. Langkah-langkahnya meliputi:

1. Monitoring jumlah dan interaksi pengunjung
2. Survei kepuasan pengunjung
3. Peninjauan konten
4. Cek teknis website
5. Masukan dari tokoh desa dan masyarakat
6. Laporan dan rekomendasi

Selain itu, pelatihan bagi pemuda desa tentang teknologi digital, serta kerja sama dengan pemerintah dan relawan teknologi juga sangat diperlukan agar desa terpencil pun bisa ikut serta. Menurut Kemkominfo, saat ini sudah 60% desa terhubung dengan teknologi informasi, sehingga peluang penerapan kebijakan ini semakin besar.

Agar meningkatkan semangat pemuda desa, kami juga mengusulkan sistem reward

bagi website desa yang memiliki pengunjung terbanyak tiap periode (1 tahun), akan mendapatkan hadiah seperti perlengkapan digital atau pelatihan lanjutan. Pemuda desa dapat membuat konten yang sesuai dengan trend di media sosial agar tertarik mengunjungi website museum mereka. Dengan adanya museum digital dan sistem apresiasi ini, diharapkan budaya lokal terdokumentasi dan tidak punah, generasi muda dapat mengenal dan ikut melestarikan budaya lokal, pemuda desa menjadi lebih melek teknologi dan kreatif, desa terpencil ikut berdaya saing di era digital, menjadi daya tarik wisata budaya yang bermanfaat bagi kemajuan desa dan pelestarian budaya Indonesia. Agar mendukung kebijakan yang kami rekomendasikan, kami membuat contoh 1 museum digital dengan memilih "Desa Gunungsari" sebagai sumber. Berikut contoh museum digital yang kami buat:

<https://www.artsteps.com/view/6880dbd8f3481beff11242a7>

Kami melakukan observasi ke beberapa tempat di Desa Gunungsari yaitu Pasar Pundensari, Museum Purabaya, dan Peternakan Lebah "Tiga Satria". Namun berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Ketua Pokdarwis Desa Gunungsari, Mas Rocky menyatakan bahwa masih terdapat permasalahan berupa kurangnya partisipasi generasi muda dalam upaya merawat dan melestarikan budaya lokal di Desa Gunungsari.

REFERENSI

Badan Pusat Statistik. (2015, 18 November). Mengulik Data Suku di Indonesia. Diakses pada 28 Juli 2025, dari <https://www.bps.go.id/id/news/2015/1/18/127/mengulikdata-suku-di-Indonesia.html>



- Faris B.A. (2019, 20 Mei). Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni Dan Budaya. Diakses pada 15 Juli 2025 , dari <https://www.Indonesiana.id/read/133646/lunturnya-minat-generasi-mudaterhadap-seni-dan-budaya-tradisional-Indonesia>
- Kemendikbud (Edisi 68/November2024). Tujuh Isu Pokok Pemajuan Kebudayaan. Diakses pada 05 Juli 2025, dari <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/fokus/detail/tujuh-isu-pokok-pemajuankebudayaan>
- Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2024, 5 Februari). Menelusuri Permasalahan Budaya di Indonesia: Antara Pemertahanan dan Tantangan Modernitas. Diakses pada 30 Juli 2025, dari https://www.setneg.go.id/baca/index/menelusuri_permasalahan_budaya_di_Indonesia_antara_pemertahanan_dan_tantangan_modernitas
- Koswara, A 2023, ‘Kesenjangan Infrastruktur Digital di Wilayah Pedesaan Indonesia dan Dampaknya terhadap Digitalisasi Ekonomi dan Budaya Lokal’, Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial, vol. 5, no. 3, hlm. 180-187.
- Liputan6. (2011, 19 September). Museum Sejarah Kurang Diminati Oleh Masyarakat. Diakses pada 18 Juli 2025, dari <https://www.liputan6.com/news/read/354186/museum-sejarah-kurang-diminatimasyarakat>
- Mildawati, A, Asyiah, K, Prayogi, R, dan Riadi, B, 2024, ‘Analisis minimnya dokumentasi karya sastra Lampung: Ancaman bagi eksistensi warisan budaya Lampung’, Sabana: Jurnal Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara, vol. 3, no. 3, hlm. 276–287.
- Safitri S (Detik.com). (2019, 16 April). Desa Belum Tersentuh Layanan Internet. Diakses pada 5 Juli 2025 , <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/kominfo-24-000-desabelum-tersentuh-layanan-internet>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 Pemajuan Kebudayaan. 24 Mei 2017. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104. Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Jakarta.
- UNESCO. (2024) Browse the Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of good safeguarding practices. Diakses pada 29 Juli 2025, dari <https://ich.unesco.org/en/lists>
- Wijaya, M. T. A. (2021, 1 Desember). Indonesia Merupakan Negara Yang Kaya Akan Keberagaman. Diakses pada 28 Juli 2025, dari <https://www.kompasiana.com/mtriarthawijaya3211/61a7777a75ead6045041c382/Indonesia-merupakan-negara-yang-kaya-akan-keberagaman>
- Windda Ferissa. 26 Agustus 2020. Persen Desa di Indonesia Sudah Tersentuh TIK. Diakses 26 Juli 2025, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/60-persen-desa-diIndonesia-sudah-tersentuh-tik>



BENERAN BERDAMPAK 2025

Lomba Penulisan Policy Brief SMA dan Mahasiswa Sederajat Se-Indonesia

"Aktualisasi 5 Nilai Dasar Bela Negara melalui
Gagasan Kebijakan Anak Muda untuk Indonesia
Tangguh"



Keyla Anastasya

SMAN 2 Pangkep

Sulawesi Selatan

Media Partner:



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)



Media Partner:

PetaBencana.id



PERAN KEPEMIMPINAN INOVATIF DI ERA 5.0 MENUJU DESA CERDAS UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PEMBANGUNAN EKONOMI DESA

Keyla Anastasya
SMA Negeri 2 Pangkep

A. RINGKASAN EKSEKUTIF

Indonesia sedang dalam persiapan menuju *era society 5.0*, dalam era ini desa diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai sosial menjadi kunci pembangunan inklusif, termasuk pada wilayah pedesaan. Selain itu, dalam era ini desa tentunya harus melakukan transformasi menjadi desa cerdas dan berkelanjutan agar mencapai kemajuan ekonomi. Menurut Kim dan Go (2021) Desa Cerdas adalah model pembangunan yang mengintegrasikan teknologi dengan potensi lokal untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Namun, pengembangan desa cerdas ini terhambat oleh kesenjangan digital yang signifikan. Mengatasi kesenjangan digital di Indonesia merupakan syarat penting untuk mendorong terciptanya pembangunan desa yang inklusif dan berkelanjutan.

Kesenjangan digital yang masih terjadi, baik dari sisi akses infrastruktur maupun literasi digital, telah menjadi hambatan utama dalam implementasi transformasi digital dan pengembangan Desa Cerdas. Serta menyebabkan adanya acuan ketidakadilan dan tingginya angka persentase kemiskinan desa. Dalam konteks ini, kepemimpinan inovatif di tingkat desa menjadi aktor kunci yang mampu menjembatani keterbatasan tersebut dengan strategi yang adaptif, kolaboratif, dan berbasis potensi lokal. (Edi S, et. All, 2024). Sebagai solusi, pelatihan literasi digital masyarakat dan pelatihan kepemimpinan

inovatif dan adaptif terhadap teknologi untuk kepala desa beserta perangkatnya perlu dilakukan dengan bekerja sama antara pemerintah desa, diskominfo, tenaga ahli IT dan relawan TIK.

B. PENDAHULUAN

Society 5.0 adalah konsep futuristik yang diperkenalkan oleh pemerintah Jepang untuk menjawab berbagai tantangan sosial melalui integrasi yang harmonis antara dunia fisik dan digital. Konsep ini pertama kali muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk mengatasi masalah-masalah sosial yang kompleks seperti penuaan populasi, perubahan iklim, dan ketidaksetaraan sosial dengan memanfaatkan teknologi canggih secara maksimal. Teknologi teknologi ini, termasuk kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan Big Data, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Nakanishi, 2019).

Era Society 5.0 membawa peluang besar bagi Indonesia untuk memperluas partisipasi publik dan mendemokratisasikan akses terhadap informasi. Dengan kemajuan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), dan big data analytics, ada potensi untuk menciptakan transformasi yang signifikan dalam dinamika sosial, ekonomi, dan politik. (Annisa, et. All, 2024).

Berdasarkan hal tersebut, *era society 5.0* mampu mendukung setiap sektor, termasuk pemerintah desa dalam beradaptasi

dan mentransformasi desa sejalan dengan konsep-konsep pemerintahan desa cerdas dan berkelanjutan. Menurut Menteri Desa dan PDTT, pertumbuhan ekonomi desa rata-rata dapat meningkat hingga 12% menunjukkan kuatnya Posisi Desa dalam struktur pembangunan nasional. Konsep pemerintahan desa dapat pula dipahami sebagai salah satu pilar pada hierarki struktur bernegara. Desa menjadi *Cluster* utama pertumbuhan ekonomi inovasi lokal dan kemandirian berbasis teknologi.

C. DESKRIPSI MASALAH

Meskipun berbagai inisiatif transformasi digital telah digalakkan dalam rangka mendorong pembangunan desa yang adaptif dan berdaya saing, kenyataannya masih terdapat kesenjangan yang signifikan antara visi Desa Cerdas dan kondisi aktual di lapangan. Salah satu tantangan utama yang menghambat implementasi Desa Cerdas di era Society 5.0 adalah kesenjangan digital-baik dari sisi Infrastruktur, literasi digital, maupun partisipasi masyarakat. Berdasarkan berbagai analisis, kesenjangan digital dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu:

1. Letak geografis yang membuat pembangunan infrastruktur TIK menjadi sulit dan mahal.
2. Status sosial ekonomi masyarakat yang sebagian besar berada di tingkat menengah ke bawah, sehingga TIK belum menjadi kebutuhan pokok,
3. Belum maksimalnya peran pemerintah dan swasta dalam pemerataan dan sosialisasi TIK.

Rendahannya adopsi teknologi dan inovasi di tingkat desa tidak dapat dilepaskan dari kapasitas kepemimpinan lokal yang belum sepenuhnya adaptif terhadap perubahan. Kepemimpinan yang tertutup terhadap ide

dan inovasi di luar dirinya cenderung mengalami hambatan dalam mendorong transformasi yang inklusif dan berkelanjutan. Ketidakmampuan untuk memahami dinamika digital, termasuk cara kerja media sosial dan teknologi komunikasi modern, juga berisiko menimbulkan penyimpangan sosial-baik dalam bentuk disinformasi, polarisasi, maupun praktik yang tidak sesuai dengan norma sosial setempat.

Oleh karena itu, penguatan kapasitas kepemimpinan inovatif diharapkan mampu menjadi transformasi digital di desa yang akan memebrikan pemahaman sosial dan budaya yang kontekstual pada masyarakat desa. Di sisi lain kemajuan teknologi seperti Artificial Intelligence juga menimbulkan tantangan baru bagi masyarakat desa, sebagian besar desa belum siap secara digital sehingga maraknya AI dapat semakin memperparah kesenjangan ekonomi dan sosial di tengah-tengah masyarakat desa.

Menurut Adnan, A.et. All, 2024, artificial intelligence (AI) yang berkembang saat ini mengancam kelompok pekerja di Indonesia. Sebab, ada kekhawatiran lambat laun pekerjaan mereka akan tergantikan oleh Robot AI. Ada sekitar 46% pekerjaan yang dilakukan oleh tenaga kerja manusia saat Ini bisa digantikan oleh robot melalui Artificial Intelligence. Tercatat bahwa pada bulan Februari tahun 2023 tingkat pengangguran mencapai 5, 45% atau 7,99 juta orang banyaknya yang menganggur.

Tanpa langkah yang tepat, kesenjangan digital di daerah pedesaan akan memperlebar kesenjangan ketidaksetaraan sosial dan ekonomi di negara ini. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan strategis yang mempromosikan inklusi teknologi dan penguatan masyarakat pedesaan dalam

menghadapi tantangan digital dan transformasi digital era Society 5.0.

D. REKOMENDASI KEBIJAKAN

Merespons kompleksitas permasalahan kesenjangan digital dan rendahnya kapasitas kepemimpinan inovatif di tingkat desa, dibutuhkan langkah-langkah strategis yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga transformatif. Permasalahan infrastruktur, literasi digital, dan keterbatasan kepemimpinan adaptif merupakan tantangan yang saling terkait dan tidak dapat diselesaikan secara parsial. Oleh karena itu, rekomendasi yang ditawarkan harus mengarah pada pendekatan holistik dan kolaboratif, yang memperkuat peran aktor lokal dalam ekosistem digital desa, serta menempatkan inovasi sebagai fondasi utama dalam tata kelola dan pembangunan ekonomi berbasis potensi lokal. Tanpa reformasi pada aspek-aspek mendasar tersebut, visi Desa Cerdas dalam kerangka Society 5.0 hanya akan menjadi konsep ideal yang sulit terwujud secara merata di seluruh wilayah Indonesia.

Secara teknis, rekomendasi yang kami tawarkan adalah inovasi pelatihan untuk kepala desa dan perangkat desa yang didampingi ahli serta pelatihan literasi digital bagi Masyarakat desa. Pelatihan ini sangat penting karena pemimpin menjadi awal perubahan dan teladan masyarakat. Pelatihan literasi juga mendesak mengingat literasi digital Indonesia (62%) masih di bawah rata-rata ASEAN (70%) (IMDI, 2024). Pihak yang memiliki kapasitas dan tanggung jawab untuk melaksanakannya, adalah pemerintah desa, diskominfo kabupaten, Tenaga Ahli/Konsultan IT dan relawan TIK, dengan melalui tahapan yaitu:

1. Analisis kebutuhan dan kondisi desa melalui diskusi dengan para pemangku kepentingan. untuk memahami kondisi dan kebutuhan desa.
2. Menyusun rencana pelatihan berbasis tujuan, peserta, materi, jadwal, serta lokasi dengan langkah melibatkan pihak yang bertanggung jawab. Perencanaan rencana ini dilakukan secara jelas dan masing-masing tahapannya memiliki pihak yang bertanggung jawab selama pelaksanaan agar rencana berjalan lancar.
3. Penyusunan anggaran dan sumber pembiayaan, alokasi dana desa dan sumber pembiayaan yang digunakan. Anggaran kegiatan dihitung dari dana desa atau bantuan lain secara transparan untuk memastikan kebutuhan terpenuhi.
4. Melakukan pelatihan dan mengundang peserta dengan menjalankan tahapan masing-masing sesuai yang direncanakan.
5. Monitoring dan analisis kinerja, pemantauan dilakukan untuk mendapatkan penilaian terhadap efektifitas kegiatan. Analisis ini mencakup pemahaman peserta, dampak dan efek, kebutuhan pelatihan selanjutnya, serta pemahaman materi yang dibawa kepada peserta.
6. Pengembangan program yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil monitoring dan analisis, program dikembangkan lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan kebutuhan serta memperbaiki kelemahan yang ditemukan. Serta mempertimbangkan keberlanjutan dari rencana ini dengan memperhatikan beberapa hal seperti berikut:



- a. Membangun komitmen antara masyarakat, perangkat desa, dan pemangku kebijakan.
- b. Penguatan kapasitas dan menyalurkan ilmu pengetahuan, membentuk fasilitator sederhana dari peserta untuk melanjutkan pelatihan secara mandiri.
- c. Diversifikasi Sumber Pembiayaan, mengoptimalkan sumber penyediaan dana dan menambah sumber pembiayaan agar pelatihan dapat terus berjalan dan berkembang.
- d. Memasukan agenda pelatihan ke dalam Rencana Kerja Pemerintah Desa (RKPDDes) dan dokumen perencanaan desa.
- e. Inovasi materi dan evaluasi, melakukan inovasi dan adaptasi mengenai materi yang akan digunakan serta melakukan evaluasi dari pelatihan sebelum nya.

Penerapan strategi tersebut bukanlah hal yang mustahil. Bukti nyata keberhasilan transformasi desa melalui kepemimpinan inovatif dapat dilihat dari studi kasus berikut:

Berdasarkan jurnal (Susanti, W. F., et. All, 2023) dibawah kepemimpinan inovatif dan adaptif di Junaedi Mulyono, Pendapatan desa Ponggok naik drastis hingga Rp3,9 miliar per tahun dari Rp80 juta atau sekitar Rp6,6 juta per bulan, bahkan untuk pendapatan dari BUMDes Tirta Mandiri dari Desa Ponggok mencapai Rp14 miliar. Salah satu faktor kemajuan ini adalah inovasi dan pemanfaatan digital. ini membuktikan bahwa kepemimpinan inovatif dan adaptif dalam hal teknologi di era 5.0 berdampak besar.

Berdasarkan bukti dan analisis tersebut, sudah saatnya pemerintah daerah dan pusat menjadikan. peningkatan kapasitas kepemimpinan inovatif di desa sebagai

agenda prioritas nasional. Pelatihan berbasis kebutuhan, pendanaan yang berkelanjutan, serta dukungan regulasi dari pemerintah akan menjadi kunci keberhasilan. Dengan komitmen bersama dan strategi yang terukur, desa-desa Indonesia dapat bergerak lebih cepat menuju desa cerdas yang mandiri, inklusif, dan berdaya saing di era *Society 5.0*.

REFERENSI

- Kim, Y.J., & Go, G. (2021). Rottlerin suppresses fat accumulation by inhibiting adipogenesis and de novo lipogenesis in 3T3-L1 adipocytes. *Current Developments in Nutrition*, 5(Supplement_2): 1224.
- Sutrisno, E., Silitonga, M.S., Yusuf, R.R., & Nugroho, A.A. (2024). Digital divide: how is Indonesian public service affected? *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(3): 454–463.
- Nakanishi, H. (2019). Integrating AI and IoT for smart society. *Advanced Robotics*, 32(1): 12–19.
- Riski, A., & Sigit, S. (2024). Partisipasi dan demokratisasi informasi era Society 5.0 di Indonesia. *Seminar Nasional Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik Universitas Terbuka*.
- Wujarso, R., Pitoyo, B. S., & Prakoso, R. (2023). Transformasi Teknologi pada Era 5.0. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research (JISAMAR)*, 7(1), pp.1–9.
- Saputra, R. & Hasanah, L. (2023). Pengaruh Pelatihan terhadap Kinerja melalui Kompetensi. *International Journal of Social Service and Research (IJSSR)*, 3(8).



- Adnan, A., & Azizah, N. (2024). Artificial Intelligence (AI). Prosiding Seminar Nasional Unars, 3(1), pp.10–17.
- Zaenudin, I., & Riyan, A. B. (2024). Dampak Artificial Intelligence terhadap Produktivitas Sektor Industri. Jurnal Informatika Utama, 2(2), pp.128–153.
- Susanti, W. F., Jannatuzzahra, K., Kartika, A. D. P., & Mukaromah, S. (2023). Transformasi Digital Desa Ponggok: Tantangan dan Potensi Menuju Desa Pintar yang Berkelanjutan. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi, 3(1), pp.334–343.



DOKUMEN NASKAH POLICY BRIEF

PESERTA SEMIFINAL SMA SEDERAJAT

BENERAN 2025 BERDAMPAK



Beneran Indonesia x Kementerian Dalam Negeri
(Direktorat Bina Ideologi, Karakter, dan Wawasan Kebangsaan)