

**PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DAN TANTANGAN
MENCETAK WIRAUSAHA LITERASI¹**

Oleh:
Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M. Pd.²
Universitas Sebelas Maret

A. Pendahuluan

Tema yang dipilih oleh Panitia Seminar Nasional adalah “Wirausaha Literasi: Industri Kreatif”. Untuk menangkap esensi maknanya saya terlebih dahulu mencoba mengartikan masing-masing frasa pembentuk tema tersebut dan selanjutnya mengaitkan keduanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata wirausaha sama dengan wiraswasta, yaitu orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya. Kata literasi secara sempit sering diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis atau sering digunakan untuk mengacu konsep melek aksara atau keberaksaraan. Seturut dengan itu, secara sederhana wirausaha literasi dapat dimaknai orang yang memiliki kecakapan membaca dan menulis (baca: kecakapan berbahasa) serta mampu memanfaatkannya untuk dapat mengenali, menentukan cara, dan menghasilkan produksi baru serta kemampuan memasarkannya. Dengan perkataan lain, wirausaha literasi adalah orang memiliki kemampuan menghasilkan produksi baru serta memasarkannya dengan menggunakan media bahasa. Dapat dikatakan pula, wirausaha literasi adalah orang memiliki kemampuan menciptakan peluang usaha atau produksi baru melalui kemampuan berbahasa yang dimiliki. Seiring berkembang-pesatnya konsep literasi—yang akan dijelaskan bagian tersendiri—tentu wirausaha literasi dapat dimaknai lebih luas lagi.

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari kreativitas, keterampilan dan bakat dari suatu individu yang secara potensial mampu menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi serta pembangkitan daya cipta dan kekayaan intelektual individu (*Department for Digital, Culture, Media & Sport (UK DCMS)*, 2001). Industri kreatif dapat pula diartikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas dan bakat individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan (Departemen Perdagangan RI, 2007). Berdasarkan pengertian tersebut jelaslah bahwa industri kreatif berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan keahlian, bakat, dan

¹Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional dengan tema “Wirausaha Literasi: Industri Kreatif” yang diselenggarakan oleh IKIP Siliwangi, 12 Desember 2018.

²Guru Besar pada FKIP dan Kepala Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.

keaktivitas sebagai kekayaan intelektual dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ekonomi kreatif.

Mendasarkan pada pengertian di atas kiranya dapatlah dijelaskan relasi antara keduanya (wirausaha literasi dan industri kreatif). Terwujudnya wirausaha literasi membuka berbagai peluang hadirnya industri kreatif. Kita berharap mahasiswa dan lulusan Pendidikan Bahasa Indonesia akan menjadi wirausaha literasi dan sekaligus menciptakan industri kreatif. Penting saya nyatakan di sini bahwa kehendak tersebut adalah kehendak kita (baca: Program Studi-Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia) karena sesungguhnya kehendak tersebut secara eksplisit telah dinyatakan dalam Capaian Pembelajaran dan Standar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia yang dihasilkan oleh Ikatan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia (IKAPROBSI).

Salah satu profil lulusan Program Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia adalah menjadi wirausaha dalam bidang bahasa Indonesia dan pembelajarannya. Oleh karena itu, penguasaan pengetahuan yang harus mereka miliki adalah Menguasai prinsip dan manajemen kewirausahaan bidang bahasa dan sastra Indonesia, serta pembelajarannya. Sejalan dengan itu, mereka dituntut mampu menghasilkan layanan jasa dan produk kreatif dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia, serta pembelajarannya (Suwandi dan Boeriswati dkk, 2016).

Fenomema sedikitya peluang kerja di sektor formal makin kita rasakan. Banyak lulusan sarjana yang tidak terserap di dunia kerja, termasuk lulusan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia (PBI). Peluang lulusan program sarjana PBI untuk menjadi pendidik pun terpangkas karena untuk menjadi guru, selain dipersyaratkan berkualifikasi sarjana juga dituntut memiliki sertifikat pendidik. Untuk itu, kemampuan menciptakan industri kreatif dan mengembangkan ekonomi kreatif bagi lulusan takteralakkan.

Dalam pentas global kita sedang disuguhi perkembangan ekonomi kreatif dan industri kreatif yang menakjubkan. Keduanya memiliki andil yang sangat besar bagi kemajuan suatu negara, tak terkecuali Indonesia. Bertumbuhkembangnya ekonomi kreatif dan industri kreatif sangat mengesankan. Gairah mengembangkan ekonomi kreatif dan industri kreatif bukan saja dilakukan oleh pemerintah, tetapi juga dilakukan oleh pelbagai kelompok pelaku ekonomi kreatif dan industri kreatif. Melalui Kementerian Perdagangan, tahun 2009 pemerintah telah meluncurkan dokumen *Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif*. Dengan disadari bahwa masa depan ekonomi dan industri kreatif makin memberikan kontribusi pada pembangunan, selanjutnya pemerintah melakukan penguatan dengan membentuk Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang secara otonom mengurus ekonomi dan industri kreatif di Indonesia.

Pertanyaan besarnya adalah bagaimana pengembangan kompetensi mahasiswa agar mereka memiliki jiwa, semangat, dan kemampuan kewirausahaan—khususnya kewirausahaan literasi—yang pada gilirannya kelak dapat diciptakan lulusan sebagai wirausaha literasi yang tangguh, menjadi petarung gigih dan ulet dalam sektor kewirausahaan literasi. Hal inilah tantangan penting yang harus dijawab oleh dosen dan mahasiswa serta pemangku kepentingan pendidikan pada umumnya. Untuk itu, uraian berikut akan

menjelaskan konsep industri dan ekonomi kreatif, wirausaha literasi, dan peluang mengembangkan wirausaha literasi bagi mahasiswa. Akhirnya, saya memberikan beberapa masukan guna mewujudkan wirausaha literasi tersebut.

B. Industri dan Ekonomi Kreatif

Industri kreatif—menurut *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD)—adalah (a) adalah siklus penciptaan, produksi dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai input utama; (b) merupakan seperangkat kegiatan berbasis pengetahuan, berfokus tetapi tidak terbatas pada seni, berpotensi menghasilkan pendapatan dari perdagangan dan hak kekayaan intelektual, (c) terdiri atas produk nyata dan jasa intelektual atau artistik tidak berwujud dengan konten kreatif, nilai ekonomi dan tujuan pasar; (d) berada di persimpangan jalan antara pekerja tangan yang ahli, jasa dan sektor industri; dan (e) merupakan sektor dinamis baru dalam perdagangan dunia (UNCTAD, 2008).

Industri kreatif bersumber dan bertumpu pada kemampuan intelektual, kreativitas, inovasi yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang untuk mentransformasikan seni dan budaya menjadi produk atau layanan jasa kreatif. Ditegaskan oleh De Beukelaer (2014) bahwa industri kreatif tidak hanya ada di negara-negara maju, tetapi juga di negara-negara berkembang.

Sementara itu, ekonomi kreatif—menurut UNCTAD (2008)—adalah konsep yang berkembang berdasarkan aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan. Ekonomi kreatif mendorong penciptaan lapangan kerja dan pendapatan ekspor sambil mempromosikan inklusi sosial, keragaman budaya dan pembangunan manusia. Ekonomi kreatif mencakup aspek ekonomi, budaya dan sosial yang berinteraksi dengan teknologi, kekayaan intelektual dan tujuan pariwisata. Ekonomi kreatif merupakan seperangkat kegiatan ekonomi berbasis pengetahuan dengan dimensi pembangunan dan hubungan lintas sektoral di tingkat makro dan mikro ke ekonomi secara keseluruhan.

Inti dari ekonomi kreatif adalah industri kreatif yang dapat didefinisikan sebagai siklus penciptaan, produksi dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai input utama. Industri kreatif terdiri atas seperangkat kegiatan berbasis pengetahuan yang menghasilkan barang nyata dan jasa intelektual atau artistik tidak berwujud dengan konten kreatif, nilai ekonomi dan tujuan pasar.

Ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas sebagai modal utama dalam menciptakan nilai tambah ekonomi. Dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional (2008) ekonomi kreatif diartikan sebagai era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi yang telah berjalan sebelumnya. Ekonomi kreatif mengacu pada kegiatan ekonomi yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam

kegiatan ekonominya. Ekonomi kreatif menempatkan kreativitas dan pengetahuan sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi.

Industri kreatif terus bertumbuh dan makin memperkaya perekonomian dan perdagangan dunia, tanpa kecuali perekonomian dan perdagangan Indonesia. Jika dikaitkan dengan perkembangan ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi di atas, industri kreatif tidak menyulih berbagai aktivitas pertanian, industri manufaktur, dan industri informasi. Namun demikian, tentu harus disadari bahwa kedudukan dan peran industri kreatif makin penting dan menentukan di tengah-tengah berlangsungnya deindustrialisasi manufaktur.

Menurut Triawan Munaf (Kepala BEKRAF), ekonomi kreatif kelak menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia ketimbang sumber daya alam yang pada waktunya akan habis. Untuk itu, munculnya kegiatan-kegiatan ekonomi kreatif diharapkan dapat memberikan nilai tambah yang dapat menjaga momentum pertumbuhan dan menciptakan lapangan pekerjaan. Faktanya 1 dari 100 orang di Indonesia bekerja di industri kreatif dan industri ini menyerap 17,4% tenaga kerja dan bertambah setiap tahunnya (pendataan BEKRAF per-2015). Dari angka tersebut, ekonomi kreatif diprediksi tumbuh setidaknya 10% tiap tahun. Kontribusi ekonomi kreatif per-2015 untuk produk domestik bruto adalah Rp 922,58 triliun dari Rp 852,56 triliun pada tahun sebelumnya. Hingga tahun 2018, ditargetkan kontribusi mencapai lebih dari Rp 1000 triliun. Pada tahun 2018, BEKRAF masih akan berfokus pada tiga subsektor ekonomi kreatif, yaitu fesyen (*fashion*), kuliner dan kerajinan tangan. Masih ada 13 subsektor lainnya, tapi melihat potensi dan momen, ketiga subsektor tersebut mendapat perhatian lebih (<https://www.fimela.com/lifestyle-relationship/>).

C. Wirausaha Literasi

Sebagaimana telah dinyatakan bahwa sekarang ini literasi memiliki arti luas sehingga keberaksaraan bukan lagi bermakna tunggal melainkan mengandung makna jamak, atau beragam arti (*multi literacies*). Definisi baru dari literasi menunjukkan paradigma baru dalam upaya memaknai literasi dan proses pembelajarannya.

Literasi dalam arti luas sejatinya sudah cukup lama menjadi acuan UNESCO. Bisa kita baca *Literacy for Life*, laporan UNESCO tahun 2006 tentang literasi dunia. Dalam laporan itu dinyatakan bahwa literasi adalah hak dasar manusia sebagai bagian esensial dari hak pendidikan. Terpenuhinya hak literasi memungkinkan kita mengakses sains, pengetahuan teknologi, aturan hukum, dan mampu memanfaatkan kekayaan budaya, dan daya guna media (Suwandi, 2016, 2018). Dengan demikian literasi menjadi poros upaya peningkatan kualitas hidup manusia dan karenanya merupakan sumbu pusingan pendidikan.

Ada beraneka macam keberaksaraan atau literasi, yaitu literasi media (*media literacy*), literasi digital (*digital literacy*), literasi informasi (*information literacy*), literasi computer (*computer literacy*), literasi emosional (*emotional literacy* atau *emotional intelligence*), literasi ekologis (*ecological literacy*), dan sebagainya. Hakikat berliterasi secara kritis dalam masyarakat yang demokratis

dapat diringkas dalam lima verba, yakni memahami, melibati, menggunakan, menganalisis, dan mentransformasi beraneka ragam informasi (utamanya teks).

Lietarsi informasi, menurut Clay (2001) dan Ferguson (www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf), sebagaimana dikutip dalam buku “Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah”, mencakup lima komponen, yaitu literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Dalam konteks Indonesia, literasi dini diperlukan sebagai dasar pemerolehan berliterasi tahap selanjutnya. Literasi dini (*early literacy*) adalah kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di rumah. Pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibu menjadi fondasi perkembangan literasi dasar.

Literasi dasar (*basic literacy*) adalah kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

Literasi perpustakaan (*library literacy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

Literasi media (*media literacy*) adalah kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.

Literasi teknologi (*technology literacy*) adalah kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, kemampuan dalam memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*computer literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta mengoperasikan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.

Literasi visual (*visual literacy*) adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak

manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

Dalam perkembangannya literasi terus berevolusi dan karenanya rujukannya makin meluas dan kompleks. Literasi memiliki tujuh dimensi yang berurusan dengan penggunaan bahasa (Wardi, 2004; Suwandi, 2016). *Pertama*, dimensi geografis, yang meliputi daerah lokal, nasional, regional, dan internasional. Literasi ini bergantung pada tingkat pendidikan dan jejaring sosial. *Kedua*, dimensi bidang, yang meliputi pendidikan, komunikasi, administrasi, hiburan, militer, dan sebagainya. Literasi ini mencirikan tingkat kualitas bangsa di bidang-bidang tersebut. *Ketiga*, dimensi keterampilan, yang meliputi membaca, menulis, menghitung, dan berbicara. Literasi ini bersifat individu yang dapat dilihat dari tampak dan semaraknya kegiatan membaca, menulis, menghitung, dan berbicara. Dalam tradisi orang barat, ada tiga keterampilan dasar yang lazim diutamakan, yakni: *reading*, *writing*, dan *arithmetic*. *Keempat*, dimensi fungsi, yakni fungsi literasi untuk memecahkan persoalan, memenuhi persyaratan dalam upaya mendapatkan pekerjaan, mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan, dan meningkatkan kapasitas pribadi dan potensi diri. *Kelima*, dimensi media (teks, cetak, visual, digital). Seiring dan sejalan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, begitu juga teknologi dalam media literasi. *Keenam*, dimensi jumlah (kuantitas). Kemampuan yang berkaitan dengan jumlah (kuantitas) ini tumbuh dan berkembang karena proses pendidikan yang berkualitas tinggi. Karena seperti halnya kemampuan berkomunikasi pada umumnya, kemampuan literasi yang berkaitan dengan jumlah, juga bersifat relatif. *Ketujuh*, dimensi bahasa (etnis, lokal, internasional). Proses literasi yang terjadi bisa singular maupun plural. Hal inilah yang menjadikan literasi bisa merupakan proses *monolingual*, *bilingual*, dan *multilingual*. Ketika seseorang mampu menulis dan berliterasi dengan bahasa daerah, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, ia disebut seseorang yang berkemampuan multilingual.

Selain jenis literasi yang telah disebutkan di atas, dikenal pula literasi linguistis, yakni aspek-aspek kompetensi literasi yang dinyatakan dalam bahasa sesuai dengan aspek-aspek pengetahuan linguistik yang dipengaruhi oleh kompetensi literasi dan perkembangan literasi linguistis sebagai bagian dari kemampuan kognitif mereka. Pandangan tentang literasi linguistik terdiri atas penentuan fitur (kontrol atas variasi linguistik baik dari perspektif pengguna maupun konteks (modalitas, genre, dan laras); proses bersamaan (metabahasa dan perannya dalam perkembangan bahasa); keadaan (keakraban dengan tulisan dan bahasa tulis dari dua aspek, yakni bahasa tulis sebagai wacana (pengakuan bahwa bahasa yang digunakan untuk menulis pada dasarnya berbeda dengan yang digunakan untuk berbicara) dan bahasa tulis sebagai sistem notasi (persepsi dan perkembangan sistem yang digunakan dalam modalitas tertulis. Literasi linguistik dipandang sebagai konstituen pengetahuan bahasa yang dicirikan oleh ketersediaan berbagai sumber daya linguistik dan kemampuan untuk secara sadar mengakses pengetahuan linguistik yang dimilikinya dan memandang bahasa dari berbagai perspektif (Ravid dan Tolchinsky, 2002: 417).

Dengan mengacu pada pengertian dan beragam literasi di atas, konsep wirausaha literasi sebagaimana dikemukakan pada bagian awal menjadi tidak memadai lagi. Wirausaha literasi tidak semata-mata mengacu pada orang yang memiliki kemampuan menghasilkan produksi baru serta memasarkannya dengan menggunakan peranti linguistik secara konvensional. Wirausaha literasi memiliki spektrum makna yang sangat luas, dan bahkan hampir tak terbatas. Wujud wirausaha literasi bisa sangat beragam dan secara terus-menerus berubah dan menemukan bentuk selaras dengan kreativitas manusia atau kelompok manusia yang menginisiasi atau memproduksinya. Produk dari wirausaha literasi akan terlahir dari berbagai sumber dan media serta tentu memperhitungkan kebutuhan penggunaannya.

Jika kita berpandangan bahwa berbagai produk wirausaha literasi tersebut sebagai produk kebudayaan, maka saya meyakini bahwa peran bahasa sangat menentukan. Alasan mendasar adalah bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai wadah kebudayaan dan sekaligus fungsi mengembangkan, memperbaiki atau menyempurnakan, dan mengomunikasi atau mendesiminasikan produk-produk kebudayaan, dan bahkan mewariskannya kepada generasi berikutnya. Sekali lagi saya ingin menegaskan bahwa bahasa mengambil peran yang sentral dan karenanya pemilikan kompetensi bahasalah yang sangat menentukan keberterimaan dan keberhasilan dari produk wirausaha. Jika demikian, pendidikan bahasa—dalam hal ini bahasa Indonesia—memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang unggul. Lulusan yang unggul dan kompeten akan memberi peluang besar untuk dapat bekerja dan menciptakan pekerjaan serta produk unggul, yang bisa jadi dalam berbagai bidang dan ranah kehidupan. Bukankah, berbagai produk yang dihasilkan tidak pernah bisa dilepaskan dengan pencitraan (*image*). Sekali lagi, jika kita memperyai ini, kompetensi berbahasa akan lebih menentukan keberhasilan sebuah kompetisi atau pertarungan.

D. Potensi Wirausaha Literasi dan Pengembangannya

Untuk dapat mewujudkan wirausaha pada diri mahasiswa perlu terlebih diketahui jenis-jenis lapangan usaha (bisa dibaca antara lain pada Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Badan Pusat Statistik Nomor 95 Tahun 2015 tentang Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia) dan jenis-jenis industri kreatif yang dapat dikembangkan. Berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLUI) sekurang-kurangnya ada dua kategori yang berkaitan erat dengan wirausaha literasi, yaitu kategori pendidikan dan kategori kesenian, hiburan dan rekreasi.

Kategori pendidikan meliputi 40-an subkategori. Kategori ini mencakup kegiatan pendidikan pada berbagai tingkatan dan untuk berbagai pekerjaan, baik secara lisan atau tertulis seperti halnya dengan berbagai cara komunikasi. Kategori ini juga mencakup pendidikan yang diselenggarakan oleh institusi yang berbeda dalam sistem sekolah umum pada tingkat yang berbeda-beda seperti halnya

pendidikan untuk usia dewasa, program literasi, dan lain-lain. Untuk setiap tingkat pendidikan pertama, kelompok ini mencakup pendidikan khusus termasuk siswa cacat baik mental atau fisik. Kategori ini mencakup pendidikan negeri dan swasta juga mencakup pengajaran yang terutama mengenai kegiatan olahraga dan hiburan dan kegiatan penunjang pendidikan. Pendidikan dapat disediakan dalam ruangan, melalui penyiaran radio dan televisi, internet, dan surat menyurat.

Kategori kesenian, hiburan, dan rekreasi mencakup 50-an subkategori kegiatan. Kategori ini memiliki cakupan luas untuk memenuhi kebutuhan kesenian/kebudayaan, hiburan dan rekreasi masyarakat umum, termasuk pertunjukan langsung, olahraga dan rekreasi. Subkategori aktivitas hiburan, kesenian, dan kreativitas, misalnya, mencakup kegiatan pengoperasian fasilitas dan penyediaan jasa untuk memenuhi kebutuhan kesenian/kebudayaan, hiburan dan rekreasi dari masyarakat. Golongan ini mencakup kegiatan produksi dari berbagai pertunjukan, perlombaan atau pameran yang ditujukan untuk dilihat masyarakat. Golongan ini juga mencakup pengoperasian fasilitas seni dan kegiatan keartisan, profesional, produser atau promotor, pertunjukan langsung seni, dengan atau tanpa fasilitas.

Sementara itu, berdasarkan Sensus Ekonomi 2016 (SE2016) terdapat 16 subsektor ekonomi kreatif (bekraf.go.id), yaitu: (1) **aplikasi dan pengembangan permainan**, (2) **arsitektur**, (3) **desain produk**, (3) **fesyen**, (5) **desain interior**, (6) **desain komunikasi visual**, (7) **seni pertunjukan**, (8) **film, animasi dan video**, (9) **fotografi**, (10) **kriya**, (11) **kuliner**, (12) **musik**, (13) **penerbitan**, (14) **periklanan**, (15) **seni rupa**, dan (16) **televisi dan radio**.

Kategori dan subkategori dan subsektor industri kreatif di atas secara langsung ataupun tidak langsung sebenarnya bersangkut-paut dengan bidang kajian Program Studi Bahasa (Indonesia) dan Pendidikan Bahasa (Indonesia) karena untuk dapat merancang, memproduksi, dan memasarkannya tidak bisa dilepaskan dengan urusan penggunaan bahasa. Bisa dinyatakan bahwa berbagai industri kreatif tersebut berbasis bahasa. Namun demikian, jika dicermati sekurang-kurangnya ada dua subsektor yang potensial dikembangkan untuk mewujudkan wirausaha literasi, yaitu seni pertunjukan dan penerbitan.

Berdasarkan pada kategori dan subkategori serta subsektor ekonomi kreatif Bekraf di atas dapat dikemukakan sejumlah potensi wirausaha literasi yang dapat dikembangkan. Wirausaha literasi dalam bidang pendidikan adalah sebagai berikut.

- (1) **Pendirian dan atau penyediaan jasa bimbingan belajar.**
- (2) **Pembuatan media pembelajaran bahasa yang inovatif dan kreatif.**
- (3) **Pembuatan bahan ajar (buku pelajaran, modul, buku pengayaan).**
- (4) **Pendidikan dan latihan Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI).**
- (5) **Penyediaan jasa layanan klinis pembelajaran bagi siswa.**
- (6) **Penyediaan jasa penyuntingan naskah.**
- (7) **Penyediaan jasa penerjemahan naskah.**
- (8) **Penyediaan jasa instruktur (penulisan karya ilmiah).**

- (9) **Penyediaan kursus atau pelatihan untuk peningkatan kemahiran berbahasa.**
- (10) **Penyediaan jasa pembuatan salindia bagi penyaji.**
- (11) **Penyediaan jasa instruktur kepewaraan.**
- (12) **Penyediaan jasa instruktur berpidato di depan publik bagi siswa.**

Indonesia memiliki kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, ketoprak, ludruk, tari, dan sebagainya. Berbagai seni pertunjukan dimiliki oleh masing-masing daerah di wilayah nusantara ini. Seni pertunjukan-seni pertunjukan, baik tradisi maupun kontemporer tersebut, dapat dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, bukan saja untuk mengembangkan apresiasi seni mahasiswa dan mencapai tujuan yang telah digariskan dalam kurikulum, tapi juga untuk tujuan kewirausahaan.

Wirausaha literasi dalam bidang kesenian, hiburan, dan rekreasi antara lain adalah sebagai berikut.

- (1) **Menulis dan membuat antologi puisi**
- (2) **Menulis dan membuat antologi pantun.**
- (3) **Menulis dan membuat antologi cerpen.**
- (4) **Menulis dan membuat antologi cerita anak**
- (5) **Menulis novel**
- (6) **Menulis drama.**
- (7) **Pentas baca puisi.**
- (8) **Mendongeng atau bercerita**
- (9) **Proses produksi dan persembahan teater.**
- (10) **Proses produksi dan persembahan musikalisasi puisi.**

Bangsa Indonesia memiliki potensi sosial budaya dan bahasa yang sangat kaya, yakni masyarakat multikultural dan masyarakat multilingual serta situasi kebahasaan di Nusantara. Bangsa Indonesia memiliki karya fiksi, baik lama (naskah klasik, cerita rakyat, dan dongeng) maupun modern (puisi, cerpen, novel, dan drama) dalam jumlah yang sangat banyak. Selain itu, bangsa Indonesia juga memiliki karya nonfiksi dalam jumlah yang sangat banyak. Potensi sosial budaya tersebut dapat menjadi sumber penulisan, baik fiksi maupun nonfiksi. Industri kreatif yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan bahasa mencakupi: iklan, pabrik kata, papan nama, spanduk, petunjuk di ruang publik, hotel, restoran, bandara, dsb. Karya fiksi dapat dialihmediakan menjadi karya audiovisual, film, sinetron, dsb.

Wirausaha literasi yang dapat pula dikembangkan adalah alih bahasa karya unggul dari bahasa daerah ke bahasa Indonesia, bahasa Indonesia ke bahasa asing, atau bahasa asing ke bahasa Indonesia.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia harus berorientasi pada pengembangan kecerdasan anak—khususnya kecerdasan linguistik atau kecerdasan bahasa—serta kemampuan mengaktualisasikan kecerdasannya tersebut dalam kinerja dan karya berbahasa secara nyata. Pembelajaran harus mampu memahami, menggali, mengeksplorasi,

dan memetakan kecerdasan bahasa anak. Kecerdasan bahasa atau kecerdasan linguistik di sini mengacu pada konsep Gardner (1983), yakni sistem kemampuan komputasi anak dalam mengatasi persoalan kebahasaan. Kecerdasan bahasa tersebut bertalian dengan kemampuan anak dalam menulis puisi, menulis cerita pendek, beretorika, dan ekspresi lain dengan menggunakan satuan-satuan bahasa baik secara lisan maupun tulis.

Melalui pembelajaran dosen atau pendidik menyajikan berbagai permasalahan untuk diselesaikan dengan sistem komputasi bahasa anak. Pemecahan atas permasalahan tersebut dapat dalam wujud karya kreatif bermediakan bahasa, seperti puisi, esai, artikel opini, dan laporan. Pemecahan masalah dapat pula dalam bentuk unjuk kerja, seperti bercerita, pembacaan puisi, dan pentas teater. Misal, tatkala media sosial makin terpapar berita-berita atau narasi-narasi *hoax*, pembelajaran hendaknya mampu mendorong, mengorganisasi, dan memfasilitasi anak menciptakan kegiatan kreatif dalam menemukan pemecahan terhadap permasalahan tersebut melalui kegiatan dialog, dikusi, menulis artikel opini. Tatkala kita menyaksikan fenomena korupsi yang makin merajalela, banyak birokrat dan politisi terkena operasi tangkap tangan (OTT), mahasiswa atau siswa bisa ditugasi menulis puisi atau cerita pendek yang berkaitan dengan topik tersebut. Tatkala makin marak terjadi plagiasi dalam penulisan karya tulis atau karya ilmiah, mahasiswa diminta untuk melakukan survei untuk mengetahui persepsi atau tanggapan mahasiswa terhadap kasus tersebut dan menyusunnya dalam sebuah laporan penelitian, artikel opini, atau artikel ilmiah.

Penyelesaian permasalahan yang mewujudkan lahirnya karya kreatif tersebut selanjutnya diminta untuk dipresentasikan untuk mendapat konfirmasi dan tanggapan dari teman-temannya. Dalam dikusi kelompok atau diskusi kelas mereka saling mengkritisi dan memberikan masukan untuk perbaikan atas karya kreatif yang telah dihasilkan. Tanggapan, kritikan, dan masukan tersebut dijadikan sebagai bahan revisi atas karya yang telah diciptakan. Sebagai bentuk apresiasi, selanjutnya karya tersebut dibimbing dan difasilitasi untuk diikuti dalam suatu lomba atau dikirimkan ke media masa (surat kabar, tabloid, majalah) atau penerbitan. Dapat pula karya-karya kreatif didesiminasikan melalui media sosial. Sementara itu, karya kreatif bentuk unjuk kerja diberi ruang oleh guru untuk dipentaskan, baik di dalam maupun di luar kampus. Selain itu, untuk keperluan pembelajaran dan pelatihan, sekolah atau kampus perlu menyediakan wahana atau media untuk medesiminasikan atau memublikasikan karya-karya kreatif mereka, yang antara lain adalah pengadaan majalah dinding (MADING), penerbitan buletin atau majalah sekolah, penerbitan buletin atau majalah kampus, menyelenggarakan pementasan.

Agar dapat diwujudkan produk-produk kreatif tentu dituntut terselenggaranya pembelajaran yang kreatif, pembelajaran yang menantang para siswa berani mengambil inisiasi untuk berbuat dan berkarya. Dosen atau guru harus mampu mengorganisasi kelas dan siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, suasana pembelajaran yang menggairahkan bagi tumbuhnya motivasi siswa untuk menghasilkan karya-karya kreatif dan inovatif. Pendidik

bertanggung jawab untuk memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan potensi kecerdasan bahasa yang dimiliki menjadi suatu capaian prestasi yang baik dan unggul dalam bentuk karya nyata.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut lembaga perlu menginisiasi dan memfasilitasi terbentuknya kelompok-kelompok kesenian, sanggar bahasa atau sastra, kelompok teater. Selain itu, institusi Program Studi dengan bantuan Fakultas atau Perguruan Tinggi menyiapkan program latihan, mendukung penyediaan fasilitas dan sarana-prasana, menyediakan dana, membangun terciptanya jejaring dengan sekolah-sekolah, pemerintah, atau pihak-pihak lain. Tak kalah penting, seperti telah dinyatakan, mengadakan kegiatan lomba atau festival yang melibatkan sekolah dan institusi pendidikan tinggi.

Jenis kewirausahaan lain yang dapat dikembangkan adalah bidang penerbitan.

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar subsektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital. Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektualitas bangsa.

Untuk mengefektifkan pembelajaran dan pelatihan yang dilakukan oleh pendidik dan sekolah atau kampus, penting untuk diketahui bahwa Badan Ekonomi Kreatif telah menerbitkan berbagai buku panduan untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Bekraf bekerja sama dengan Universitas Sebelas Maret, misalnya, telah menerbitkan sejumlah buku panduan, yaitu Buku Panduan Pendirian Usaha Desain dan Pengembangan Laman, Buku Panduan Pendirian Usaha Desain Grafis dan Diskonvis, Buku Panduan Pendirian Usaha Penerbitan Digital, Buku Panduan Pendirian Usaha Penerbitan Mandiri, dsb.

E. Tantangan Mewujudkan Wirausaha Literasi

Tantangan utama—sengaja saya gunakan kata ini untuk menyulih kata *kendala* atau *hambatan* yang sering bernilai kurang positif—mewujudkan wirausaha literasi adalah kurangnya minat dan kemampuan membaca. Peserta didik belum memanfaatkan secara optimal penguasaan teknologi informasi yang mereka miliki. Kepemilikan *smart phone* dan penguasaan mengakses informasi belum dimanfaatkan untuk hal-hal yang bersifat edukatif, produktif, dan benefit. Hal tersebut tentu memprihatinkan karena di era teknologi informasi, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan membaca dalam pengertian memahami teks secara analitis, kritis, dan reflektif. Mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat global dituntut untuk dapat mengadaptasi kemajuan teknologi dan keterbaruan. Semestinya mahasiswa menyadari pentingnya literasi informasi (*information literacy*), yaitu kemampuan untuk mencari, memahami, mengevaluasi secara kritis, dan mengelola informasi menjadi pengetahuan yang bermanfaat untuk pengembangan kehidupan pribadi dan sosialnya.

Berkeenaan dengan kegiatan bermedia sosial, dalam sebuah penelitian terbaru yang dilakukan oleh *We Are Social dan Hootsuite*, terungkap bahwa masyarakat Indonesia sangat gemar dan aktif mengunjungi media sosial (Suwandi, 2018b). Tercatat, setidaknya kini ada sekitar 130 juta masyarakat Indonesia yang aktif di berbagai media sosial, mulai dari facebook, instagram, twitter dan lainnya. Dalam laporan ini juga terungkap, pada Januari 2018, dari total masyarakat Indonesia berjumlah 265,4, penetrasi penggunaan internet mencapai 132,7 juta pengguna. Jika membandingkan antara jumlah pengguna internet dengan pengguna media sosial, sekitar 97,9 pengguna internet di Indonesia sudah menggunakan media sosial. Sementara itu, jika dibandingkan dengan total penduduk Indonesia, sekitar 48 persen penduduk Indonesia telah mencicipi media sosial. Mengenai jumlah waktu yang dihabiskan oleh masyarakat Indonesia, rata-rata setiap harinya satu orang mengakses sekira 8 jam 51 menit. Sementara itu, lama waktu untuk menggunakan media sosial dari berbagai perangkat mencapai 3 jam 23 menit per hari (<https://wearesocial.com/uk/blog/2018/01/global-digital-report-2018>).

F. Penutup

Mewujudkan wirausaha literasi bisa jadi sebagai upaya yang kompleks karena melibatkan banyak variabel determinan. Namun kompleks tidak selalu berarti rumit. Seturut dengan hal itu, mewujudkan wirausaha literasi tidak semestinya dipandang sebagai persoalan yang rumit karena kerumitan sering terjadi karena tidak adanya kesungguhan untuk berbuat. Mewujudkan wirausaha literasi kita yakini akan berhasil karena sesungguhnya setiap peserta didik memiliki kecerdasan dan karenanya mereka harus diposisikan sebagai subjek didik. Sebagaimana ditegaskan oleh Gardner (1983) bahwa semua manusia itu cerdas sesuai dengan potensi kecerdasannya masing-masing.

Pendidikan berperan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Pendidikan tidak mengizinkan tindakan atau perlakuan yang memaksakan diri untuk menyeragamkan kecerdasan peserta didik. Untuk itu, diperlukan kerja sinergis dan kolaboratif yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Mewujudkan wirausaha literasi kiranya merupakan sebuah tantangan bagi dosen dan seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Lembaga perlu menyiapkan kebijakan, regulasi, dan panduan bagi rancangan dan implementasi program pengembangan wirausaha literasi. Sementara itu, dosen perlu mengintegrasikan perilaku kewirausahaan dalam perkuliahan yang diampu, baik secara mandiri maupun melibatkan kerja kolaboratif dengan dosen lain atau pemangku kepentingan eksternal. Akhirnya, penting diciptakan bersama ekosistem yang mendukung muncul, bertumbuh, dan berkembangnya kreativitas, produk-produk inovatif, serta sikap dan perilaku menghargai terhadap konsistensi dan persistensi usaha untuk lebih mengembangkan bakat-bakat lokal agar mereka bisa lebih dikenal oleh khalayak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). 2018. *Profil Usaha/Perusahaan Subsektor Ekraf Berdasarkan Survei Ekonomi 2016*.
- Badan Pusat Statistik. 2017. *Peaturan Kepala Badang Pusat Statistik Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Kepala Badang Pusat Statistik Nomor 95 Tahun 2015 tentang Klasifikasi Baku Layanan Usaha Indonesia*.
- Clay, M. 2001. *Change Over Time in Children’s Literacy Development*. Portsmouth: Heinemann.
- DCMS (Department for Digital Culture, Media, and Sport) UK. 2001. *Creative Industries Mapping Document 2001: Demonstrating the success of our creative industries*. London: Department for Digital, Culture, Media and Sport.
- De Beukelaer, C. 2014. Creative industries in “developing” countries: Questioning country classifications in the UNCTAD creative economy reports, *Cultural Trends*, <http://dx.doi.org/10.1080/09548963.2014.912043>
- Departemen Perdagangan RI. 2007. *Studi Industri Kreatif Indonesia 2007*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Ferguson, B. *Information Literacy. A Primer for Teachers, Librarians, and other Informed People*. www.bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf
- Garder, H. 1983. *Frame of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- <http://www.bekraf.go.id/berita/page/17/profil-usahaperusahaan-16-subsektor-ekonomi-kreatif>.
- Ravid, D. and Tolchinsky, L. 2002. Developing linguistic literacy: a comprehensive model, *Journal of Child Language* 29 (2), pp 417-477.
- Suwandi, S. 2016. Pengembangan Budaya Literasi sebagai Investasi Pengukuhan Kemartabatan Bangsa, makalah dipresentasikan dalam Seminar Literasi (Semlit) dengan tema “Mengembangkan Literasi di Indonesia” yang diselenggarakan oleh Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, 29 Oktober 2016.
- _____. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mencerdaskan dan Tanggung Jawab Menghasilkan Generasi Literat, makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Kuningan, 27 Oktober 2018.
- Suwandi, S. & Boeriswati, E. 2016. *Capaian Pembelajaran dan Standar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- UNCTAD dan UNDP. 2009. *Creative Economy Report 2008: The Challenge of Assessing the Creative Economy*. Geneva: UNCTAD.
- Wardi, T. D. 2004. Paradigma Baru Literasi, *Kompas* 23 November.