
RENCANA PROGRAM KODE NUSANTARA FEST

Tema:

“Merayakan Kedaulatan Maritim (di meja makan)”

Latar Belakang Tema:

Indonesia telah meraih kemerdekaannya sebagai bangsa berdaulat pada tanggal 17 Agustus 1945. Namun, butuh perjuangan yang berat dan panjang untuk menjadi bangsa yang berdaulat penuh atas wilayah perairan kepulauannya. Pasca tahun 1945, kapal-kapal asing dapat berlayar dengan bebas di wilayah laut teritorial RI. Kala itu, Indonesia masih berpatokan pada *Territoriale Zee en Maritieme Kringen Ordonantie* (Staatblad tahun 1939 No. 442). Dalam peraturan tersebut, lebar laut teritorial Indonesia hanya 3 nautikalmil, dan penetapan lebar laut teritorial diukur dari garis pangkal yang menggunakan garis air rendah (pasang surut), yang mengikuti garis pantai masing-masing pulau Indonesia.

Aturan yang diterapkan oleh Pemerintah Hindia-Belanda ini kemudian dianulir oleh Pemerintah Indonesia pada tanggal 13 Desember 1957 oleh Perdana Menteri Djuanda Kartawidjaja melalui sebuah keputusan yang dikenal sebagai Deklarasi Djuanda. Deklarasi itu memuat konsepsi nusantara yang kemudian dituangkan dalam UU No. 4 Perpu Tahun 1960 tentang Perairan Indonesia. Isinya antara lain lebar laut teritorial Indonesia berubah menjadi 12 mil laut yang sebelumnya 3 nautikalmil laut diukur dari garis pantai yang menghubungkan titik-titik terluar dari ujung-ujung pulau Indonesia.

Deklarasi Djuanda yang dicetuskan tanggal 13 Desember 1957 ini juga merupakan deklarasi yang mengukuhkan Indonesia sebagai Negara Kepulauan. Laut tidak dipandang sebagai alat pemisah dan pemecah bangsa, sebaliknya, laut adalah alat pemersatu bangsa dengan keragaman budaya yang sangat melimpah ini. Karena itu, 13 Desember diperingati sebagai Hari Nusantara setiap tahunnya.

Bertepatan dengan Hari Nusantara, Sobat Budaya akan mengadakan Kode Nusantara Fest dengan tema **"Merayakan Kedaulatan Maritim (di meja makan)."**

Waktu Pelaksanaan:

Program ini akan diselenggarakan pada minggu II Desember (13 Desember – 15 Desember 2019). Sehingga program Kode Nusantara Fest yang dilaksanakan pada momen Hari Deklarasi Djuanda akan saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.

Mata Acara:

1. Opening
2. Talk Show
3. Lomba #KodeNusantara
4. Performance
5. Awarding

-
6. Expo
 7. Apresiasi
 8. Gala Dinner
 9. Closing

RINCIAN MATA ACARA:

1. Opening

Pembukaan Kode Nusantara Fest akan dihadiri oleh para tamu undangan VIP dan peserta lomba #KodeNusantara, disertai dengan beberapa penampilan tarian atau pertunjukan budaya tradisi, serta Fashion Show Acrotix Indonesia. Selain itu, akan ada *Press Conference*.

Fashion Show Acrotix

Latar Belakang

- Setiap goresan dalam sebuah media adalah suatu bentuk ekspresi. Ketika kemudian diapresiasi atau dikembangkan masyarakat setempat dan kemudian menjadi hal yang diteruskan kepada generasi penerusnya, maka ekspresi tersebut memiliki cerita atau gambaran dari masyarakat tersebut.
- Hasil pendataan Sobat Budaya di Perpustakaan Digital Budaya Indonesia menunjukkan hampir di setiap titik wilayah Indonesia memiliki bentuk goresan ekspresi yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan fakta bahwa Indonesia adalah bentuk keberagaman budaya yang masih hidup hingga saat ini.
- Ciri, ekspresi dan identitas suatu entitas kebudayaan yang ditunjukkan melalui motif tentu memiliki nilai dan narasi yang hendak disampaikan dan diteruskan ke generasi selanjutnya.
- Bandung Fe Institute telah menjabarkannya melalui sains, sehingga kini motif tersebut direplikasi, dimodifikasi dan bahkan dikembangkan. Perangkat komputasinya pun kini sudah bisa diakses publik, dengan nama PhyBatik.
- Acrotix, sebagai unit usaha Sobat Budaya, berusaha mengembangkan hasil riset tersebut dengan tetap memegang teguh aturan dan makna dari tiap motif.

Bentuk Kegiatan

- Acrotix dan seorang desainer akan mendesain sebuah busana yang menggunakan motif hasil PhyBatik.
- Setiap busana dan motif yang ditampilkan akan diceritakan dan divisualisasikan cara penciptaannya.
- Acrotix juga akan memperagakan seragam dari pihak sponsor yang sudah mengadopsi teknologi Batik Logo®.

2. Talk Show

Daftar Narasumber

No.	Pilar Sobat Budaya	Narasumber
1	Sumber Informasi	1. Hokky Situngkir (Presiden Bandung Fe Institute, Penulis Buku Kode-Kode Nusantara) 2. Nicky Ria Azizman (Ketua Umum Sobat Budaya)

2	Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Monika Raharti (Ketua Dewan Pembina Center for Young Scientist) 2. Stefani (Peneliti Belia Batik Baduy) 3. Alvina (Peneliti Belia Kayon Cirebon) 4. Tim SMA Lazuardi GIS (Peneliti Belia Sistem Tata Kelola Sungai Cikapundung) 5. Alfian (Peneliti Belia Sasando) 6. Arum (Peneliti Belia Batik Dayak) 7. Gigih (Peneliti Kalender Sunda)
3	Perlindungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kementerian Luar Negeri 2. Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman 3. Kementerian Komunikasi dan Informatika 4. Kementerian Hukum dan HAM 5. Kementerian Pariwisata 6. Badan Intelijen Negara 7. Badan Siber dan Sandi Negara 8. Prof. Agus Sardjono 9. Miranda Risang Ayu
4	Inovasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hokky Situngkir 2. Vande Leonardo (Acrotix) 3. Badan Ekonomi Kreatif 4. Pegiat Muda dalam bidang budaya tradisi

3. Lomba #KodeNusantara

- Lomba Permainan Tradisional (tingkat SD - SMP)
- Lomba Vlog tema Budaya dan/atau Maritim (semua kalangan)

4. *Performance*

- Penampilan Pertunjukan dari Sobat Budaya Daerah
- Music Performance Jazz Nusantara

5. *Awarding*

Latar Belakang

- Sebagaimana telah dibuktikan oleh hasil riset Bandung Fe Institute, bahwa ekspresi-ekspresi budaya tradisional tak luput dari kandungan ilmu pengetahuan yang sangat bernilai. Untaian ilmu pengetahuan yang tersematkan dalam tradisi tersebut sering kali membutuhkan sains modern untuk bisa mengungkapnya. Pengetahuan tersebut akan semakin membantu kita dalam mencirikan jati diri atau identitas kita.
- Tak hanya itu, kerap juga ekspresi tersebut kemudian mempunyai nilai jual yang tinggi. Suatu karya yang mungkin setiap hari kita jumpai dan kemudian dianggap biasa, ternyata juga bisa menjadi inspirasi bagi mereka yang jeli dalam melihat keindahan maupun manfaatnya. Sobat Budaya sudah memberikan kita berbagai bukti kasus pencurian produk budaya dari pihak luar. Baik itu produk budaya yang bersifat kriya maupun resep-resep bahan konsumsi yang bercita rasa unik atau pun berkhasiat untuk kesehatan.
- Pada acara pemberian penghargaan ini, Sobat Budaya ingin memberikan sebuah apresiasi kepada mereka yang hingga saat ini merawat pengetahuan yang terkandung dalam berbagai produk budaya. Sebuah apresiasi yang dirasa perlu karena tak jarang mereka hidup dengan penuh keterbatasan namun tetap berdedikasi demi pengetahuan yang sudah dan kelak akan bermanfaat bagi kemanusiaan. Sobat Budaya ingin menunjukkan kepada publik seluas-luasnya bahwa dedikasi mereka sejatinya bentuk pengabdian bagi kebaikan umat manusia itu sendiri, dan melantarkannya adalah sebuah kedukaan.

Bentuk Kegiatan

- Sobat Budaya akan melakukan penelusuran terhadap para maestro budaya dengan melakukan riset dan ekspedisi.
- Nama-nama maestro budaya akan ditentukan oleh Sobat Budaya. Tidak ada penyebutan nominasi dan pemenang.
- Publik akan diberikan informasi berupa audio-visual terhadap maestro budaya yang terpilih.
- Penyerahan penghargaan akan diberikan pada saat acara Closing. Individu yang meyerahkan, sebagai perwakilan dari acara, bisa dari pihak Sobat Budaya, Bandung Fe Insitute, maupun para Sponsor.

Pemberian penghargaan kepada 15 maestro yang berdedikasi pada 15 elemen budaya di Perpustakaan Digital Budaya Indonesia (PDBI) pada saat *closing* Kode Nusantara Fest.

6. *Expo*

Latar Belakang:

- #KodeNusantara merupakan hasil riset ilmiah atas jejak-jejak pengetahuan budaya tradisi di Nusantara. Hasil riset tersebut menunjukkan adanya ilmu pengetahuan yang menyusun beragam

objek dan aspek budaya tradisi di nusantara. Sedangkan, ilmu pengetahuan yang terkodekan di balik beragam objek dan aspek budaya tradisi tersebut baru terungkap di era pengetahuan modern.

- #KodeNusantara merupakan sebuah telaah budaya tradisi di Nusantara yang mengawinkan unsur pengetahuan di balik budaya tradisi, sains dan teknologi. Unsur pengetahuan, sains dan teknologi adalah unsur-unsur yang akan ditampilkan dalam rangkaian Expo #KodeNusantara
- Perkawinan unsur pengetahuan budaya tradisi, sains dan teknologi hendak menunjukkan peradaban pengetahuan tradisi di nusantara dengan cara-cara yang tidak tradisional.
- Pameran peradaban tersebut didorong untuk menjadi inspirasi bagi pemerintah, *corporate* dan para *stakeholder* lainnya, serta khalayak ramai atas agungnya peradaban nusantara dan pentingnya menjaga pengetahuan di balik peradaban pengetahuan tradisi di nusantara tersebut.
- Bentuk Expo #KodeNusantara ini berupaya memberikan *experience* kepada para pengunjung pameran atas pengetahuan dan peradaban di nusantara dengan cara-cara yang tidak tradisional

Expo diselenggarakan di sebuah hall atau lobby. Lantai tempat penyelenggaraan acara akan dipasang Peta Keperabatan Lagu Nusantara. Peta Keperabatan Lagu tersebut digunakan untuk menunjukkan keperabatan lagu Nusantara. Para pengunjung yang menginjak tombol-tombol lagu dalam peta keperabatan tersebut akan dapat mendengarkan lagu-lagu tersebut.

Pameran Interaktif Expo:

- i. Augmented Reality
Beragam konten #KodeNusantara dan Kemaritiman Indonesia di-alih-teknologikan ke dalam Augmented Reality, kontennya divisualkan secara 2 dimensi dalam sebuah media visual kemudian dipertunjukkan menjadi 3 dimensi beserta dengan *storytelling*-nya melalui teknologi 3 dimensi.
- ii. Hologram
Konten #KodeNusantara dan Kemaritiman Indonesia berupa bangunan/ objek 3 dimensi dipertunjukkan kepada pengunjung dengan teknologi hologram. Objek 3 dimensi yang akan dipertunjukkan dalam metode hologram adalah Candi Borobudur, Situs Megalitikum Gunung Padang, Rumah Tradisional dan ornamen gorga, Raja Ampat, dan Pulau Komodo.
- iii. Virtual Reality Adventure
Para pengunjung akan diajak menjelajahi pengetahuan dan peradaban di Nusantara dengan kegiatan Virtual Reality Adventure #KodeNusantara dan Kemaritiman. Para pengunjung akan mendapatkan *experience* seakan melihat dan merasakan langsung tempat-tempat di mana pengetahuan dan peradaban di balik #KodeNusantara dan Pesona Kemaritiman di Indonesia.
- iv. Booth / Tenant Kuliner Nusantara, Ornament Nusantara
Para pengunjung dapat menyicipi kuliner tradisi Nusantara yang dihadirkan pada booth tenant UKM dan melihat ornament tradisi dari 34 Provinsi.
- v. Peta Batik Nusantara
- vi. Peta Lagu Nusantara
- vii. Sistem Birokrasi Kerajaan Nusantara

- viii. Miniatur (Merchandise)
- ix. Permainan Tradisional
- x. Booth Buku Kode-Kode Nusantara
- xi. Pameran dari Sobat Budaya Daerah
- xii. Pameran Poster #KodeNusantara
 - Poster riset para peneliti belia
 - Poster testimoni #KodeNusantara
 - Poster Dukungan Kode Nusantara Fest dari para sponsor

xiii. Pameran Sejarah Kemaritiman Indonesia

xiv. Pameran Batik Fraktal

Desainer Acrotix akan mendemokan pembuatan desain batik fractal via komputer dan ditampilkan dalam bentuk video pada layer besar. Desainer Acrotix akan juga memadukan pola dan motif dari Sabang hingga Merauke dengan pakem-pakem pembuatan Batik. Demo pembuatan ini akan didampingi dengan display beberapa produk Acrotix disertai dengan narasi dan motif-motif tersebut.

Games Interaktif:

i. Kinegram Card

kinegram merupakan teknologi untuk memvisualisasikan objek 2 dimensi dengan efek gerak. Sehingga, pengunjung bisa juga melihat pergerakan atas objek-objek 2 dimensi yang ditampilkan dalam kinegram.

ii. Kinegram Book

iii. Uno

iv. Ular Tangga

v. Flash Card

Pengetahuan di dalam buku #KodeNusantara dikemas dengan lebih ringkas, lebih ringan dan lebih menarik dengan media *flash card*. Para pengunjung dapat membaca cuplikan-cuplikan informasi beserta gambar yang berkaitan dengan cuplikan informasi tersebut yang tertulis di setiap lembar *flash card*.

vi. Monopoly

7. Apresiasi

Latar Belakang

- Kebudayaan bisa tetap menjadi manfaat tatkala didukung oleh lingkungan yang memungkinkannya untuk hidup dan berkembang.
- Terlebih di era seperti sekarang ini, budaya tradisional sudah sedemikian mudah kita jumpai dalam bentuk-bentuk yang modern.
- Ketika sudah bersentuhan dengan kehidupan modern, dipastikan semakin banyak para pemangku kepentingan yang terlibat di dalamnya. Baik itu dalam hal kebijakan publik, perlindungan hukum, sains & teknologi, bisnis, diplomasi internasional, pendidikan dan masih banyak lagi.

- Sobat Budaya merasa perlu untuk juga memberikan apresiasi kepada mereka yang telah memungkinkan kebudayaan tradisional hidup, berkembang dan kemudian menjadi inspirasi bagi kita dan generasi penerus.
- Dengan demikian, Sobat Budaya ingin menunjukkan bahwa bahwa kebudayaan bukanlah perkara yang sederhana sehingga dirasa cukup untuk ditangani oleh suatu jabatan publik. Kebudayaan adalah persoalan identitas, pengetahuan, cara hidup, kekayaan yang tentu saja kemudian mempengaruhi cara kita berbangsa, bernegara dan menjadi penduduk dunia.

Bentuk Kegiatan

- Sobat Budaya akan melakukan riset dan *focus group discussion* bersama pihak-pihak lain untuk menentukan mereka yang perlu mendapatkan apresiasi dari 34 Provinsi (Putra Putri Inisiator Sobat Budaya Daerah atau Pengukuhan Sobat Budaya Daerah).
- Publik akan diberikan informasi berupa narasi ataupun video profil.
- Penyerahan apresiasi akan diberikan pada saat acara. Individu yang meyerahkan, sebagai perwakilan dari acara, bisa dari pihak Sobat Budaya, Bandung Fe Insitute, maupun para Sponsor.

8. Gala Dinner

- i. Instalasi Sambal Nusantara
- ii. Instalasi Cendol Nusantara

9. Closing

- i. Presentasi Koordinator Ekspedisi 5 Pulau dan 27 Titik di Jawa Barat
- ii. Pelepasan Calon Ekspeditor