



# Merdeka Berbudaya untuk Pemaajuan Peradaban Literasi Digital

**Meutya V. Hafid**

Ketua Komisi I DPR RI



# Dasar Hukum Lembaga Sensor Film (LSF)



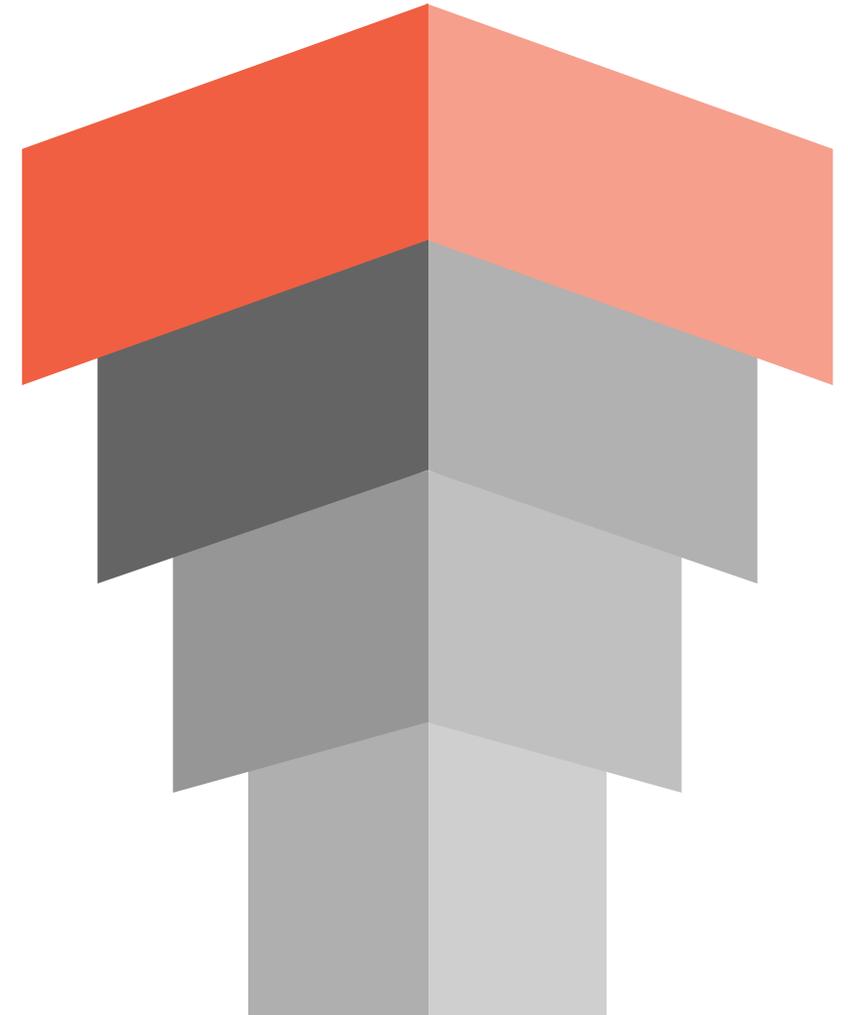
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR  
33 TAHUN 2009 TENTANG PERFILMAN



PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 18 TAHUN 2014 TENTANG LEMBAGA  
SENSOR FILM



PERMENDIKBUD NOMOR 14 TAHUN 2019  
TENTANG PEDOMAN DAN KRITERIA  
PENYENSORAN DAN PENARIKAN FILM DAN  
IKLAN FILM DARI PEREDARAN





**Merdeka: “*Bukan hanya sekedar bebas, tapi Industri perfilman harus mampu mendorong Konten Kreatif berbudaya lokal secara maksimal.*”**

- Indonesia membutuhkan lebih banyak pengusaha di industri perfilman yang berorientasi kepada kreativitas dan inovasi dalam menghadapi bonus demografi pada 2030-2040.
- Dalam keadaan *new normal*, dunia semakin terkoneksi satu sama lain, tuntutan untuk terus berkreasi dan berinovasi mutlak jika tidak ingin tergeser oleh para pemain global.
- Suasana pandemi memudahkan berbagai pihak untuk saling berkolaborasi dengan memanfaatkan akses internet dan media sosial.





## Dorongan Konten Kreatif Berbudaya Lokal

- Budaya yang merupakan hasil kreativitas berkesinambungan selama jangka waktu yang panjang, merupakan warisan berharga.
- Keberagaman budaya di Indonesia merupakan potensi pengembangan konten kreatif untuk industri perfilman berbasis budaya lokal.
- Pemerintah Indonesia menjadikan industri kreatif (termasuk perfilman) berbasis budaya sebagai salah satu sumber utama pengembangan ekonomi di era 4.0.



# FILM DAN BUDAYA DI ERA DIGITAL



Dari perspektif sosial, di era digital, film impor mudah masuk, ditujukan untuk memperkaya referensi penonton Indonesia dalam terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa, sedangkan, Film Indonesia yang diekspor dimaksudkan agar budaya bangsa Indonesia dikenal oleh dunia internasional.

*Namun, akses masyarakat terhadap film di era digital, semakin meluas. Film mudah didapatkan dari berbagai platform digital.*



Masyarakat wajib dilindungi dari pengaruh negatif film, masyarakat juga diberi kesempatan untuk berperan serta dalam perfilman, baik secara perseorangan maupun secara kelompok.

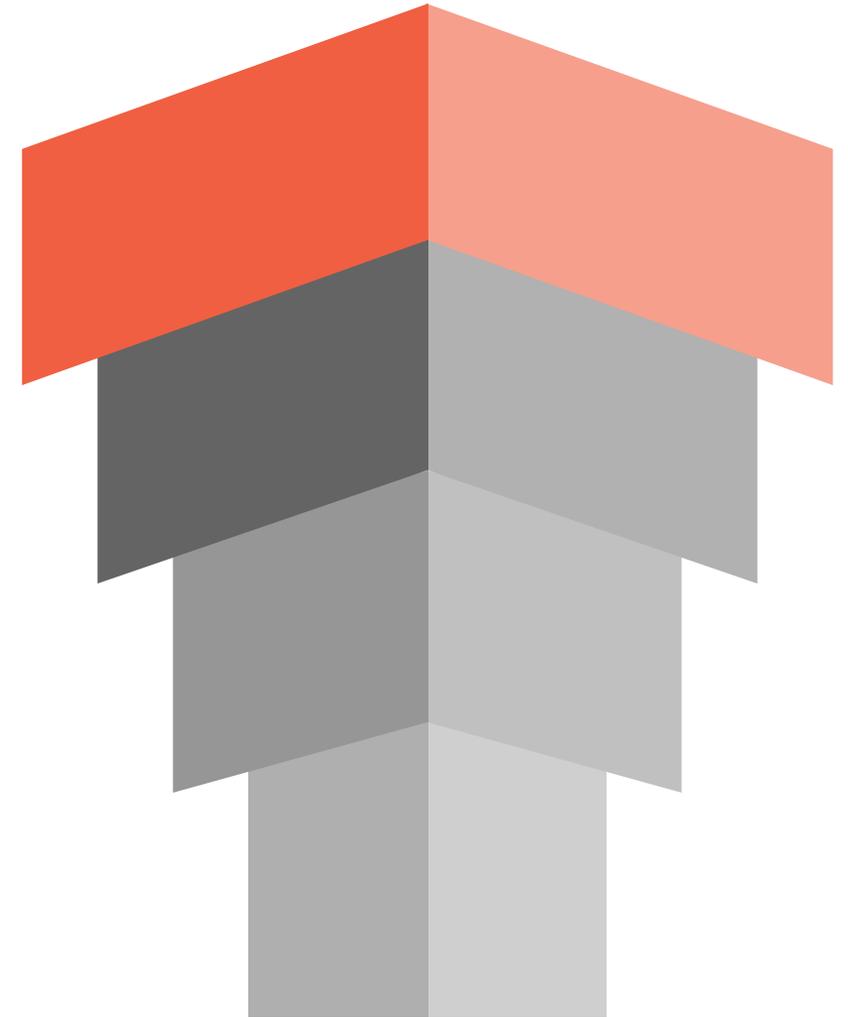
*Sensor pada dasarnya diperlukan untuk melindungi masyarakat dari pengaruh negatif film termasuk didalamnya pengaruh negatif budaya asing. Cara mensensor pun sudah harus mengimbangi teknologi yang ada.*



## FAKTA DIGITAL

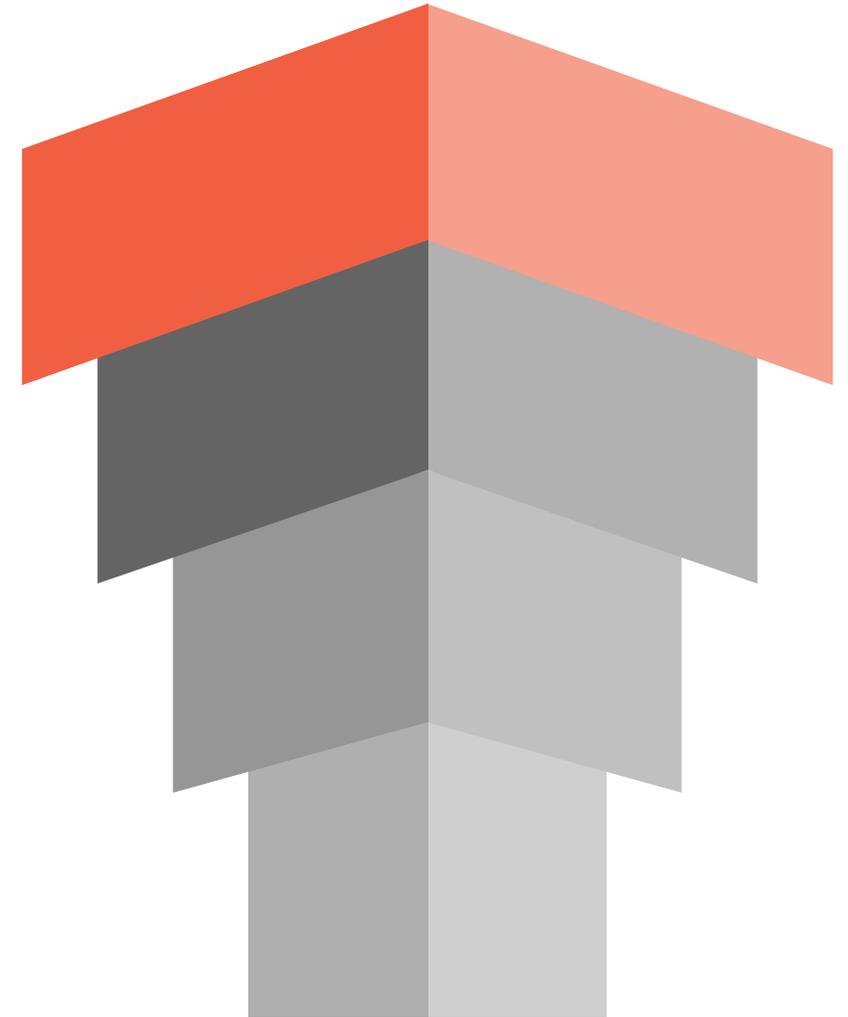
- Menurut Hootsuite, Pengguna Internet Indonesia pada awal tahun 2022 mencapai 204,7 juta jiwa, jumlah ini mencakup 73,7% dari total populasi Indonesia. Pengguna internet Indonesia rata-rata menghabiskan waktu selama 8 jam 52 menit untuk berselancar di internet.
- 45% dari populasi dunia (sekitar 3,5 miliar orang) sekarang adalah pengguna media sosial. Setiap hari, ada sedikitnya 1 (satu) juta orang baru yang online dalam dunia digital (internet).
- Sampai tahun 2021, Kemenkominfo RI menyatakan Indeks Literasi Digital Indonesia berada di angka 3,49 dari 5 (kategori sedang). Pada tahun sebelumnya, Menurut *The Economist Intelligence Unit*, dari 100 negara, Indonesia menempati peringkat ke-40 sebagai negara yang siap untuk mendukung literasi digital. Indonesia berada dibawah Malaysia (peringkat ke-3) dan Singapura (peringkat ke-22) untuk Asia Tenggara.

Era Digital, Era Media Berbayar: Mengurangi Nilai Budaya Lokal, Menggoyahkan Pertahanan dan Keamanan Bangsa, benarkah??



# Era Digital, Era Media Berbayar: Mengurangi Nilai Budaya Lokal, Menggoyahkan Pertahanan dan Keamanan Bangsa, benarkah??

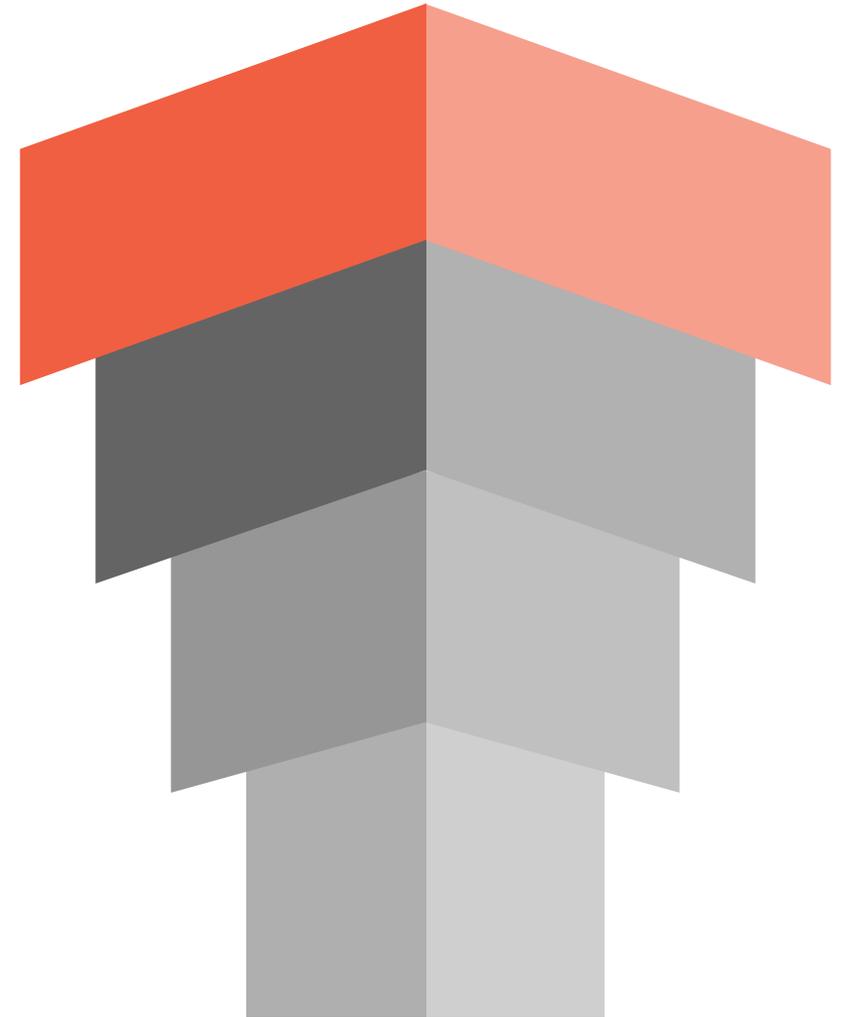
*“Menurut studi yang berkembang, penonton Indonesia sangat suka menonton memakai smartphone, jumlahnya dua kali lipat lebih besar dari rata-rata pengguna global. Di Indonesia, 44 persen pengguna media berbayar, memilih menonton konten lokal. Sisanya, 56 persen, digunakan untuk menonton konten asing.”*



## Era Digital, Era Media Berbayar: Mengurangi Nilai Budaya Lokal, Menggoyahkan Pertahanan dan Keamanan Bangsa, benarkah??

Platform media berbayar seperti, iflix saat ini berkembang di 13 negara, Hooq di 5 negara, Viu di 17 negara bahkan Prime Video milik Amazon dan masih banyak lagi platform media berbayar yang menghiasi layar tontonan pemirsa.

Netflix adalah platform yang paling populer di Indonesia. Secara global, konten Netflix ditonton selama ratusan juta jam hanya dalam waktu sehari, jumlah subscriber Netflix mencapai 190 juta di seluruh dunia.



## Era Digital, Era Media Berbayar: Mengurangi Nilai Budaya Lokal, Menggoyahkan Pertahanan dan Keamanan Bangsa, benarkah??

Pada awal Pandemi Covid-19, dari sisi ekonomi, menurut survei Lembaga ekonomi digital global, Alphabet, investasi yang akan ditanamkan oleh media berbayar seperti Netflix, iflix, dan HOOQ untuk membuat konten lokal mencapai USD10,1 miliar. Sementara dampak dari investasi pada Produk Domestik Bruto (PDB) sebuah negara akan mencapai tiga kali lipat dari nilai investasi itu, atau sekitar USD30,4 miliar.



# PENTINGNYA LITERASI DIGITAL (termasuk dalam Industri Perfilman)

Guna memerangi aspek negatif dunia digital karena kehadiran TIK yang cepat dan dinamis.

Literasi Digital adalah satu dari enam jenis penguasaan literasi yang dianjurkan oleh *World Economic Forum* guna menjawab tantangan global di abad ke-21.

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif.

# PENTINGNYA LITERASI DIGITAL (termasuk dalam Industri Perfilman)

Menurut UNESCO, konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi di era digital 4.0.

Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk (menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika).

## “Film Punya Pengaruh.”

Sebuah studi di bidang neurosains juga membuktikan bahwa film memang dapat mengendalikan sentimen orang. Lewat *functional magnetic resonance imaging* (fMRI), para ilmuwan dari New York University mengetahui reaksi otak manusia terhadap adegan, warna, dan musik latar dalam film; dan hal itu menjadikan film-film yang mempunyai tujuan tertentu, misalnya merusak budaya, sukses menancapkan pengaruh dan pesan di kepala para penontonnya.

Film dan Budaya menjadi sebuah keterkaitan yang tak terpisahkan di Era Digital. Maka dari itu, pemahaman akan literasi digital saat ini, harus mampu mengontrol pengaruh dan pesan budaya tersebut.





## JIKA TIDAK LITERASI DIGITAL?????

- (1) Bagi Penonton: Penikmat film akan serta merta menyerap nilai-nilai dalam film tanpa menyaringnya ke dalam perilaku kehidupan sehari-hari.
- (2) Bagi Pemain Industri: Tidak adanya daya saing, hanya menjadi *passive consumer* namun tidak berpotensi menjadi seorang produsen (pemain industri) yang handal, yang mampu menciptakan film berbasis budaya lokal.
- (3) Bagi masyarakat umum: Kurangnya *Critical Thinking* terhadap nilai-nilai budaya dalam film di era digital, maka akan memicu fanatisme terhadap ideologi-ideologi lama dan kurang menerima budaya baru (yang sebenarnya bisa saja berdampak baik untuk negara).



## SARAN (1)

Para insan perfilman dituntut untuk lebih kreatif dalam menemukan tema-tema yang akan diangkat menjadi karya (film), karena mengingat film merupakan media komunikasi massa yang paling digemari khalayak dan sangat tepat untuk mentransformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat untuk diambil suatu pengajaran hidup dan tidak hanya menjadikan sebagai lahan persaingan bisnis semata yang pada akhirnya akan merugikan khalayak dan menghancurkan pertahanan dan keamanan negara. Karena film tak hanya tontonan tetapi tuntunan.



## SARAN (2)

Penilaian terhadap suatu produksi film terletak pada penerimaan masyarakat bukan oleh pemerintah, sehingga kelembagaan sensor harus menjadi Dewan Sensor Film yang lebih terbuka melibatkan masyarakat luas, yakni yang membuka pelaporan masyarakat terhadap sebuah film yang dapat diterima atau tidak. Film mana yang layak siar atau dipertontonkan adalah film yang tidak menggeser ideologi kebangsaan dan tidak merusak nilai moral anak bangsa.



## SARAN (3)

Permasalahan akan keberadaan LSF yaitu dengan adanya anggapan bahwa dengan adanya sensor terhadap film, maka akan terjadi pengikisan terhadap kreativitas yang dilakukan oleh para pembuat film.

Para insan perfilman tanah air masih menghendaki keberadaan LSF dengan cacatan pelaksanaannya harus diperbaiki dengan lebih mempertimbangkan dan memilah-milah bagian mana yang benar-benar patut disensor dan film-film mana yang harus dilindungi demi kesenian dan tujuan yang lebih bijaksana (melindungi nilai-nilai kebudayaan bangsa demi menjaga pertahanan dan keamanan NKRI).

The image features two vintage film reels on a reflective, golden-brown surface. The reels are positioned diagonally, with the one on the left slightly behind the one on the right. Film strips are unspooled from both reels, curving across the surface. The lighting is soft and directional, creating highlights on the edges of the reels and their reflections. The overall aesthetic is warm and nostalgic, evoking the classic era of cinema.

## KOMITMEN KOMISI I DPR RI

*Mengingat salah satu peran film adalah sebagai alat penetrasi budaya, Komisi I DPR RI mendorong LSF ke depan untuk mengoptimalkan perannya di tengah era globalisasi dan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga mampu melindungi masyarakat dari pengaruh negatif film sehingga tetap menjaga jati diri, karakter, dan ketahanan bangsa.“*



THANK YOU