

EDITORIAL: PENDIDIKAN KREATIVITAS

Sapardi Djoko Damono

Jurnal *Urban* ini adalah kelanjutan dari jurnal yang sudah pernah kami terbitkan sebelumnya, yakni Jurnal *Urbanitas* yang terbit pertama kali tahun 2009 dan kemudian berhenti karena masalah teknis. Visi jurnal kami ini tetap sama, yakni mendeteksi, memilah-milah, memahami, dan menguraikan berbagai masalah yang berkaitan dengan konsep urban –sebuah ruang mahaluas, khususnya Jakarta, yang mau tidak mau harus menampung segala masalah yang berkaitan dengan urbanisasi. Urbanisasi tidak hanya bermakna mengalirnya dengan deras penduduk dari daerah-daerah yang tidak atau belum dianggap urban karena berbagai macam alasan, tetapi juga – dan terutama – proses yang harus dijalani siapa pun yang datang ke kota agar bisa menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari dinamika kehidupan kota. Proses yang menyangkut semua kegiatan, yang menghasilkan gagasan, teknologi, maupun benda yang dihasilkannya itulah pada dasarnya yang menjadi fokus jurnal ini.

Hakikat masalah yang harus dihadapi siapa pun yang berketetapan untuk pindah ke dan menjadi bagian dari dinamika kehidupan kota adalah yang berkaitan dengan konsep *survival*, dan kita sadari sepenuhnya bahwa

frasa *survival of the fittest* masih berlaku sampai sekarang, bahkan mungkin sampai kapan pun. Hanya mereka yang memiliki, mengembangkan, dan menciptakan akal-akalan yang canggih yang bisa lolos dari ujian frasa itu. Segala jenis pemikiran dan kegiatan pada dasarnya bersandar pada teknologi, yang tidak lain berarti *the way people do things* – segala jenis akan-akalan yang kita lakukan untuk menghasilkan segala sesuatu agar bisa bertahan. Teknologi menghasilkan segala sesuatu yang kita perlukan dan manfaatkan untuk menghasilkan segala jenis benda dan kebutuhan apa pun yang menyebabkan kita bisa berhasil menjalani proses urbanisasi. Kita berusaha sebaik-baiknya agar semua artikel yang dimuat dalam jurnal ini ada kait-mengaitnya dengan proses tersebut.

Urban nomor ini memuat enam artikel yang ditulis oleh para peneliti yang berasal dari berbagai lembaga. Artikel Satiro Pamungkas, “Peran Orang Gila sebagai Representasi Kritik Sosial: Studi Kasus Tiga Film Warkop DKI: Bisa Naik Bisa Turun (1981), Bagi-Bagi Dong (1992), dan Pencet Sana Pencet Sini (1993)” adalah hasil pengamatan dan analisis atas tiga komedi Warkop. Komedian ini, menurut Pamungkas, telah memanfaatkan tokoh

orang gila sebagai alat untuk secara tidak langsung melancarkan kritik terhadap lembaga yang dalam beberapa hal gagal dalam menangani masalah ketimpangan dan ketidakadilan sosial. “Tautan antara Ideologi dan Kebudayaan dalam film *Modern Times*” oleh Heri Purwoko mengamati dan menguraikan bagaimana dalam film-film Charlie Chaplin perkembangan teknologi modern telah menyebabkan timbulnya rasa kikuk dalam masyarakat. “ Representasi Identitas Suporter dalam Logo Viking Persib” oleh Betha Almanfaluthi adalah hasil penamaman, pemahaman, dan analisis atas logo sebuah persatuan sepak bola yang ternyata mencakup masyarakat luas, tidak hanya yang ada di Bandung.

Rangga Samiaji Rinjani menulis “Representasi Makanan Tradisional Jakarta dalam Komposisi Foodporn di Media Sosial Instagram”, sebuah telaah tentang strategi pemasaran makanan lewat media sosial Instagram. “Nasionalisme Banal dalam Pemanfaatan Lambang Garuda Pancasila di Media Internet” oleh Danu Widhyatmoko” menelaah bagaimana lambang garuda pancasila menjadi simbol nasionalisme banal di dunia maya. “Ekspresi Kehidupan Odapi melalui Seni Perhiasan” oleh Yusaira Farhia adalah telaah dan analisis tentang

kepercayaan adanya hubungan antara perhiasan dan proses kesembuhan penyakit.

Semua artikel dalam nomor ini merupakan bagian dari inti masalah yang berkaitan dengan upaya manusia untuk menjalani proses urbanisasi, yang bisa saja tidak hanya terjadi di Jakarta tetapi juga di kota-kota besar lain – dahulu dan sekarang. Kita sepenuhnya menyadari bahwa masalah urbanisasi sudah terjadi sejak di Indonesia tumbuh kota-kota yang dirancang dan dihuni oleh masyarakat yang memiliki dan sekaligus menciptakan berbagai masalah yang mau tidak mau harus dipecahkannya.