

PENGEMBANGAN KONTEN PASUA TV BERBASIS SENI LOKAL: UPAYA RESILIENSI KOMUNITAS SENI BUDAYA PASCA-PANDEMI

Wanda Listiani¹, Sri Rustiyanti², Fani Dila Sari³, IBG. Surya Peradantha⁴

^{1,2}Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

³Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

⁴Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua

wandalistiani@gmail.com, rustiyantisri@yahoo.com, vaanyeinstein@gmail.com, gusde029@gmail.com

Abstrak

PASUA TV merupakan *platform* televisi *online* yang kontennya didesain untuk mewujudkan pemulihan dan resiliensi komunitas seni budaya pasca-pandemi. Konten visual dapat mengurangi tingkat depresi, kecemasan dan mendorong interaksi sosial pekerja kreatif pasca-pandemi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode produksi konten visual. Konten visual yang dikembangkan berisi kerja seni budaya dari kegiatan mitra sanggar atau komunitas seni budaya, hasil penelitian seni budaya berbasis teknologi digital dan arsip visual dari kegiatan pengabdian masyarakat serta kuliah kerja nyata daring yang bermitra dengan masyarakat seni budaya di wilayah Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode desain visual dan teknik analisis konten. Hasil penelitian ini menjelaskan bentuk desain PASUA TV berbasis web dan konten visual seni lokal yang berada di wilayah Indonesia.

Kata Kunci : Konten Visual, PASUA TV, Resiliensi Komunitas Seni Budaya, Pasca-Pandemi

PENDAHULUAN

Perkembangan media *online* saat ini sangatlah pesat. Salah satu media *online* yang berkembang di Indonesia adalah televisi *online* yang bertujuan menjadi portal berita untuk menyampaikan informasi terbaru secara cepat kepada masyarakat. Televisi *online* merupakan gabungan unsur audio dan visual sehingga menjadi sarana komunikasi yang mudah dipahami oleh masyarakat. Televisi *online* yang berkembang seperti UseeTV, Mivo TV, Twitch.tv dan masih banyak lagi penyedia situs berita *online*. PASUA TV merupakan salah satu web televisi online yang

berbasis internet. Layanan TV yang berkembang saat ini adalah IPTV (*Internet Protocol Television*) dan OTT (*Over-the-top*). IPTV dapat diakses lewat *smartphone*, tablet, PC dan lainnya. Layanan IPTV seperti menonton *streaming* langsung di *YouTube*, *Instagram*, *Facebook* atau *platform* lain. IPTV sering disebut juga *Web TV*. OTT merupakan layanan media *streaming* berbasis *web* dan aplikasi. OTT sebagai penyedia konten *online* seperti *video-on-demand* (VoD) dan layanan *streaming* audio.

Jaringan internet dibutuhkan untuk mengakses konten OTT. Dibanding IPTV, OTT lebih fleksibel sehingga dapat ditonton di waktu luang dan dimanapun menggunakan perangkat yang

memungkinkan. Perusahaan hiburan berbasis OTT adalah *Netflix*, *Time Warner*, *Comcast*, *Amazon*, *Hulu* dan sebagainya. *Netflix* memanfaatkan perubahan teknologi *broadband* untuk berinovasi dalam industri film, televisi dan industri teknologi media yang terus berkembang. *Netflix* merupakan platform video *streaming* yang mengubah praktik konsumsi dan koneksi khalayak televisi dengan media (Plothe, 2019: 1). *Netflix* sebagai *platform*, perusahaan dan model distribusi di ruang terbatas baik televisi, film, arsip internet dan layanan hiburan rumah serta distributor konten dan studio film. *Netflix* merepresentasikan produk konvergensi media (Plothe, 2019: 2) dimana *pertama*, konten disajikan melalui satu media dan perangkat. *Kedua*, khalayak mengikuti konten dan cerita di seluruh *platform* dan berpartisipasi langsung dalam menciptakan narasi. Konten film analog dan siaran televisi dalam *Netflix* digabungkan dengan video digital dan diakses dalam bentuk *streaming* digital melalui berbagai perangkat. *Netflix* menggunakan konsep remediasi. Remediasi menurut Marshall McLuhan (Giannachi, 2004: 4), konten di dalam medium adalah medium yang lain. Medium melakukan remediasi yaitu semua media remediasi media lain pada tingkatan konten dan bentuk. Media digital tidak hanya sebagai mediasi tetapi juga meremediasi. Hal ini tidak hanya berdampak pada intertekstualitas dan metatekstualitas, tapi juga intermedialitas dan metamedialitas. Dengan kata lain, medium digital, meregenerasi konten dan konten ini selalu menjadi media lain. Remediasi, melalui proses translasi dalam arkeologi media digital, bagaimana produk disalin atau disimulasi dengan yang lain atau bagaimana subyek memproduksi dirinya sendiri dengan sejarah yang berbeda. Kelebihan OTT adalah konten dengan kualitas tinggi dan biaya relatif murah, konten orisinal dan tidak tayang di platform lain, kompatibel dengan berbagai perangkat seperti *smart TV*, *smartphone*, *PC*, *tablet* dan *game console*. *Buffering*, video patah-patah atau saluran yang tidak bisa diputar ketika mengakses tayangan IPTV dan OTT dikarenakan jaringan internet tidak stabil. Syarat jaringan internet stabil dan cepat minimal 20Mbps untuk IPTV dan 10Mbps untuk OTT.

Komunikasi, kolaborasi, kalkulasi dan kreasi konten (Farrington, 2015: 4) merupakan aspek

penting dalam masyarakat dan perkembangan internet. Melalui koneksi internet, setiap individu dapat mengunggah gambar di media sosial, menulis artikel dan menerbitkannya dalam blog atau berbagai pengalaman mereka melalui video. Media sosial (Murarka, 2020: 1) mentransformasikan interaksi individu dengan yang lain. Mereka saling berbagi informasi factual dan berita, kegiatan, pengalaman setiap hari, perasaan, pendapat, harapan, Hasrat dan emosi secara *online*. Tayangan video dapat mengubah *mood* khalayak. Hasil penelitian terhadap 176 responden (Kowert (ed), 2020: 4) menunjukkan bahwa *mood* dapat dimanipulasi dan *video game* dapat mengurangi stress dan kebosanan. *Mood* yang baik penting dalam menjaga kesehatan mental individu (Davcheva, 2019: 959). Dampak kesehatan mental dan sosial secara jangka panjang dan pendek dirasakan oleh komunitas sebagai bencana yang seringkali sama parahnya dengan kerusakan fisik, struktur dan ekonomi. Masalah kesehatan mental dan psikososial meliputi ketakutan, kecemasan, demensia pada lansia, gangguan stress akut, gangguan stress pasca trauma, depresi dan bunuh diri (Tanisho, 2015: 1). Pandemi Covid-19 merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada kesehatan mental (Sengupta, et.al. 2020: 1).

METODE

Metode produksi konten visual (Natkin, 2006: xvii) adalah kombinasi kemampuan berbagai alat untuk memproduksi visual dengan merekam menggunakan video digital termasuk kamera digital atau *smartphone*. Penggunaan kamera SLR dan *smartphone* untuk mengembangkan konten visual dibagi menjadi dua tahapan yaitu mendesain konten untuk khalayak umum dan konstruksi skenario visual untuk mencapai tujuan resiliensi komunitas seni budaya pasca-pandemi. Konten visual dapat mempengaruhi persepsi khalayak. Persepsi visual tergantung pada cara pengetahuan dihasilkan melalui kapasitas otak dan proses yang dihasilkan secara budaya dan sosial (Janik, 2020: 2). Hal ini menjadi aspek utama perbedaan cara melihat dalam apa dan bagaimana khalayak melihat objek. Pertimbangan aspek artistik seperti kesatuan kebenaran, kebaikan dan keindahan (Borgdorff

et.al, 2020: 3) menjadi hal penting dalam proses produksi konten PASUA TV.

Pembuatan logo PASUA TV menggunakan *adobe photoshop 2020*. Sedangkan video diedit menggunakan *adobe premiere pro 2020*. Berbagai format video yang digunakan untuk program TV atau film (Cubitt, 1993: xii) adalah VHS, S-VHS, VHS-C, V 2000, Betamax, U-matic, Hi-band, Beta SP, Video-8, Hi-8, MII, MAC, D-MAC dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program PASUA TV didesain dalam bentuk siaran secara langsung (*streaming*) dan *tapping* seperti tayangan TV pada umumnya dengan format digital agar mudah diakses melalui internet. PASUA TV menitikberatkan pada pengolahan konten-konten yang berasal dari kearifan lokal seni budaya nusantara yang dikemas dengan teknologi media digital sebagai media edukasi dan bisnis. Turunnya bisnis hiburan dan wisata seni budaya dimasa pandemi menjadi salah satu pertimbangan pengembangan PASUA TV. PASUA TV sebagai model bisnis konten visual berbasis seni lokal dalam bentuk televisi *online* berbasis web sebagai upaya pemulihan dan resiliensi komunitas seni budaya di Indonesia.

Resiliensi adalah kemampuan individu dalam merespon kesulitan yang dihadapinya, sebagai perilaku adaptif yang berhasil dan dapat menunjukkan kualitas pribadi serta terus tumbuh melebihi ekspektasi pada masa sulit (Moawad, 2020 dalam Hapsari, 2020: 395). Sedangkan definisi lain tentang resiliensi adalah kemampuan serta daya tahan untuk menghadapi, meminimalkan atau mengatasi situasi sulit yang dialami (Cahyono, 2015: 8). Kemampuan alamiah seseorang untuk memulihkan diri sendiri. Resiliensi adalah kapasitas yang dimiliki seseorang untuk dapat pulih dan berkembang mengatasi situasi sulit yang dialami (Tugade & Fredrikson, 2004 dalam Cahyono, 2015:38). Resiliensi dalam bentuk psikologis dan sosial untuk memerangi virus dengan tetap melakukan aktivitas atau tinggal di rumah. Virus meninggalkan berbagai tingkat trauma, kehilangan anggota keluarga atau teman dekat, terinfeksi dan

sebagainya (Litao et.al, 2020: 7). Pemulihan dengan layanan konseling, membantu keluarga dan kelompok rentan, memulai kembali perekonomian dan menghidupkan kembali masyarakat melalui seni budaya. Berikut desain logo, web dan konten PASUA TV :

1. Desain Logo PASUA TV

Desain logo sebagai identitas ikonik sebuah *brand*. Logo PASUA TV dipilih dari berbagai alternatif desain logo sebagai berikut :

Gambar 1. Alternatif Logo PASUA TV

Alternatif Logo 1



Alternatif Logo 2



Alternatif Logo 3



Alternatif Logo 4



Alternatif Logo 5



Alternatif Logo 6



Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dari alternatif logo PASUA TV tersebut dipilih desain logo sebagai berikut :

Gambar 2. Desain Logo PASUA TV, 202



Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Gambar 3. End Credits Logo PASUA TV



Konsep warna merah putih melambangkan identitas warna bendera Indonesia. Konten PASUA TV ditujukan untuk menguatkan rasa nasionalisme masyarakat melalui seni budaya lokal.

2. Desain Web PASUA TV

Desain web PASUA TV terdiri dari berita dan inovasi seni, siaran langsung (*live* dan *program*), seni budaya Indonesia bangkit, edukasi seni, tentang PASUA dan informasi yang berisikan artikel, katalog, arsip peristiwa seni budaya. Selain itu juga berisi jadwal siaran, daftar *VoD* (*video on demand*).

3. Konten PASUA TV

Hiburan berbasis edukasi dan konten tradisi menjadi pilihan hiburan di media televisi online selama pandemi (<https://www.jabarsatu.com/2021/06/07/mengembangkan-model-bisnis-seni-pertunjukan-4-0-di-masa-pandemi/>). Pemanfaatan media teknologi digital dan seni pertunjukan menjadi pilihan di masa pandemi saat ini. Konten visual yang dikembangkan berisi kerja seni budaya dari kegiatan mitra sanggar atau komunitas seni budaya, hasil penelitian seni budaya berbasis teknologi digital dan arsip visual dari kegiatan pengabdian masyarakat serta kuliah kerja nyata daring yang bermitra dengan masyarakat seni budaya di wilayah Indonesia.

Konten informasi atau interaktif (Garrand, 2006: 45) didesain berdasarkan skenario pengguna (bagaimana pengguna mengakses program), aliran proses situs web (aliran produk informasi atau aliran proses), dan bingkai layar (tingkatan ilustrasi pada setiap halaman situs yang didesain statis dan interaktif). Salah satu contoh konten PASUA TV terinspirasi dari kearifan lokal yang berkembang dalam seni pertunjukan tradisi dan identitas para pelaku, sebagai contoh produksi konten seni pertunjukan Legong Tombol khas Banyuwatis Buleleng Bali oleh maestro tari Legong, Ida Ayu Wimba Ruspawati. Tari Kontemporer Papua “Tutari MegArt Lithic” koreografer oleh IBG Surya Peradantha Karya Tutari MegArt Lithic” terinspirasi dari motif lukisan fauna berupa soa-soa (kadal/biawak), motif kura-kura, motif ikan di situs Megalitik Tutari, Kabupaten Jayapura (Peradantha, 2021: 4-5). Motif lukisan yang diinterpretasikan dalam bentuk gerak tari.

Konten video PASUA TV didesain untuk berbagai ukuran layar sehingga perlu untuk memperhatikan kualitas suara. Menurut Amy DeLouise dan Cheryl Ottenritter (2020: 90) penyesuaian tertentu diperlukan untuk memastikan sulih suara atau audio terdengar lebih jelas baik pada *speaker* besar dan kecil.

KESIMPULAN

Konten digital dan video *streaming* terus bertransformasi setiap waktu dalam platform PASUA TV agar lebih fleksibel, adaptif dan efektif secara biaya. Video *streaming* dapat diakses langsung dari *server* tanpa harus menunggu khalayak selesai mengunduh sebelumnya. Kriteria konten yang layak untuk ditayangkan adalah *pertama*, konten memberikan informasi seni budaya yang berguna, jelas dan tidak memprovokasi institusi tertentu. *Kedua*, konten aktual berdasarkan peristiwa seni budaya yang terjadi atau sedang hangat dibicarakan publik. *Ketiga*, konten bernilai berita seni budaya yang tinggi dan dapat diangkat secara nasional dan internasional.

Penelitian ini perlu dikembangkan lebih lanjut terkait dengan dampak konten PASUA TV terhadap literasi seni budaya lokal di Indonesia pada umumnya. Pendekatan evaluasi dampak konten visual (Tomlinson et.al, 2018: 17) yang dapat digunakan adalah survei, FGD, wawancara dan kuesioner, studi kasus, pengamatan dan testimoni personal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada BRIN/Kemendikbudristek yang telah memberi bantuan dana Hibah Penelitian KRUPP Penugasan Konsorsium Seni tahun 2019-2021 dan Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua yang memfasilitasi selama penelitian.

REFERENSI

Borgdorff, Henk, Peter Peters dan Trevor Pinch (ed), 2020. *Dialogues Between Artistic Research and Science and Technology Studies*, London : Routledge

Cahyono, Wahyu, 2015. *Psychological First Aid : Sebuah Kesiapsiagaan dari Kita untuk Kita*, Depok : Pusat Krisis Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Cubitt, Sean, 1993, *Videography : Video Media as Art and Culture*, New York : St. Martin's Press

Davcheva, Elena, Martin Adam, Alexander Benlian, 2019. "User Dynamics in Mental Health Forums – A Sentiment Analysis Perspective", *14th International Conference on Wirtschaftsinformatik*, February 24-27, 2019, Siegen, Germany

DeLouise , Amy dan Cheryl Ottenritter, 2020. *Nonfiction Sound and Story for Film and Video*, New York : Routledge

Farrington, Daniel dan Nicholas Muesch, 2015. *Analysis of The Characteristics and Content of Twitch Live-Streaming*, t.t: Worcester Polytechnic Institute

Garrand, Timothy, 2006. *Writing for Multimedia and the Web : A Practical Guide to Content Development for Interactive Media*, Oxford : Focal Press

Hapsari, Ayu Dyah et.al, 2020, "Academic Resilience of Bidik Misi Grantee Students in Malang During Pandemic Covid-19", *ICoPsy International Conference of Psychology* Volume 2020, 5 Januari 2021, KnE Social Sciences, DOI 10.18502/kss.v4i15.8228

Janik, Liliana, 2020. *The Archaeology of Seeing : Science and Interpretation, the past and contemporary visual art*, London : Routledge

Kowert, Rachel (ed). 2020. *Video Games and Well-being*, Macmillan : Palgrave

Litao, Zhao, Kong Tuan Yuen, 2020. "Social Resilience and The Pandemic", EAI Commentary No. 15 7 April 2020. East AsianInstitut, National University of Singapore

Natkin, Stephane, 2006. *Video Games and Interactive Media : A Glimpse at New Digital Entertainment*, Wellesley : AK Peters

Murarka, Ankit, Balaji Radhakrishnan, Sushma Ravichandran, 2020. "Detection and Classification of Mental Illnesses on Sosial Media Using RoBERTa",

rXiv:2011.11226v1 [cs.LG] 23 Nov 2020

- Peradantha, IBG. Surya, Sri Rustiyanti, Wanda Listiani, Fani Dila Sari, 2021. "Situs Megalitik Tutari sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Koreografi Site-Specific "Tutari MegArt Lithic", *Jurnal Dance & Theatre Review* Vol. 4 No.1 Mei 2021.
- Plothe, Theo, dan Amber M. Buck (ed), 2019. *Netflix at The Nexus : Content, Practice, and Production in The Age of Streaming Television*, New York : Peter Lang
- Sengupta, Sohini, Sareeta Mugde, Garima Sharma, 2020, *An Exploration of Impact of COVID 19 on mental health : Analysis of Tweets Using Natural Language Processing Techniques*, <https://doi.org/10.1101/2020.07.30.2016557>
- Tanisho, Yukiko, et.al., (2015). "Post Disaster Mental Health in Japan : Lessons and Challenges", Health and Global Policy Institute
- Tomlinson et.all, Alan, (2018). *Visual Art and Mental Health*, London : University of Brighton

Sumber Media Online

Mengembangkan Model Bisnis Seni Pertunjukan 4.0 di Masa Pandemi,
<https://www.jabarsatu.com/2021/06/07/mengembangkan-model-bisnis-seni-pertunjukan-4-0-di-masa-pandemi/>