

DIGITALISASI PERTUNJUKAN MUSIK DANGDUT OM SAGITA MELALUI PLATFORM ONLINE DI MASA PANDEMI

Djadmiko Hermanu¹, Anik Juwariyah², Warih Handayani³

Program Studi Pendidikan Seni Budaya, Pasca Sarjana
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

e-mail : djadmikohermanu@gmail.com¹, anikjuwariyah@unesa.ac.id², warihandayani@unesa.ac.id³

Diterima : 18 Agustus 2022. Disetujui : 10 Desember 2022. Dipublikasikan : 15 Desember 2022



©2022 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Artikel ini membahas mengenai bagaimana proses survive para pekerja seni dimasa pandemi dalam merelokasi sebuah pertunjukan seni. Pertunjukan yang semula disajikan secara (offline) kemudian beralih menjadi pertunjukan (online) dalam jaringan. Penelitian ini ditulis untuk mengetahui bagaimana proses keberlanjutan para pekerja seni terus berkreasi dengan cara merelokasi pertunjukan dimasa pandemi. Untuk mengupas fenomena ini secara lebih mendalam pada penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literasi, studi lapangan, observasi serta proses wawancara. Berdasarkan penelitian ini kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai temuan membuktikan pekerja seni dengan adanya pandemi dihadapkan kepada keadaan yang sulit. Disatu sisi peraturan membuat mereka tidak bisa berkarya, disisi lain mereka harus tetap bekerja untuk memenuhi kebutuhan keseharian keluarga mereka. Jalan keluar yang realistis yang dapat diambil oleh para pekerja seni ialah dengan merelokasi pertunjukan seni mereka yang semula offline menjadi berbentuk online untuk tetap memperoleh penghasilan demi memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu sebagai kaum akademisi hendaknya juga memperhatikan keadaan para pekerja seni. Ibarat seni adalah sepasang kaki para akademisi seni adalah sebelah sisi kaki dan para pekerja seni ialah sepasang kaki yang bersebelahan, tanpa keduanya melangkah beriringan sebuah seni tidak bisa terpelajari, berarti, dan abadi.

Kata kunci: Digitalisasi Pertunjukan, Pandemi, Platform Online, OM Sagita

ABSTRACT

This article discusses the process of surviving arts workers during a pandemic in relocating an art performance. Shows that were originally presented (offline) then switched to shows (online) on the network. This research was written to find out how the survival process of art workers continues to be creative by relocating performances during a pandemic. To explore this phenomenon in more depth in this study used qualitative research methods with case studies. The data collected in this study were obtained through literacy studies, field studies, observation and interview processes. Based on this research, the conclusions that can be drawn from various findings prove that arts workers are faced with a difficult situation in the presence of a pandemic. On the one hand the regulations prevent them from working, on the other hand they have to keep working to meet the daily needs of their family. The realistic solution that can be taken by art workers is to relocate their art performances which were originally offline to be online in order to continue to earn income to meet their needs. Therefore, academics should also pay attention to the condition of art workers. Just as art is a pair of legs, art academics are one side of the leg and art workers are a pair of legs next to each other, without the two of them going hand in hand an art cannot be learned, meaningful, and eternal.

Keyword: Digitization of Shows, Pandemic, Online Platform, OM Sagita

PENDAHULUAN

Pandemi virus covid-19 mengakibatkan hampir semua sektor kehidupan mengalami perubahan dan penyesuaian tak terkecuali dalam industri hiburan dan berkesenian. Adanya pandemi memberikan

dampak yang signifikan terhadap bidang kesenian khususnya para pelaku seni, artis dan musisi. Banyak yang berkecimpung di industri hiburan terpaksa tutup dan keos. Sementara itu, dampak yang diakibatkan dari Covid-19 juga berimbas pada sektor ekonomi (Anggreswari, 2021). Ekonomi para pelaku dan pekerja

seni dengan tidak ada sumber pendapatan bagi mereka menjadi ikut terganggu. Dengan tidak adanya job yang masuk akibat dari pandemi secara otomatis berpengaruh kepada perekonomian para pekerja seni dan secara otomatis pula mengakibatkan kekawatiran global.

Permasalahan ini menjadikan ketidakstabilan yang mana secara langsung kemudian berdampak pada kehidupan para pelaku seni, pekerja seni dan grup-grup seni dalam hal ini grup musik dangdut yang sepi job dan juga tidak mendapatkan pemasukan secara finansial untuk memenuhi kebutuhan primer mereka. Salah satu grup musik dangdut yang terdampak adanya pandemi dan sepi job ialah grup musik OM Sagita Djandhut Nganjuk. Dampak yang dirasakan grup ini sangat nyata adanya, grup yang beralamatkan di Ds. Pace Kulo, Kec, Pace Nganjuk ini sebelum pandemi terjadi dalam satu bulan dapat menerima job pentas dari daerah satu ke daerah lain. “Adil menjelaskan sebelum adanya pandemi covid-19 grup musik OM Sagita dalam satu bulan tak kurang 1-5 job ketika sedikit sepi dan pada saat ramai bisa mencapai kurang lebih 15-20 penampilan atau job (Adil, Wawancara 7 November 2021)”. Kasus yang dialami oleh berbagai macam pekerja dan pelaku seni pertunjukkan mayoritas adalah dari sepi job karena tidak adanya jadwal manggung atau pentas, hingga hilangnya pemasukan yang rutin biasanya mereka dapatkan dari mengisi acara hingga tidak adanya dana tabungan. Pekerja kreatif atau pekerja seni terpaksa menanggung dan menerima kerugian lantaran penundaan atau bahkan pembatalan jadwal pertunjukan yang telah disepakati jauh hari (Septiyan 2020).

Kini dikeranakan adanya pandemi covid-19 ini tidak ada sama sekali job yang masuk ada pula job yang sudah terlanjur masuk terpaksa pending dan tidak bisa dilanjutkan atau bahkan terancam batal digelar karena adanya pandemi. Secara langsung maupun tidak langsung persoalan ini menjadi masalah bagi para pelaku seni khususnya pekerja seni pada grup musik OM Sagita yang hanya menggantungkan perekonomian mereka kepada pekerjaan mereka sebagai pekerja seni music dangdut. Menurut (Sayuti & Hidayati, 2020) dikatakan bahwa dari segi ekonomi, dampak pandemi Covid-19 dapat memengaruhi pendapatan, pola pengeluaran untuk kebutuhan sehari-hari, lapangan pekerjaan, dan kebiasaan kebutuhan sehari-hari. Sependapat dengan itu menurut Suryabrata dalam Shabrina (2017) masalah adalah suatu kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Keadaan pandemi yang tadinya diharapkan akan baik-baik saja dan tidak akan begitu parah sekarang kenyataannya menjadi tidak baik dan tak berpihak bagi para pekerja seni dan pelaku seni.

METODE PENELITIAN

Metode sebagaimana yang tertera dalam kamus besar bahasa Indonesia ialah sebuah proses yang teratur dan terukur terpikirkan dengan baik untuk mencapai sebuah

maksud atau tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus lapangan dan peneliti ikut terjun langsung melakukan project dan program kegiatan bersama pelaku seni untuk memperoleh data yang objektif mengenai keadaan pelaku sekaligus pekerja seni dimasa pandemi yang dihasilkan dari observasi, wawancara serta dokumentasi. Menurut Sugiono (2008:15) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif deeskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang mendasarkan pada filsafat *postpositivisme* yang dimana model penelitian ini digunakan untuk meneliti kondisi. Pada penelitian ini dikhususkan pada para pelaku seni grup musik om sagita nganjuk untuk mengetahui bagaimana proses keberlangsungan pelaku seni terhadap pandemi serta relokasi pertunjukan seni yang semula offline berubah menjadi online dikarenakan sebuah keadaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi menyebabkan banyak sektor merasakan dampaknya tak terkecuali dibidang industri hiburan yang melibatkan para pekerja seni. Hasil analisis observasi dan temuan dilapangan membuktikan betapa sulitnya para pekerja seni bertahan menghadapi kondisi pandemi seperti ini. Dapat dibuktikan dari hasil proses observasi, dokumentasi dan wawancara kepada beberapa musisi OM Sagita sebagai berikut.

Kesulitan para pekerja seni musisi dangdut dimasa pandemi

Pandemi telah mengakibatkan kekawatiran diberbagai bidang kehidupan tak terkecuali para pekerja seni yang terancam tidak bisa bekerja. Pada penelitian ini memfokuskan tujuan pada para pekerja seni, musisi dan artis grup dangdut OM Sagita Nganjuk. Menurut keterangan salah satu personil dalam sesi wawancara tanya jawab sebelum adanya pandemi covid-19 grup musik OM Sagita dalam satu bulan tak kurang ada 1-5 job ketika sedikit sepi dan pada saat ramai bisa mencapai kurang lebih ada 15-20 penampilan atau job.

Kasus yang dialami oleh berbagai macam pekerja dan pelaku seni pertunjukkan mayoritas adalah dari sepi job karena tidak adanya jadwal manggung atau pentas, hingga hilangnya pemasukan yang rutin biasanya mereka dapatkan dari mengisi acara hingga tidak adanya dana tabungan. Pekerja kreatif atau pekerja seni terpaksa menanggung dan menerima kerugian lantaran penundaan atau bahkan pembatalan jadwal pertunjukan yang telah disepakati jauh hari. Dengan demikian para pekerja dan pelaku seni secara langsung terdampak oleh adanya pandemic yang mengakibatkan perekonomian mereka menjadi memprihatinkan. Sebagai bukti pendukung argument diatas untuk lebih memudahkan keterbacaan data serta kemudahan dan ketepatan penyajian data dapat dilihat pada diagram dibawah:

Tabel 1. Lembar Observasi

**LEMBAR OBSERVASI
TANGGAPAN TERHADAP PENGARUH
PANDEMI TERHADAP PELAKU SENI**

Isi Nama Terang, Pekerjaan, Spesifikasi profesi,
Pekerjaan Lain Jika Ada, dan Alamat
Coret Yang Tidak Penting

Nama Terang :

Spesifikasi Profesi : ARTIS / MUSISI

Perkejaan Lain : ADA / TIDAK ADA

Alamat :

.....

Keterangan :
YA = SETUJU, TIDAK = TIDAK SETUJU
Jawablah dengan menyentang (✓) sesuai dengan
tingkat persetujuan. YA TIDAK

1. Adanya pandemi membuat perekonomian pelaku seni menjadi sulit ? YA TIDAK

2. Adanya pandemi menghambat proses berkesenian pelaku seni ? YA TIDAK

3. Adanya pandemi membuat pelaku seni sepi job ? YA TIDAK

4. Sudah berusaha beralih profesi sementara selama pandemi ? YA TIDAK

5. Adakah kegiatan lain selain berkesesian selama pandemic ? YA TIDAK

Masukan/Saran

.....

.....

Tempat dan Tanggal

.....,.....,.....,2023

1	Adanya pandemic membuat perekonomian pelaku seni menjadi sulit ?	10	-
2	Adanya pandemic menghambat proses berkesenian pelaku seni ?	10	-
3	Adanya pandemic membuat pelaku seni sepi job ?	10	-
4	Sudah berusaha beralih profesi sementara selama pandemic ?	9	1
5	Ada kegiatan lain selain berkesenian selama pandemic ?	3	7

Dari hasil daftar pertanyaan dapat dilihat bagaimana jawaban yang mewakili keadaan para pekerja seni dimasa pandemic. Pertanyaan yang mendasar seperti “Adanya pandemic membuat perekonomian pelaku seni menjadi sulit?” mendapatkan 10 jawaban yang menyatakan kebenaran yang sama bahwa pandemi mendatangkan kesulitan bagi para pekerja seni mendapatkan penghasilan dari apa yang biasa mereka lakukan.

Apakah ada pekerjaan lain selain seniman ?

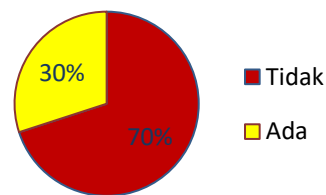


Diagram 1. Hasil Penyebaran Lembar Observasi untuk mengetahui seberapa besar dampak pandemi terhadap para pelaku seni

Responden pengisi angket adalah para musisi dan juga artis yang tergabung dalam grup musik OM Sagita yang berjumlah 10 orang anggota. Hasil dari data yang diperoleh berdasarkan survei observasi awal survei terhadap pelaku seni adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil jawaban observasi

No	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK

Apakah pandemi mengakibatkan sepinya job ?

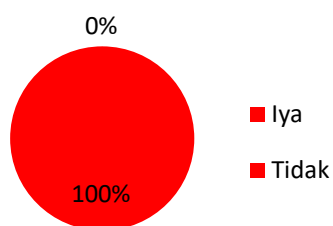


Diagram 2. Hasil Penyebaran Lembar Observasi untuk Mengatahui seberapa besar dampak pandemi terhadap para pelaku seni

Hasil dari analisis data yang diperoleh melalui kalkulasi dapat dilihat bahwa persentase dampak pandemic terhadap para pekerja seni menunjukkan angka yang mengkhawatirkan. Para pekerja seni yang hanya menggantungkan penghasilan ekonominya terbukti dengan adanya pandemi mengalami kesulitan yang mengkhawatirkan dan harus segera ditemukan jalan keluar.

Proses berkreasi serta produksi dimasa pandemi

Proses kreatifitas serta langkah-langkah produksi sebagai langkah relokasi atau perpindahan pertunjukan dangdut ke media online memang secara signifikan mengalami perubahan serta penyesuaian. Pertunjukan yang dulunya dilakukan dengan offline melibatkan banyak orang yang saling adanya interaksi serta bertatap muka secara langsung serta pertunjukan yang secara langsung digelar di atas panggung, kini produksi dilakukan didalam tempat yang lebih tertutup, lebih privat dan hanya team produksi beserta crew saja yang diperbolehkan mengikuti proses produksi. Penyajian pementasan yang sebelumnya selalu berada di tempat tempat umum diatas panggung yang dapat dilihat semua audiece yang datang, kini dipindah penyajiannya melalui platform online media sosial seperti tiktok, bigo, Instagram dan youtube sebagai penggantinya. Cara pemindahan pertunjukan seperti ini kemudian diambil sebagai langkah kebertahanan. Ada beberapa tahapan serta metode yang harus dilalui sebagai konsekuensi dalam proses produksi karya digital antara lain:

Tahap 1 Pra Produksi

Proses pra produksi konten music digital dimulai dengan menentukan konsen video yang akan digarap. Langkah pertama ialah harus menentukan konten seperti apa yang ingin dibuat, audience yang dituju, keterjangkauan pembuatan konten, *budgeting*, lokasi pembuatan konten video, tema konten video music serta siapa saja yang terlibat didalam proses pembuatan konten video.

Sebagai referensi pada tahap ini sebuah team juga mencari video referensi dengan tujuan untuk memperkaya wawasan mengenai calon video seperti apa yang akan digarap. Menentukan sebuah video referensi bertujuan untuk menghilangkan kebingungan

dan bertujuan untuk menentukan arah serta alur konten video yang akan diproduksi.

Langkah selanjutnya yang tak kalah penting ialah menentukan alat apa saja yang dibutuhkan dan yang akan digunakan pada proses produksi video music. Pada penelitian alat yang digunakan dibagi menjadi dua yakni alat untuk proses produksi music dan alat yang digunakan untuk proses produksi visual video.



Gambar 1. Alat Perekam Gambar dan Video Untuk Konten Digital



Gambar 2. Alat Perekam dan Keperluan Audio Untuk Konten Digital

Perencanaan pada tahap ini sangat penting dikarenakan pemilihan alat pra produksi harus disesuaikan dengan tujuan serta kemungkinan-kemungkinan kondisi yang akan dihadapi pada saat pengambilan gambar di lapangan. Pemilihan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Mempelajari spesifikasi alat sangat perlu dilakukan untuk kelancaran proses produksi.

Peran alat-alat ini berguna untuk menunjang kecepatan dan ketepatan dalam proses pembuatan konten digital serta berguna juga untuk menentukan hasil yang menjadi tujuan konten digital dibuat. Semakin bagus serta terinci proses perencanaan atau pra produksi, akan sangat menentukan kelancaran serat meminimalisir kemungkinan kesalahan yang nantinya mungkin terjadi. Proses prepare yang terencana dan terinci dengan baik turut menentukan hasil akhir sebuah konten digital sehingga harus disiapkan dengan sebaik mungkin.

Tahap 2 Produksi

Proses produksi sebuah karya music digital dimulai dari proses penggarapan atau pembuatan audio. Pembuatan audio dimulai terlebih dahulu dengan merekam audio lagu yang dibantu dengan music midi.

Pemain musik dibantu dengan music midi yang didengarkan kemudia memulai take suara instrument dimulai dari instrumen keyboard, kemudian instrument kendang, kemudian menyusul instrument gitar, dan dilanjutkan kemudian isian suling dan take vocal.

Take atau pengambilan sample suara dapat dilakukan beberapa waktu karena adanya tahapan dan perubahan yang mungkin terjadi dan harus disesuaikan dengan konsep garap yang tepat. Suatu kesalahan mungkin sekali terjadi sehingga mengakibatkan proses pengambilan rekaman suara harus diulang hingga mendapatkan karakter suara atau tone yang diinginkan arranger.

Dua metode cara yang biasa digunakan untuk menghasilkan suatu konten video musik. Metode pertama adalah dengan record satu persatu alat didalam studio rekaman. Khususnya pada konten video music cara yang biasa digunakan adalah record satu persatu alat sehingga memungkinkan diperoleh detail yang lebih baik untuk kualitas suara yang dihasilkan. Suara yang dihasilkan pada proses seperti ini tentunya lebih bagus mengenai detail dan tone karena dalam proses pengambilannya satu persatu alat diambil suaranya secara bergantian dan saling melengkapi. Metode seperti ini juga memberikan hasil yang jauh lenih baik ketimbang harus merecord beberpa audio alat music dengan bersamaan.

Metode kedua adalah record secara live. Record live berarti pengambilan suara secara bersama-sama dari berbagai alat yang berbunyi bersama. Kekurangan metode ini memungkinkan terjadinya kesalahan yang tidak disengaja dan tidak dapat ditanggulangi. Kesalahan mungkin dapat berdampak kepada hasil yang kurang sempurna karena adanya kesalahan yang kemudian tidak dapat ditanggulangi dan akhirnya terpublis pada saat upload konten ke media sosial internet.

Pada penelitian ini metode yang digunakan ialah metode pertama. Metode ini digunakan dengan alasan memudahkan proses recording audio, fleksibel dalam perencanaan jadwal rekaman yang akan dilakukan, tidak harus mendatangkan semua pemain untuk latihan bersama tetapi dengan metode ini semua dapat diperoleh secara bergantian dan akurasi ketelitian menjadi lebih tinggi dan hasil audio yang diperoleh juga lebih baik.



Gambar 3. Proses Produksi Shooting Vidio OM Sagita Djandhut feat penyanyi Yeni Inka

Setelah proses pengambilan audio dan mixing audio selesai, tahap produksi masuk kepada tahap shooting video. Tahapan ini dipimpin oleh seorang director yang bertugas mengomando semua kru yang terlibat dalam proses produksi tersebut. Ada beberapa kru yang terlibat dalam proses produksi video ini. Kru yang perta dan sangat penting adalah kru kamera yang bertugas mengambil gambar para pemain dan artis yang sedang melakukan dabing. Teknik pengambilan gambar juga sangat penting dalam hal ini, biasanya ada beberapa kamera jumlahnya dapat mencapai 4 hingga 5 kamera yang digunakan merekam objek dari berbagai enggel. Pengambilan gambar dari berbagai sisi bertujuan untuk memudahkan editing konten video di tahap selanjutnya yakni ppsa produksi. Pengambilan dari bayak sisi mempermudah serta memberikan keleluasaan editor video untuk menmilih berbagai opsi yang sudah dihasilkan dan tersedia.

Tahap 3 Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah proses dimana telah selesainya proses pengambilan audio dan video pada sebuah konten digital. Tahapan selanjutnya adalah memulai proses editing sesuai dengan kriteria konten yang diinginkan. Proses ini merupakan proses terpenting dalam tahapan produksi karya digital.



Gambar 4. Editing Audio dan Video

Proses ini dilakukan menggunakan alat computer atau laptop dengan spesifikasi software tertentu yang memang diciptakan spesifik untuk editing konten creator video dan menghasilkan video-video konten profesional. Dimulai dengan memilah dan memilih file dan mengelompokannya sesuai dengan golongan- golongan tertentu. Proses pengelompokan file berdasarkan kriteria tertentu untuk mempermudah proses editing yang akan dilakukan.

Pasca produksi juga dapat dikatakan sebagai proses editing dan finising terpenting yang ada pada proses pembuatan konten video untuk karya musik digital. Bagus atau tidak konten yang akan tayang

ditentukan oleh editor yang meramu dan menyajikan sebuah karya video musik digital. Peran editor pada pasca produksi ini dinilai sebagai suatu hal yang sangat penting.

Tahap 4 Pemasaran & Analisis

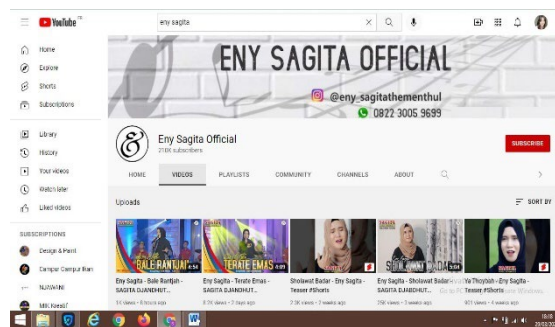
Tahapan selanjutnya setelah pasca produksi adalah pemasaran dan analisis. Tahap pemasaran merupakan tahap yang dilakukan setelah memiliki atau menyelesaikan sebuah tahapan produksi pada konten digital. Tahapan ini berguna untuk menyebarkan atau menjual produk konten video music digital.

Produk konten digital biasanya disebar atau dipasarkan menggunakan bantuan media sosial. Media sosial merupakan tempat bertemunya *creator* dengan *viewer* atau sederhanya dapat diibaratkan sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli produk yang dalam hal ini merupakan produk karya seni music digital. Media ini memungkinkan dan memfasilitasi adanya interaksi timbal balik antara *creator* dan *viewer* yang saling dapat memberi respon satu sama lain.

Kemajuan peralatan digital yang melibatkan internet pada industry 4.0 ini sudah sangat pesat dan sangat membantu proses pemasaran produk konten digital. Banyak platform atau aplikasi yang dapat digunakan untuk proses upload dan penyebaran produk karya music digital. Platform media sosial yang kini biasa digunakan untuk proses kreatifitas serta dapat menghasilkan pendapatan sangat banyak macamnya dan memiliki karakteristik masing-masing yang memungkinkan para pengguna menemukan kepuasan masing-masing dengan pilihan tersendiri.

Platform media sosial yang biasa digunakan ialah seperti, Instagram, WhatsApp, Facebook, TikTok, Bigo, YouTube dan masih banyak lainnya. Beberapa media yang digunakan, pada penelitian ini adalah Instagram, Bigo, TikTok dan YouTube yang paling efektif dalam proses penyebaran serta pemasaran suatu produk karya music digital yang diproduksi.

Setelah melakukan pemasaran produk digital hendaknya juga harus dilakukan analisis produk untuk mengetahui seberapa besar respon audien terhadap hasil konten produksi musik video yang telah dibuat. Analisis juga diperlukan untuk mengetahui perkembangan produk digital. Umumnya analisis produk digital dapat diketahui dengan seberapa banyak jumlah penayangan konten video tersebut. Semakin banyak produk dilihat semakin banyak juga yang telah melihat produk tersebut. Langkah selanjutnya perlu dilihat juga repon seperti komentar dan loka yang terdapat pada produk digital. Berbagai macam komentar mungkin saja muncul akibat dari timbal balik audience yang melihat konten tersebut. Semakin banyak komentar positif maka secara garis besar konten tersebut memuaskan dan dapat diterima serta dinikmati oleh para audience.



Gambar 5. Platform media sosial YouTube sebagai media relokasi pertunjukan

Selanjutnya apabila ada komentar atau masukan yang kurang berkenan hendaknya tetap ditanggapi dengan baik dan sopan karena media sosial pada hakikatnya dapat dilihat kapanpun, dimanapun serta sampai kapanpun selagi media itu masih ada. Jejak digital yang sudah masuk kedalam server mungkin saja dapat tetap ada meskipun telah dihapus oleh pihak tertentu. Hendaknya tetap bijak dalam menggunakan media sosial dengan harapan tetap memberikan hal yang positif bagi semua pihak.

Kegunaan respon yang berbentuk komentar ini juga berguna untuk terus menyempurnakan produk yang akan diproduksi dikemudian hari. Kemudian komentar juga berguna untuk membangun komunikasi antara produsen dan konsumen atau dengan kata media sosialnya ialah *creator* dengan *viewer*. Komunikasi yang positif diharapkan dapat membangun siklus industry digital yang baik dan saling menguntungkan satu sama lain.

Tahap 5 Monetisasi

Tahap Monetisasi atau disebut juta tahan penguangan sebuah produk karya music digital. Terdapat aturan main yang harus dipatuhi setiap konten *creator* untuk menguangkan produk karya mereka. Monetisasi memiliki aturan main yang harus dipatuhi oleh setiap *creator* video. Proses penguangan digital ini memiliki syarat dan ketentuan yang berlaku bagi para penggunanya. Syarat-syarat ini haruslah dilakukan secara sistematis dan terpadu untuk dapat menghasilkan uang dari sebuah konten digital.

Proses Monetisasi memiliki dua cabang yang sama sama dapat menghasilkan uang. Pertama adalah proses penguangan karya digital dengan menggunakan system Adsense yang merupakan monetisasi konten modern masa kini. Kedua adalah proses penguangan konten dengan sisten Endorsmen atau menjadi Affiliate.

Proses penguangan koten digital menggunakan sistem Adsense terdapat pada platform media sosial Youtube. Youtube bekerjasama dengan Google Adsense yang kemudian mengelola proses keuangan dalam sebuah jaringan elektronik, dimana terdapat beberapa pihak yang terlibat didalamnya. Pihak penyelenggara yaitu Youtube, Pihak Pengiklan, Pihak Pengelola yaitu Adsense, dan pihak *creator* yakni pelaku usaha atau Youtuber.

Sistem Endormen adalah suatu pembayaran atas barang yang dipromosikan oleh public figure atau dalam hal ini artis. Pembayaran ini dapat diterima secara langsung tanpa melalui pihak ketiga dan hanya terdapat pengiklat yang bersedia membayar orang yang berpengaruh serta memiliki follower banyak untuk mempromosikan prodik mereka.

Sintem Affiliate merupakan system bisnis dengan menjual atau mempromosikan produk atau jasa orang lain tanpa syarat. Sistem affiliate menggunakan pembayaran yang dilakukan dengan cara komisi atau upah atas apa yang telah dilakukan seseorang yang memiliki pengikut banyak yang mempromosikan dan menjual suatu produk atau barang tertentu milik orang lain. Sistem ini merupakan sintem bagi hasil bagi orang yang berhasil membuat orang lain melihat atau bahkan membeli produk tertentu.

Manfaat yang sangat besar dirasakan dari kecanggihan teknologi seperti sekarang yang kemudian dimasa pandemic seperti ini justru menjadi jalan keluar yang realistis bagi para pelaku dan pekerja seni untuk tetap dapat berkarya sekaligus bekerja dengan keterbatasan yang diakibatkan oleh adanya pandemi. Para pekerja seni juga dapat memanfaatkan media sosial sebagai tempat bekerja atau mencari pemasukan ekonomi secara online dengan bantuan media-media digital yang tersedia.

Beralih ke pertunjukan online

Perkembangan ndustri digital 4.0 yang sudah semakin pesat dan modern meberikan kabar bahagia bagi para pekerja seni yang mampu mengikuti perkembangannya. Industri digital memberi harapan bagi pelaku seni dimasa pandemi seperti ini. Mereka, pekerja seni yang selama ini hanya mengandalkan pertunjukan offline kini dengan adanya pandemi mulai berfokus kepada pertunjukan online dikarenakan desakan keadaan. Keadaan yang tidak memungkinkan untuk melakukan pertunjukan musik secara offline tatap muka langsung dengan banyak audiece atau penikmat musik. Dikarenakan adanya pandemi para seniman dan penikmat mulai terbiasa dan dengan pertunjukan online diberbagai platform media sosial sebagai pengganti pertunjukan offline secara langsung. Tentunya ada kekurangan dan kelebihan masing-masing didalam proses pertunjukan offline maupun online.

Temuan dari penelitian ini secara terperinci dapat disajikan menggunakan tabel untuk mempermudah pembacaan temuan yang ada dari perbedaan pertunjukan yang diselenggarakan secara offline dan online dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Temuan Kelebihan dan Kekurangan Pertunjukan Offline dan Online

X	Kelebihan	Kekurangan
Pertunjukan Offline	<ul style="list-style-type: none"> • Tersampainya pesan secara langsung kepada audiean • Pertunjukan selesai dengan sekali waktu • Adanya dana pendukung dari sponsor yang menjamin dari pihak penyelenggara 	<ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan banyak sekali pihak • Memerlukan pengawasan ekstra karena melibatkan kerumunan yang banyak • Keamanan kurang terjamin karena melibatkan banyak orang dan banyak pihak
Pertunjukan Online	<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan akan menjadi lebih matang dan mudah dalam hal pengawasan • Keamanan sangat terjamin karena hanya team produksi saja yang ada ditempat produksi • Sajian pertunjukan dapat dinikmati dimanapun dan kapanpun karena berada dalam jaringan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dalam prosesnya • Pertunjukan harus melalui proses recording, shooting, editing dan lumayan panjang • Biaya produksi merupakan pengeluaran sendiri dari manajemen

Ada beberapa media sosial yang bisa dan biasa digunakan dalam pemasaran pertunjukan online ini sehingga dapat dinikmati dan diapresiasi oleh penonton/penikmat seni. Media itu diantara lain ialah, Instagram sebagai media promosi dan endorsmen pelaku seni (artis), Whatsapp untuk media promosi, TikTok sebagai media promosi dan monetisasi, Bigo sebagai media monetisi, dan YouTube juga platform

utama yang digunakan sebagai media upload kresasi para kreator seni yang dapat dimonetisasi sehingga dapat menghasilkan penghasilan sehingga dapat bertahan di keadaan pandemi.

PENUTUP

Kebijakan pembatasan masyarakat bersekala besar dikarenakan adanya pandemi covid-19 menyebabkan pelaku sekaligus pekerja seni sepi bahkan tidak ada job manggung yang mana itu secara otomatis membuat para pekerja seni yang tidak mempunyai pekerjaan sampingan lain diluar kesenian kehilangan satu-satunya sumber mata pencaharian sebagai pekerja seni. Permasalahan ini dapat diibaratkan sebagai mata rantai yang saling berkaitan ketika salah satu terputus maka yang akan membuat yang lainnya menjadi tidak stabil dan terganggu. Beruntung bagi para pekerja seni yang memiliki usaha atau pekerjaan lain disamping pekerja seni, mereka dapat beralih profesi sementara untuk menutupi kebutuhan sehari-hari supaya tercukupi. Disisi lain bagi pekerja seni yang mana itu adalah profesi utama dan satu-satunya bagi mereka sangatlah mengawatirkan keadaanya harus mencari pekerjaan seadanya untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Dampak yang sangat dirasakan pekerja seni ini harus segera dipecahkan dan ditemukan solusinya.

Solusi yang dapat diambil dan menjadi solusi di era modern ini satu-satunya adalah dengan cara relokasi pertunjukan seni yang sebelumnya cenderung selalu menggunakan metode pertunjukan langsung, kini sedikit berubah dan bergeser pengemasannya menjadi pertunjukan yang menggunakan media platform online sebagai tempat untuk berkreasi, berkesenian, produksi, apresiasi sekaligus monetisasi sebuah karya seni. Menggunakan media sosial adalah jalan keluar yang realistis terhadap permasalahan yang dihadapi para pekerja seni ini. Tetapi bukanlah tanpa modal untuk mengawali dan memulai pertunjukan online elektronik ini. Banyak diantara mereka yang harus menggunakan uang yang tersisa untuk modal awal merambah pertunjukan di media sosial. Seperti untuk membeli peralatan produksi, proses shooting, editing, jaringan internet dan lain sebagainya.

Langkah-langkah inilah yang diambil para pekerja seni khususnya dalam penelitian ini adalah grup musik OM Sagita Nganjuk untuk sementara mengatasi permasalahan pandemi yang mengakibatkan tidak dapat digelarnya pertunjukan seni secara langsung atau offline. Dengan adanya pandemi ini bukan hanya berdampak tidak baik dan merugikan bagi para pekerja seni melainkan ada juga dampak baiknya yakni pekerja

seni dengan adanya pandemi ini mau tidak mau dipaksa beradaptasi memindah pertunjukannya melalui media online yang mana juga dapat memperoleh penghasilan dari sini. Proses berkesenian secara online ini dapat juga berlanjut jika pandemi mungkin sudah berakhir dan menjadikan tambahan penghasilan bagi para pekerja seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreswari, N.P.Y dkk, (2021). *Strategi Komunikasi Pembangunan dalam Mempertahankan Eksistensi Pasar Seni Guwang di Masa Pandemi*. Jurnal Ideas Pendidikan Sosial dan Budaya Vol 7 No 3, Agustus 2021 URL jurnal.ideaspublishing.co.id
- Muhammad, Y. R & Rachman, A. (2020). *Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Karya Musik di Era Industri 4.0 (Studi Kasus Pada Band Sendau Gurau di Semarang)*. Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik, 2(1), 23-30. <https://doi.org/10.7592/musikolastika.v2i1.35>
- Septiyan, D. D. (2020). *Cultural Change Of Music In The Middle Of Pandemi Covid-19*. Vol. 2 Nomor 1 Th. 2020 ISSN: Online 2657-0599 (online) <http://musikolastika.ppj.unp.ac.id/index.php/musikolastika> Email: musikolastika@ppj.unp.ac.id <https://doi.org/10.7592/musikolastika.v2i1.37>
- Sayuti, R. H., & Hidayati, S. A. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Ekonomi Masyarakat di Nusa Tenggara Barat*. RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual, 2(2), 133–150. <https://doi.org/10.29303/resiprokal.v2i2.46>
- Shabrina, A. S. (2017). *Studi Fenomenologi Media Sosial Bigo Live*. Interaksi Online, vol. 5, no. 2, pp. 1-7, Feb. 2017. [Online]. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/15556>.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabet
- Adil Prasetyo (30), Musisi OM Djandut Sagita, Sukomoro, Kab. Nganjuk.
- Kakung Prasetya (36), Manager OM Sagita Kec. Pace, Kab. Nganjuk.
- Eny Setyaningsih (36), Penyanyi dan Pemilik OM Sagita Kec. Pace, Kab. Nganjuk.