

---

**PELUANG DAN TANTANGAN TRANSFORMASI DIGITAL  
BIDANG KESENIAN DI KOTA LHOKEUMAWE**

AWALUDIN ARIFIN;

<sup>1</sup> Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh  
E-mail: awaludin.arifin@unimal.ac.id

**ABSTRAK**

Kesenian menjadi bagian yang merasa dampak masifnya perkembangan internet dalam satu dasawarsa terakhir. Pasca covid-19 dampak ini semakin terasa. Bagi pelaku seni di Kota Lhokseumawe – Aceh internet telah membuka ruang besar bagi mereka untuk berkarya lebih maksimal dan lebih produktif daripada cara-cara konvensional baik di dalam ruang digital (maya) maupun di dalam ruang nyata. Peluang tersebut diantaranya ialah; *pertama*, kemudahan untuk berjumpa langsung dengan khalayak, *kedua*, mengurangi biaya produksi, *ketiga*, mempercepat cara kerja, dan *kelima*, mempermudah proses belajar. Sedangkan tantangannya ialah literasi digital yang tidak merata pada. Pelaku seni yang dikategorikan sebagai *digital immigrant* berhadapan situasi sulit, ketidak mampuan mereka dalam mengoperasikan peralatan-peralatan membuat mereka semakin ditinggalkan oleh khalayaknya. Sedangkan proses belajar untuk setara dengan pelaku seni generasi *native digital* sulit dilakukan. Selain itu akses internet yang tidak merata juga menjadi kendala tersendiri bagi pekerja seni. Terutama pekerja seni yang tinggal di beberapa wilayah pedalaman Aceh Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Terdapat tiga metode yang digunakan untuk menemukan data; *observasi*, pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian, *wawancara* dengan narasumber yang peneliti tentukan secara purposive dan peneliti juga menggunakan jejak rekam digital untuk mendapat informasi dengan menggunakan beberapa kata kunci “seniman Lhokseumawe, seniman Pase, artis Aceh, dan beberapa kata kunci lainnya

**Kata Kunci** : transformasi digital, kesenian, digital immigrant, dan native digital

**PENDAHULUAN**

Teuku Azizi (35) seniman ukir kayu yang memiliki studio di desa Kandang Kota Lhokseumawe hanya mendapat lima pesanan dalam skala kecil

.....

dari konsumen. Sepinya pesanan ukir kayu untuk berbagai kebutuhan perabotan dan akrilik perkantoran sangat berdampak terhadap pendapatan perekonomian keluarganya. Ia sempat berfikir untuk mendapatkan pekerjaan lainnya, tetapi sulit dilakukan. Azizi menyadari dirinya memiliki skill yang terbatas selain dalam bidang kesenian. Untuk mendapatkan tambahan penghasilan akhirnya ia bekerja sebagai pelukis ukir jalanan (*freelance*) dari satu pengusaha perabot ke pengusaha perabot lainnya. jasanya ditawarkan dari wilayah Aceh Utara, Lhokseumawe hingga Kabupaten Bireun. Menurutny dengan cara seperti ini ia dapat meningkatkan penghasilan.

Azizi merasa membutuhkan inovasi, ia memerlukan pendekatan lainnya untuk meingkatkan penghasilan sekaligus memperkaya pengalaman. Azizi kemudian belajar secara otodidak cara mempromosikan karya-karya seni ukir kayu melalui media sosial. Namun, hasilnya tidak seperti yang digambarkan oleh banyak *digital content creator* lainnya. ia mengalami kesulitan dalam memproduksi berbasis digital, pemasaran digital dan sebagainya. Kini Azizi kembali dengan pola kerja lama, membujuk konsumen secara *face to face*. Meskipun demikian ia tidak menutup akun media sosialnya, hanya tingkat intensitas akses informasi pada digital semakin berkurang

Apa yang dihadapi oleh Azizi adalah sekelumit cerita yang dihadapi oleh banyak seniman di Kota Lhokseumawe. Sebagai kota post-industri Lhokseumawe memiliki akses internet yang baik, wilayahnya berada pada pesisir timur Aceh yang banyak dilintasi oleh kendaraan yang hendak menuju kota Banda Aceh dan Medan. Selain itu kota ini juga banyak diisi oleh anak-anak muda yang kuliah di beberapa kampus negeri dan swasta. Kita akan menemukan banyak ruang-ruang publik seperti kafe, tempat terbuka yang diisi oleh kreativitas anak muda seperti musik, menonton bersama, pameran kesenian dan sebagainya.

.....

Keterbatasan pelaku seni untuk bertransformasi secara total adalah masalah yang luput dari kebijakan pemerintah. Padahal peluang untuk melakukannya sangat terbuka luas, dikarenakan akses internet yang sudah memadai di kota ini. Azizi tidak menghadapi masalah ini sendirian. Hal serupa juga peneliti temukan pada komunitas-komunitas pemusik tradisional Rapa'i. kegiatan kesenian tradisional ini ditemukan di hampir setiap desa. Beberapa pemukul rapa'i (alat musik seperti rebana yang berukuran lebih besar) memukul alat musik mereka dengan ritme yang beriringan. Pola penampilan kesenian tradisional ini dilakukan sama persis sepuluh tahun lalu dimana akses internet masih terbatas.

Kajian ini berupaya untuk memotret realita transformasi digital pada bidang kesenian dengan melihat dua fokus utama, yaitu peluang apa yang didapatkan jika seniman di kota Lhokseumawe mengubah cara kerja mereka dengan menggunakan cara kerja berbasis digital, dan tantangan apa yang dihadapi oleh para seniman.

## **Landasan Teori**

### **Determinism Technology**

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Nurudin, 2007). McLuhan berpikir bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara

---

kita berkomunikasi. Perubahan pada mode komunikasi membentuk suatu budaya dengan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya.
2. Perubahan didalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia.
3. Sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif sehingga metode analisi yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif. Penelitian dengan menggunakan penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan komperhensif tentang masalah yang diteliti. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistic. Pembicaraan yang sebenarnya, isyarat, dan tindakan sosial lainnya adalah bahan mentah untuk analisis kualitatif (Mulyana, 2008:150).

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Studi transformasi digital ini didasari oleh realita ganda yang dihadapi oleh pelaku kesenian di kota Lhokseumawe. Realita yang pertama ialah masifnya perkembangan internet memberikan peluang besar bagi pelaku seni, sekaligus menjadi tantangan. Sebagai peluang pelaku seni dapat memanfaatkan ruang

digital sebagai ruang produksi, ekhhibisi sekaligus ruang edukasi. Dengan berbagai platform digital yang tersedia pelaku seni dapat memproduksi karya mereka di dalam ruang digital yang tidak pernah ditemukan sebelumnya, yaitu ruang yang tercipta di dunia maya.

Hanya saja untuk melakukan kegiatan ini dibutuhkan keterampilan lainnya yang tidak termasuk ke dalam keterampilan kesenian seperti yang terjadi dalam pola kerja lama. Seperti kemampuan video editing, desain grafis, desain digital dan berbagai keterampilan digital lainnya. Azizi sebagai pelaku seni ukir menganggap tidak mudah untuk berkarya maksimal dengan peralatan digital yang tidak pernah dilakukan sebelumnya

“tingkat kempuan setiap kita tentu berbeda. Saya mampu memahat kayu menjadi karya seni, tetapi untuk menampilkannya ke dalam YoTubue bukan hal mudah. Apalagi harus memiliki nilai seni yang baik seperti pada seni ukir tradisional. Sejauh ini saya tidak mampu. Sulit bagi saya harus melakukan hal berbeda. Kami tidak pernah diajari sebelumnya”

Tidak hanya Azizi pemain alat musik tradisional Mulidan (37) merasakan hal serupa. menurutnya menghasilkan suara yang indah dari pukulan rapa’I tidak begitu sulit, karena ia telah mempelajarinya sejak dulu. Tetapi agar ia terlihat indah di sosial dan platform digital lainnya merupakan perkara lain di luar dari profesinya sebagai peseni musik tradisional rapa’I. seperti yang dikemukakannya dalam kutipan wawancara berikut;

“kita mesti membedakan bekerja sebagai seniman dengan bekerja sebagai konten creator. Sebagai seniman mungkin saya mampu jika dituntut untuk tampil maksimal, tapi saya menyerah jika haru memproduksi karya seni yang bisa dimasukkan ke dalam YoTube atau medsos”

Studi ini memperlihatkan keterbatasan kemampuan untuk memproduksi karya digital menjadi kendala yang paling banyak dihadapi oleh seniman.

.....

Mereka membutuhkan pelaku seni lainnya yang disebut dengan “konten creator” untuk menghasilkan karya seni digital yang dapat dinikmati layaknya karya seni dalam dunia nyata. Ketidak mampuan untuk bertransformasi ini memperkuat argument sebelumnya yang dikemukakan oleh Awaldin Arifin (2020) yang melihat transformasi digital sebagai sebuah paradoks. Satu sisi bertransformasi adalah sebuah keniscayaan, tetapi di sisi lainnya ada mereka yang tersisihkan.

Meskipun demikian, internet memberikan dampak yang nyata terhadap pelaku seni. Internet dijadikan sebagai ruang sekaligus media belajar. Pelaku seni menyadari internet memberikan kemudahan untuk mendapatkan ide, mempermudah cara kerja dan menambah inspirasi.

Fenomena ini sejalan dengan pendapat McLuhan yang melihat teknologi sebagai episentrum dari berbagai perubahan yang terjadi dalam peradaban umat manusia. Menurutnya teknologi membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Nurudin, 2007)

Seperti yang dikemukakan sebelumnya, kebutuhan untuk mengubah cara kerja lama menuju pola kerja baru membutuhkan upaya yang tidak mudah bagi pelaku seni. Terutama mereka yang baru berkecimpung di dalamnya dengan sumber daya yang terbatas. mereka yang berhasil dengan sumber daya terbatas memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dan memaksimalkan kemampuan diri secara berkelanjutan.

Peralatan bukanlah satu-satunya hal yang mengharuskan *creator* untuk berinovasi. Kasus yang dihadapi Daniel misalnya dengan memanfaatkan

.....  
*smartphone* dan peralatan penunjang lainnya mampu memproduksi konten secara berkelanjutan. Seperti yang diungkapkan dalam kutipan wawancara berikut;

“saya tidak membantah semua peralatan itu penting dan bahkan sangat penting dari lainnya, tapi kalau tidak ada bagaimana? Apa saya harus berhenti. Kalau sewa justru butuh modal yang lebih besar”

Temuan penelitian ini memperlihatkan beberapa hal yang mendorong transformasi digital dalam bidang kesenian di Kota Lhokseumawe, yaitu; Perubahan

1. Perubahan lanskap persaingan; pada era sebelum teknologi digital berkembang seperti saat ini. Kontestasi kesenian hanya terjadi dalam ruang nyata untuk memperebutkan sumber daya local yang terbatas. Seniman musik hanya tampil dalam beberapa ruang terbatas (hajatan, kafe, acara resmi Negara dan perusahaan, event dan sebagainya) sedangkan jumlahs seniman musik relatif banyak yang tumbuh dan berkembang secara independen maupun dari komunitas-komunitas (sanggar) kesenian yang berada di Kota Lhokseumawe
2. Tersedianya platform digital; terdapat tiga karakteristik platform digital yang umumnya digunakan; *pertama*, media sosial seperti facebook, instagram, tik tok, dan twitter. Pola penggunaan media sosial ini tergolong unik dimana media sosial sebagai ruang interaksi tetapi bagi banyak seniman dijadikan sebagai ruang berekspresi dan ekshibis karya. Pemusik tidak membuat akun lainnya dan memanfaatkan akun yang sudah ada untuk dua kepentingan sekaligus. Sebagai ruang intetraksi sekaligus ruang ekspresi. *Kedua*, Youtube berdasarkan fungsinya Youtube kerap disetarakan dengan media sosial, tetapi dalam konteks ini Youtube merupaka saluran (*channel*) yang berfungsi untuk mendistribusikan karya yang telah diproduksi. Interaksi dalam media

---

relative terbatas tidak seperti dalam media sosial lainnya. wujud interaksi antara creator dengan khalayak hanya terjadi dalam ruang komentar, sejauh ini percakapan diadik yang dilakukan dalam bentuk *streaming* belum pernah dilakukan. *Ketiga*, official website. Sejauh ini belum ada seniman musik di Kota Lhikseumawe yang memiliki akun web individu yang diperuntukkan bagi distribusi karya. Beberapa keterangan yang disampaikan oleh informan bahwa cara kerja pada website maupun blok dianggap rumit dan membutuhkan keterampilan khusus dan jauh berbeda dengan cara kerja pada media sosial.

3. Perubahan perilaku khalayak; perubahan perilaku khalayak berupa cara mereka dalam menerima karya dan bagaimana mereka mengapresiasinya. Budaya populer cukup memengaruhi selera khalayak musik di Aceh, karenanya musik yang dihadirkan adalah karya-karya populer yang sering didengar.
4. Digital skill; beberapa pengakuan informan memperlihatkan bahwa ada upaya untuk mengarahkan penggunaan digital mereka pada sektor produktif. Mereka menyadari bahwa banyak waktu yang terbuang begitu saja saat mereka berselancar dalam dunia digital, banyak kesempatan yang terlewatkan yang tidak dimanfaatkan dengan baik. Atas kesadaran ini dan didorong oleh digital skill yang baik, pelaku seni kemudian memanfaatkan ruang digital sebagai wadah berkreasi. Hanya saja produktivitas dipandang dalam kaca mata yang sangat pragmatis, sehingga produktivitas itu terkadang terhenti seiring tidak tercapainya ekspektasi
5. Keinginan untuk berinovasi; berkarya dalam ruang digital dipandang sebagai terobosan baru dalam dunia kesenian. Ini juga sekaligus menjadi penanda adanya perubahan paradigma klasik yang

.....

menempatkan kesenian sebagai kegiatan eksklusif dan tidak terjangkau oleh teknologi

6. Infrastruktur memadai; kajian ini memperlihatkan satu realita yang unik sekaligus menjawab pertanyaan fundamental. Bagaimana kesenian digital hanya tumbuh dan berkembang secara signifikan di wilayah perkotaan? Padahal kehidupan perkotaan yang pragmatis sering mengabaikan nilai-nilai kesenian dalam kehidupan. Akses internet di banyak desa di Aceh terutama di wilayah pedalaman masih sangat terbatas, sedangkan untuk wilayah perkotaan daya jangkauan internet lebih merata. Beberapa seniman musik yang sebelumnya tinggal di wilayah pedesaan memilih untuk bertempat tinggal sementara di wilayah perkotaan agar mudah menjangkau jaringan internet.

Digital menjadi epistentrum atas berbagai perubahan yang terjadi, tidak terkecuali pada bidang musik. Perubahan ini tidak hanya sebatas pada bagaimana musik itu berkembang, tetapi juga bagaimana pelakunya beradaptasi menuju pola kerja yang baru. Adaptasi ini menjadi kesempatan strategis untuk mempermudah cara mereka bersentuhan langsung kepada khalayak sekaligus. Platform-platform digital yang tersedia juga memberikan ruang apresiasi kepada creator dalam bentuk respon secara langsung. *Feed back* dari khalayak sering berupa kritik, masukan juga dapat berupa penghargaan dalam bentuk materi. Kajian masyarakat digital dalam dua atau tiga tahun belakangan sudah menjadi kajian penting dalam studi komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Masyarakat digital memiliki yang diantaranya ialah komunitas seni mengalami berbagai perubahan yang memaksa mereka untuk melakukan berbagai perubahan pola kerja agar dapat bertahan berkelanjutan. Hanya saja untuk beradaptasi bukanlah persoalan mudah dan sederhana.

## **KESIMPULAN**

Digitalisasi telah mengubah cara kerja banyak umat manusia, diantaranya ialah mereka yang bekerja dalam bidang kesenian. Studi ini memperlihatkan upaya transformasi secara utuh tidak mudah dilakukan oleh siapa saja. pekerja seni sudah terbiasa dengan pola kerja lama yang melekat. Pelaku seni mesti dilengkapi dengan kemampuan untuk memproduksi karya kesenian berbasis digital yang sebelumnya tidak dikenal dalam bidang kesenian. Sebagai teknologi yang hadir belakangan, pelaku seni umumnya merupakan kelompok imigran. Mereka membutuhkan adaptasi kerja yang lama dan menyeluruh untuk dapat bertahan di era distrubsi seperti yang saat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Awaludin, 2020 *Paradoks Free Online Culture*. Banda Aceh; Unsiyah Press
- Arifin, Awaluddin dan Saharuddin, 2021 *dari dunia nyata ke dunia maya: cara baru pekerja seni bertahan di Aceh. ICONIC*.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sedarmayanti dan Syarifuddin Hidayat. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Winarmo, Budi. 2008. *Kebijakan Publik: Teori dan Proses*. Yogyakarta: MedPress
- Smartphone user penetration in Indonesia as share of mobile phone users from 2014 to 2019. Diakses melalui: <https://www.statista.com/statistics/257046/smartphone-user-penetration-in-in-donesia/> pada tanggal 1 Maret 2022.

---

Sudibyo, A. (2019). *Jagat Digital: Pembebasan dan Penguasaan* (First). PT.

Gramedia.

Suryajaya, M. (2016). *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Gang

Kabel dan Indie Book Corner.