

**BUDAYA
MENONTON FILM:
TEKNOLOGI DIGITAL DAN
KATALISASI COVID-19 MENUJU
(SIKLUS) LAYAR PERSONAL**

ARDA MUHLISIUN

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Arda Muhlisiun, Saat ini aktif sebagai pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Selain mengajar, kini sedang menempuh pendidikan doktoral S3 di Universitas Indonesia.

Koresponden Penulis

Arda Muhlisiun | ardamuhlisiun@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 27 September 2022

Accept for publication: 27 November 2022

Published Online: 5 December 2022

Budaya Menonton Film: Teknologi Digital dan Katalisasi COVID-19 Menuju (Siklus) Layar Personal

ABSTRACT

I did this research to see the development of the film and film viewers when the COVID-19 outbreak hits the world, where films also feel the impact. Various ways and efforts to save the film industry have changed the culture of watching films. I conclude this based on the literature method research that I did in this research, through a historical structurism methodological approach. If we look back (1890s), in the history of the relationship between films and audiences, the beginning of people watching films was done personally (individually). Thomas Alfa Edison was the pioneer through his tool called the Kinetoscope. The presence of the Lumiere Brothers has changed the concept of watching films. Watching films shifted to a collective, mass concept, and even paid tickets were enforced. From here, we know the cinema as a space for screening films on a mass scale. The emergence of the COVID-19 outbreak has replaced most of the roles of mass cinemas into personal cinemas. In addition, the digital phenomenon has also accelerated the era of film into a new world: streaming films. The final decision of this research concludes that the way people watch films in the future will be more personal (again) - just like what happened in the era where Thomas Alfa Edison first introduced films to the public.

Keywords: *Film Streaming, Online Cinema, Over the Top, Film and COVID-19*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat perkembangan film dan prinsip kepenontonan film ketika wabah COVID-19 melanda dunia, saat industri perfilman juga ikut merasakan dampaknya. Berbagai cara dan upaya untuk menyelamatkan industri film ternyata justru menciptakan suatu budaya baru dalam tindakan menonton film. Kesimpulan ini dihasilkan berdasarkan metode penelitian berbasis literatur yang dilakukan dalam penelitian ini, melalui pendekatan metodologi strukturisme sejarah. Jika ditarik jauh ke belakang (1890-an), dalam sejarah relasi film dan penonton, prinsip orang menonton film dilakukan secara personal (individual). Thomas Alfa Edison adalah pelopornya melalui alatnya bernama Kinetoskop. Kehadiran Lumiere Bersaudara telah mengubah konsep menonton film. Menonton film beralih pada konsep layar besar, penonton massal, termasuk diberlakukannya tiket berbayar. Dari sinilah kemudian kita akhirnya mengenal bioskop sebagai ruang pemutaran film dalam skala yang lebih luas. Munculnya wabah COVID-19 sebagai katalisator baru telah mengubah bioskop massal menjadi bioskop yang bersifat lebih personal. Selain itu fenomena digital turut mempercepat era perfilman menuju dunianya yang baru: film streaming. Keputusan akhir penelitian ini akhirnya menyimpulkan bahwa cara orang menonton film di masa depan akan semakin personal (kembali) -seperti halnya yang terjadi pada era di mana Thomas Alfa Edison pertama kali memperkenalkan film pada masyarakat.

Kata Kunci: *Film Streaming, Bioskop Online, Over the Top, Film dan COVID-19*

PENDAHULUAN: Menonton film dalam ruang teater bioskop

Semenjak COVID-19 melanda seluruh dunia pada akhir tahun 2019 dan awal tahun 2020, lingkungan sosial sinema turut merasakan dampaknya. Dunia harus mengisolasi diri dari keramaian, kerumunan, pengumpulan dan konsentrasi massa dalam waktu lama. Kontak sosial fisik telah kehilangan tempatnya. Prinsip-prinsip dasar menonton film seluruh dunia yang telah diletakkan dasarnya oleh Lumiere Bersaudara maupun Max Skladanowsky turut terganggu dengan hadirnya wabah tersebut.

Dalam paradigma industri film arus utama (*mainstream*) kehadiran bioskop ternyata masih diandalkan oleh para pelaku industri perfilman dalam mendistribusikan filmnya. Tentu saja upaya distribusi film melalui peran bioskop ini memiliki motif keuntungan. Bahkan 'rumus matematika' antara film dan keuntungan bisa dihitung dengan cara: bahwa jika sebuah perusahaan film ingin meraih keuntungan yang besar, mereka memerlukan banyak layar bioskop dalam upaya menayangkan film mereka" (Jones 62). Bisa dilihat dari contoh perfilman Hollywood. Dalam perjalanan sejarahnya, Hollywood tetap mengandalkan bioskop di seluruh dunia untuk mendapatkan sekitar 65% dari keuntungan mereka (Jones 48).

Bahkan berdasarkan kajian industri film, ditemukan sebuah argumentasi secara matematis bahwa setiap kali ada rilis film, jutaan penggemar menunggu untuk menjadi yang pertama dalam antrian. Penggemar film biasanya bersedia menunggu untuk menjadi yang terdepan dalam menonton rilis film favorit mereka (Nhamo 281-284). Ini artinya dalam paradigma tradisional, untuk menikmati film, tidak ada tempat yang paling representatif selain bioskop. Bioskop, terutama bioskop arus utama, adalah bagian dari produksi

industri, dan produksi film sering kali dibentuk oleh ekspektasi budaya populer (Ekinci 95).

Potensi bioskop ini juga menjadi perhatian khusus, salah satunya oleh Pemerintah Korea Selatan yang mengembangkan industri filmnya secara lebih serius. Pada 2018, mereka berhasil menjadi pasar bioskop terbesar kelima di dunia berdasarkan pendapatan *box office* (US \$ 1,6 miliar atau jika dihitung dengan kurs saat ini, setara dengan 23 Triliun Rupiah) (Kim, 2020, 97). Kuat dan seriusnya upaya ekspansi yang mereka lakukan antara akhir 1990-an dan awal 2010-an akhirnya melahirkan industri pertunjukan film yang stabil. Jumlah penonton nasional meningkat dari 150 juta pada tahun 2010 menjadi 210 juta di tahun 2013. Bahkan diakui bahwa semua itu berkat kesuksesan film-film lokal (Kim 97).

Munculnya wabah COVID-19 mengubah segalanya. Bukan cuma perfilman di belahan dunia lain, perfilman Indonesia juga turut merasakan dampak besarnya. Misalnya, tahun 2019, ada sekitar 129 judul film Indonesia dirilis di bioskop dengan jumlah penonton filmnya sebanyak 52 juta orang. Namun saat masa pandemi, pada akhir Februari 2021 cuma terdapat 9 judul film nasional dirilis di bioskop dengan total jumlah penonton sekitar 400 ribu orang (Adikara 2). Sebuah fakta yang mungkin bisa disebut sebagai tragedi perfilman Indonesia (termasuk perfilman dunia), sejak wabah ini masuk ke Indonesia pada sekitar bulan Maret 2020. Dunia seolah bersiap menuju pola tontonan baru, yaitu menonton dalam kondisi individual. Meskipun hal ini sebenarnya juga bukan model menonton gaya baru.

Hal ini bisa dilihat melalui sejarah relasi film dan penonton individual, yang dapat dilacak di Amerika pada kisaran tahun 1890-an. Thomas Alfa Edison, sekitar tahun 1892 telah menciptakan sebuah alat bernama

Kinestoskop. Alat ini mampu mereproduksi gambar dengan mengadopsi format film 35 mm (Smith 6-13). Melalui alat inilah Edison kemudian mempertontonkan karya-karya rekaman kehidupan sehari-hari yang bisa dinikmati oleh seorang penonton saja.

Sementara di belahan Eropa (tepatnya Perancis), dunia mengenal Lumiere Bersaudara (Louis dan Auguste). Melalui alat temuannya bernama sinematograf (*cinematographe*), Lumiere Bersaudara bukan saja mampu memukau penonton di Grand Café Paris (1895) dengan berbagai sajian tayangan gambar bergerak. Lebih dari itu, Lumiere Bersaudara telah menancapkan sebuah penanda lahirnya era menonton film berbayar yang mampu disaksikan secara massal. Meskipun sebuah data juga menyebutkan bahwa dua bulan sebelum Lumiere Bersaudara mengekshibisikan karya-karya film itu, Max Skladanowsky (Jerman) melalui alat proyeksinya yang bernama *Bioscope* telah lebih dulu menghentak publik Berlin dengan menyajikan karya-karya filmnya, secara massal juga (Smith 6-13; Gronemeyer 8-9).

Fakta di atas telah mengantarkan pada sebuah pemahaman bahwa relasi film dan penonton bermula secara personal (individual), baru kemudian beralih pada konsep kolektif, massal, bahkan berbayar. Ruang putar film bertumbuhan, baik secara mandiri maupun bagian integrasi dari pusat perbelanjaan maupun pusat hiburan. Barangkali hipotesa ini ada benarnya, bahwa sebelum Perang Dunia Kedua, budaya bagi banyak negara dianggap sebagai masalah pribadi yang terkait dengan individu, termasuk kebutuhan ekspresi artistik atau estetika, sesuatu yang bernilai dan bermoral. Setelah Perang Dunia Kedua, sikap ini agak berubah sebagai konseptualisasi perluasan budaya untuk mencakup pertimbangan kolektif, terkait dengan pemahaman adanya sebuah bangsa

atau masyarakat tertentu (Jeannotte 2).

Meskipun sejarah telah menghadirkan fakta kebermulaan menonton film melalui layar personal, namun seiring perjalanan waktu, layar massal tentu telah membentuk pola-polanya yang khas. Maka fenomena wabah COVID-19 (termasuk secara paralel juga sedang terjadi ekspansi teknologi tontonan) akan menciptakan sejumlah proses adaptasi dalam dinamika pembuatan dan kepenontonan film. Proses adaptasi ini tentu saja akan menghasilkan sebuah pertanyaan besar, bagaimana penyesuaian baru dihadapi oleh setiap orang yang terlibat dalam lingkungan sinema? Dengan kata lain penyesuaian itu akan menyangkut: persoalan baru, baik yang akan dihadapi oleh penonton (dalam prinsip kepenontonan mungkin lebih tepat disebut sebagai adaptasi atas sebuah siklus berulang dalam polanya yang baru), pembuat film, mode produksi, estetika bahasa film, maupun para pengelola ruang distribusi dan eksibisi film.

Untuk membaca berbagai macam persoalan di atas, strukturisme sejarah sebagai sebuah pendekatan metodologis bisa digunakan untuk menjelaskan fenomena tersebut. Strukturisme sejarah adalah sebuah cara yang bertujuan untuk memperlihatkan berbagai interaksi sosial dan masyarakat dengan budaya dan struktur masyarakatnya dalam menghasilkan transformasi sosial dari waktu ke waktu. Agen sosial lah yang menjadi variabel atas kausalitas dalam memengaruhi perubahan dunia. Akhirnya tindakan masyarakat atas struktur melalui serangkaian peristiwa dan bergulirnya waktu akan menghasilkan penciptaan, reproduksi lanjutan, dan transformasi bertahap atas penciptaan struktur-struktur baru (Lloyd 192).

Metode penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini dilakukan melalui studi literatur. Peneliti mengumpulkan berbagai

macam data yang relevan dengan topik penelitian yang sudah ditentukan, yaitu fenomena film digital dalam ruang dan waktu ketika wabah COVID-19 sedang melanda dunia. Berbagai data yang dikumpulkan berupa artikel-artikel yang menuliskan tentang kondisi yang dihadapi lingkungan perfilman ketika wabah COVID-19 melanda dunia, strategi para pelaku perfilman dalam mengatasi situasi yang terjadi, dan kondisi ideal dalam menonton film. Data berikutnya adalah jurnal-jurnal yang terkait dengan hasil penelitian mengenai dampak COVID-19 di masyarakat, masa depan perfilman dunia, dampak COVID-19 terhadap perfilman dunia, pola kepenontonan film pada era digital, serta sosiologi masyarakat terkait dengan fenomena COVID-19 dan ruang publik. Data lain yang dikumpulkan adalah buku-buku terkait dengan pengantar dasar film dan sejarah film, terutama hal yang menyangkut sejarah relasi penonton dengan film.

PEMBAHASAN: COVID-19 MELANDA, JARAK DITATA, TEATER BIOSKOP BERDUKA

Hadirnya wabah besar dunia ini banyak menghadirkan ketakutan luar biasa bagi penduduk bumi. Bahkan saat COVID-19 semakin menyebar ke seluruh pelosok, laporan berita tentang krisis kesehatan dunia yang datang bertubi-tubi telah menimbulkan banyak kiasan horor (Filho 253). Salah satunya adalah menganalogikan virus ini dengan tokoh zombie -mayat yang hidup- yang sering dilihat dalam beberapa film. Penduduk dunia mengunci diri di rumah-rumah mereka karena adanya hantu “kematian yang hidup -zombie (pen.)”, yang muncul dan menyebar ke seluruh penduduk (di daerah Pittsburgh) (Filho 254).

Data jumlah penonton mengalami penurunan, dalam hal ini film Indonesia.

Selama fase pandemi, jumlah penonton mencapai sekitar 97% kemerosotannya (Adikara 1). Bahkan Ifa Isfanyah, seorang sutradara film Indonesia, mampu menyajikan sebuah data jumlah film tayang bioskop yang juga mengalami penurunan signifikan. Data tersebut menunjukkan pada tahun 2018 jumlah film sebanyak 132 judul. Tahun 2019 sebanyak 129 judul. Tahun 2020 mengalami pelonjakan sebanyak 289 judul. Sejak COVID-19 merebak, maka tahun 2021 turun drastis menjadi 36 judul dan tahun 2022 ini sebanyak 47 judul (Seminar Profesi, 25 November 2022). Tentu saja ini merupakan kemerosotan angka yang luar biasa besarnya.

Untuk Korea Selatan, mungkin penurunannya tidak setajam penonton film Indonesia. Penonton yang pergi ke bioskop 40% lebih sedikit selama Tahun Baru Imlek pada 2020, jika dibandingkan dengan momen yang sama tahun 2019 (Kim 98). Sementara data mengenai perfilman Hollywood menyebutkan bahwa sepanjang tahun 2020, beberapa film *blockbuster*, atau yang dibuat dengan biaya lebih dari Rp 1,5 triliun, akhirnya ditunda (Jones 1). Seiring pandemi COVID-19 yang berkepanjangan, Korea Selatan yang dianggap relatif stabil perfilmanya pun terguncang. *Time to Hunt*, film lokal yang rilis penayangan awalnya dijadwalkan pada 26 Februari sampai ditunda dua kali (Kim, 2020, 98). Untuk film *No Time To Die* (James Bond), juga mengalami penundaan sampai dua kali. (Jones 2). Bahkan agenda putar film Marvel berjudul *Black Widow*, yang diperkirakan akan menjadi sajian liburan musim panas, akhirnya dibatalkan tanpa batas waktu yang diketahui.

Studio film hanya bisa menantikan semuanya kembali pada situasi normal (Jones 4). Tentu saja terjadinya anjuran untuk memundurkan dan menunda beberapa film yang akan dirilis pada tahun 2020 berdampak negatif pada pendapatan bioskop (Nhamo

281-284). Konsekuensi buruknya, pengusaha-pengusaha akan menutup gedung bioskopnya karena biaya operasional dan perawatan gedung tentu saja membutuhkan biaya besar. Konsekuensi lainnya, penundaan rilis film dan produksi lainnya bisa memicu pembajakan masif (Nhamo, 281-284). Dalam konteks fenomena *online*, pertumbuhan ritel *online* juga diperkirakan akan meningkatkan pembajakan *online*, karena pemeriksaan produk secara menyeluruh di *online* lebih sulit dibandingkan dengan toko *offline* (Roggeveen 171). Film kemungkinan juga akan turut ada di dalamnya.

Dalam skala bidang yang lebih luas di Amerika Serikat, pada Agustus 2020, diperkirakan bahwa sektor budaya telah mengalami kerugian ekonomi lebih dari US \$ 10 miliar, lebih dari 62.000 pekerja budaya telah di-PHK, 96% acara budaya telah diberhentikan dan dibatalkan. Sementara di Kanada, pada Juli 2020, jam kerja aktual sektor seni, hiburan dan rekreasi lebih dari 40% lebih rendah dari pada Juli 2019, jauh di bawah rata-rata semua industri sekitar 10% jam hilang. Secara umum dapat disimpulkan bahwa industri film global telah kehilangan sekitar US \$ 10 miliar akhir Mei 2020 (Jeannotte 3). Dengan penutupan industri yang meluas, bisnis, tempat ibadah, teater dan galeri, tempat olahraga, bar dan restoran, juga taman, ekonomi dunia jatuh ke dalam resesi yang dalam (Jeannotte 1). Bahkan dalam pernyataan yang lebih terfokus, terjadinya penutupan industri karena pandemi (misalnya, restoran, bar, teater, bioskop, pusat kebugaran, pusat perbelanjaan dan pusat umum lainnya) telah menyebabkan gangguan sementara dan permanen serta kerugian besar bagi ekonomi nasional, terutama negara-negara berkembang (Khan 4). Indonesia tentu saja turut disebutkan dalam pernyataan tersebut.

Tindakan paling mendasar dari merebaknya wabah ini adalah menjaga jarak,

baik fisik maupun sosial. Bahkan ketentuan ini juga berlaku untuk seluruh negara yang ada di dunia. Akhirnya dalam psikologis ketakutan yang tinggi, setiap orang harus mempraktikkan dalam menjaga jarak dengan orang asing di ruang tertutup. Bioskop tentu saja memenuhi kriteria ruang tertutup. Hal ini tentu saja berdampak negatif bagi prinsip kepenontonan (Akser 2). Untuk itulah, saat semua penduduk dunia mempraktikkan jarak sosial dan karenanya tidak berkenan pergi ke bioskop, distributor film tentu akan menunda sebagian dari potensi bisnis dari film populer milik mereka (Kim 109).

Selain ruang bioskop, bisa dicatat juga potensi ruang pertemuan besar yang harus berhenti sementara, misalnya ziarah dan agama, olahraga, konser musik maupun ruang transaksi ekonomi (pasar dan pusat perbelanjaan). Semua ruang itu dianggap sebagai sumber infeksi yang tak terkendali. Bahkan sebagian besar acara ini terjadi di daerah perkotaan (Nhamo 8-9). Adanya tuntutan atasan jarak sosial (fisik), mengakibatkan penutupan beberapa bioskop seperti di AS dan Cina. Bioskop dan *Box Office* kehilangan banyak pendapatan potensial (Nhamo 281-284). Dalam situasi menegangkan seperti ini, ada sebuah kekhawatiran yang perlu diperhatikan. Titik krisis nanti tentu saja bukan lagi tentang film *blockbuster* atau *Box Office* di masa akan datang, tapi kekhawatiran hilangnya eksistensi ruang putar bernama bioskop itu sendiri (Jones 18). Mungkin suatu saat bioskop tradisional akan punah. Harapan para pembuat film tentu saja munculnya para ilmuwan yang berhasil mengembangkan vaksin COVID-19, sehingga film *blockbuster* di layar lebar tradisional bisa terselamatkan di masa depan (Jones 60).

Dalam prinsip 'jaga jarak', barangkali bukan cuma bioskop (termasuk gedung pertunjukan teater dan galeri) yang mengakibatkan krisis

industri dan kreatifitas film. Pembatasan tentang pergerakan orang turut membuat produksi pembuatan film, pencarian lokasi dan *casting* pemain tidak mungkin dilakukan (Ibrus 3). Dengan begitu maka bukan cuma bioskop yang tidak beroperasi, tapi pembuat film sebagai penyedia materi tayang untuk bioskop juga terkendala untuk menghasilkan produk karyanya karena tuntutan memenuhi prinsip mendasar keamanan COVID-19 tersebut. Situasi ini juga membuat rumah produksi dan artis harus mengisolasi diri mereka dalam rangka tindakan pencegahan, karena sifat menular dari penyakit ini yang sangat tinggi. Tentu saja ini bisa disebut sebagai penghentian produksi secara 'paksa'. Apalagi lazimnya sebuah produksi film dilakukan menyesuaikan kebutuhan penceritaan, sehingga potensi interaksi dengan dunia luar sangat tinggi: misalnya, melibatkan diri dengan pihak lain dalam hal izin lokasi, pemesanan tempat dan pemesanan hotel untuk kru dan artis (Nhamo 281-284).

Dalam analisis sosio-antropologis, wabah virus corona COVID-19, termasuk dampak langsungnya pada semua aspek kehidupan manusia, telah mengubah cara masyarakat dalam menggunakan ruang publik. Fungsi dan peran ruang pribadi dan publik telah dibalik: ruang publik telah menjadi sepi, sementara masyarakat banyak memenuhi ruang-ruang pribadi. Perilaku dan interaksi antarmanusia di ruang publik yang selama ini berlangsung juga berubah. Pandemi telah secara nyata meningkatkan nilai ruang pribadi, yang dianggap mampu memberikan keamanan yang tak ternilai dari pandemi, termasuk kenyamanan mental yang sangat diperlukan selama isolasi. Jalan-jalan umum yang selama ini sepi cenderung dianggap tidak aman, selama pandemi telah berubah maknanya -sepinya jalan umum justru menimbulkan psikologis sebagai tempat yang aman (Jasiński

1-3).

Berbagai upaya tentu saja terus dilakukan dalam rangka adaptasi dengan 'situasi baru' yang tidak bisa diprediksi kapan fase akhirnya. Dalam menyiasati agar produksi film di Indonesia tetap bisa berlangsung dan dilakukan, Shanty Harmayn, Chief Executive BASE Entertainment memberikan sebuah solusi agar setiap *production house* memiliki ketentuan atau aturan yang tegas untuk meminimalisir semakin menyebarnya COVID-19, agar tidak mengganggu jalannya aktifitas produksi film, misalnya dengan melakukan *swab test* kepada semua orang yang akan terlibat dalam rencana pembuatan film -jika produksi ingin dilakukan (Mario 15-17).

NEGARA DAN MASYARAKAT BUDAYA

Dalam hal kesejahteraan masyarakat bidang seni, budaya, bahkan film di masa pandemi, negara tentu saja menjadi instrumen penting yang harus terlibat dalam krisis wabah ini. Pemerintah di seluruh dunia menanggapi krisis COVID-19 dengan melaksanakan program dukungan bagi sektor budaya. National Endowment for the Art di Amerika Serikat, dan The Canada Council for the Arts dengan cepat telah mendistribusikan dana ke organisasi dan individu karena gagalnya proyek yang direncanakan. Tindakan serupa juga dilakukan di Austria, Republik Ceko dan Kroasia untuk mempercepat pembayaran proyek yang telah disetujui karena pandemi (Jeannotte 3).

Kementerian Kebudayaan Norwegia menetapkan program yang memungkinkan penyelenggara pertunjukan untuk mendapatkan kompensasi atas hilangnya pendapatan dari acara yang akan diadakan.

Creative Scotland menetapkan tiga dana beasiswa sebagai kompensasi gratis bagi pekerja di sektor kreatif karena pendapatannya yang hilang. Creative New Zealand memberikan Paket Respon senilai NZ \$ 29 juta untuk membantu komunitas seni karena kehilangan pendapatan. Jerman mengalokasikan € 1 miliar untuk sektor budaya demi membantu lembaga budaya dibuka kembali dengan menerapkan protokol kebersihan baru, seperti sistem ventilasi yang diperbarui, dan menata pengaturan kunjungan sesuai jarak sosial. Bahkan Pemerintah Jerman juga menurunkan tarif pajak atas seni sebesar 3% (Jeannotte 4). Sementara itu, Parlemen Uni Eropa menyerukan solidaritas dan dukungan untuk bioskop, teater, tempat musik, pekerja lepas dan wiraswasta, serta profesional kreatif yang penghasilannya dipotong karena penutupan sektor kerjanya dan penghentian penjualan tiket. Hal ini dianggap memicu penderitaan di antara banyak pekerja hiburan dan artis (Nhamo 288).

Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Hilmar Farid menyampaikan beberapa kebijakan yang telah dipersiapkan oleh pemerintah bagi para seniman yang terdampak pandemi COVID-19. Pertama, *safety* sesuai dengan situasi pembatasan sosial. Itulah kemudian yang membuat hampir semua tempat yang menyelenggarakan kegiatan publik ditutup. Kedua, bersifat jaminan sosial. Pada Maret 2020 telah dilakukan pendataan seniman terdampak yang penghasilannya relatif rendah untuk diberikan bantuan langsung. Ketiga, pemulihan. Hal ini terkait dengan terhentinya industri seni. Untuk itulah Pemerintah Indonesia merasa perlu membuat skema pemulihannya (Simamora 1-9).

Memang tidak terlalu tegas angka-angka jaminan sosial itu tersebutkan dalam rilis beberapa media dalam mengantisipasi

mewabahnya COVID-19. Justru yang menjadi perhatian adalah birokrasi penyaluran bantuan itu. Hilmar menyebutkan bahwa proses pendataan itu memang dilakukan di Dirjen Kebudayaan. Namun memang bantuan tidak bisa diberikan oleh Dirjen Kebudayaan, karena mereka harus berkoordinasi dengan Kementerian PMK untuk selanjutnya realisasi bantuan dilakukan oleh Kementerian Sosial. (Suryanto 6).

Sebelum konsep bantuan pemerintah disampaikan oleh Hilmar Farid, Hafez Gumay koordinator Advokasi Koalisi Seni telah memberikan berbagai masukan kepada Pemerintah Indonesia dalam rangka menyelamatkan industri seni di Indonesia. Usulan itu adalah: 1). Dengan adanya program bantuan dana untuk pengganti pendapatan yang hilang bagi seniman dan pekerja seni lainnya; 2). Kebijakan yang memudahkan seniman agar tetap dapat memproduksi karya selama krisis. Ini dapat dilakukan dengan memastikan infrastruktur digital dalam kondisi prima agar seniman dapat bekerja secara daring, memudahkan seniman mengakses ruang pertunjukan milik pemerintah maupun swasta untuk kebutuhan produksi (misal, pertunjukan tanpa penonton untuk disiarkan secara daring), memudahkan akses bahan baku produksi karya (misal, diskon harga maupun subsidi ongkos kirim); 3). Kebijakan yang memudahkan masyarakat untuk dapat mengakses karya seni. Ini dapat dilakukan dengan memastikan infrastruktur digital dalam kondisi prima dan terjangkau agar masyarakat dapat menikmati karya seni melalui internet, menanggukkan atau mengurangi pajak seperti Pajak Hiburan dan Pajak Pertambahan Nilai bagi transaksi karya seni, agar daya beli masyarakat terjaga; 4). Kebijakan guna menekan kerugian yang harus ditanggung seniman akibat pembatalan dan penundaan kegiatan seni (Kinanti 3).

ADAPTASI SITUASI BARU

Wabah yang melanda dunia ini seolah-olah berfungsi sebagai katalisator perubahan audio-visual tradisional menjadi audio-visual baru. Bahkan di Jerman, pandemik ini justru dianggap mendukung 'kembali' televisi (Ibrus 5). Termasuk kemungkinannya bahwa masa depan produksi film akan menyesuaikan dengan fitur *microbudget* pembuatan film (Akser 4). *Baltic Screen Media Review* (BSMR) juga telah mengeluarkan semacam peringatan dini bahwa situasi ini belum pernah terjadi sebelumnya. Hal inilah yang mungkin akan mengubah budaya audio-visual, mungkin secara permanen. Untuk itulah disarankan agar mulai dipikirkan arah baru dalam pengembangan industri media (Ibrus 3). Bagi industri (film salah satunya), situasi ini yang sedang berlangsung ini seperti dialogis antara 'beradaptasi atau mati' (Ibrus 6).

Salah satu bentuk adaptasi baru adalah *film streaming*. Meskipun demikian, memang masih ada beberapa pemikiran yang berharap cara menonton tradisional (menonton di bioskop) tetap bisa dilakukan dan dipertahankan. Di antaranya adalah terus-menerus menggaungkan prinsip bioskop sebagai tempat "aman" kepada para penonton (Adikara 4). Argumentasi Jade Flinn, yang merupakan bagian dari fakultas John Hopkins Medicine berusaha menyakinkan bahwa bioskop sebagai area yang aman karena di dalamnya tidak ada orang berbicara dan setiap orang menghadap ke arah depan (Adikara 5). Namun dengan masih sedikitnya konten yang tersedia di bioskop, ada kemungkinan penonton belum bersedia datang karena potensi resiko infeksi COVID-19 untuk pergi ke bioskop (Nhamo 284-286). Salah satu alternatif mengenai kemungkinan menonton bersama dalam prinsip keberjarakan ini adalah dibangkitkannya kembali teater *drive-*

in, yang dulu populer, terutama di Utara Amerika, sebagai tempat menonton bioskop (Jeannotte 5). Bahkan kota Vilnius di Lituania telah meluncurkan sebuah "Aerocinema", yang menggelar festival film tahunan di bandara (Jeannotte 5).

Fenomena *film streaming* nampaknya tidak terhindarkan. Adaptasi ini tentu tidak lahir begitu saja. Ada prinsip-prinsip psikologis, sosiologis bahkan antropologis yang mengiringi terjadinya penyesuaian kepenontonan. Dengan maraknya peringatan 'jaga jarak' yang bergema di seluruh dunia, tindakan yang banyak diambil orang akhirnya dilihat bukan hanya untuk perlindungan pribadi, tapi dianggap sebagai tanda altruisme (peduli pada kesejahteraan orang lain, mengabaikan diri sendiri) dan solidaritas sosial dalam respon global (Jasiński 4). Namun secara psikologis, hasilnya akan mencakup pendekatan manusia yang semakin individualistis terhadap ruang publik (Jasiński 5). Itulah yang disebut oleh Jasiński (1-3) bahwa ruang pribadi (individu) telah menjadi ruang publik yang baru. Relasi setiap orang terhubung dengan cara yang baru -cara *online*.

Di Indonesia, Lukman Sardi dalam kapasitasnya sebagai ketua Komite Festival Film Indonesia pernah mengatakan bahwa kini mulai banyak pelaku industri perfilman yang memanfaatkan teknologi digital yang sedang berkembang dalam memproduksi, termasuk mendistribusikan film mereka (Rezkisari 1). Hal ini tentu ditunjang oleh pernyataan sikap dari Norman Lockhart, sutradara dan Manajemen Produksi Netflix, yang menyatakan bahwa mereka akan berusaha menjadi media yang ramah bagi film-film Indonesia (Mario 12). Tentu saja perfilman Indonesia harus siap dengan berbagai elemen: adanya kolaborasi, adanya transparansi, adanya perencanaan awal, dan adanya pendanaan yang tepat, sebagaimana yang dipersyaratkan oleh Lockhart (Mario 7).

Resiko pandemi yang ada mau tidak mau telah mengubah selera orang untuk menonton bioskop secara keseluruhan. Mereka dianggap lebih suka layanan *streaming* ke hadapannya (Nhamo 284-286). Hal ini karena penonton film juga semakin terbiasa untuk dapat mengakses rilis film baru di rumah mereka dan sudah tidak ingin kembali ke bioskop (Roggeveen 169). Pilihan atas layanan *streaming* ini sudah dilakukan oleh Hollywood. Film *Mulan* hasil buah karya Disney dirilis pada jalur *streaming*. Film *Wonder Woman 1984* juga dikabarkan rilis secara bersamaan pada jaringan bioskop di Amerika Serikat dan dilakukan secara *online* juga (Jones 2-8). Di Eropa, organisasi budaya lokal sangat aktif membentuk aliansi dengan sektor swasta untuk memanfaatkan platform digital sebagai sarana penyebaran konten budaya lokal (Jeannotte 4).

Media baru bernama digital memang telah menjadi bagian yang saat ini sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Jejaring sosial atau platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr dan YouTube dapat disebutkan sebagai contoh (Ekinci 95). Oleh sebab itu ketika pandemi mulai merebak, baik pencipta maupun penonton dengan cepat berkembang ke sarana digital. Platform digital besar yang fungsi aslinya untuk penyebaran konten berkembang pesat. Dengan kondisi banyak orang terpaksa tinggal di rumah, layanan *streaming* tentu saja mendapatkan pemirsanya yang baru. Misalnya Netflix, mengalami peningkatan lebih dari 15 juta pelanggan di kuartal pertama 2020, sekitar dua kali lipat jumlah yang diduga (Jeannotte 4). Oleh sebab itulah sebagian besar film kelas menengah dirilis melalui platform streaming seperti Netflix dan Amazon Prime, yang sekarang menjadi studio film global dengan akses ke seluruh pasar tontonan dunia (Akser 2).

ESTETIKA FILM ONLINE

Adaptasi layar besar menuju layar kecil, melalui cara menonton kolektif menuju posisi menonton personal sebagai konsekuensi hadirnya ekspansi teknologi tontonan maupun pandemi yang bisa disebut sebagai katalisator, tentu juga harus memerhatikan berbagai macam estetika visual (maupun audio) baru yang bermunculan. Dalam istilah yang ditawarkan oleh Olga Goriunova – seorang Asisten Profesor di Universitas Warwick Inggris, ahli platform seni dan produksi budaya berbasis internet- menyebutnya dengan tekno-estetika (Gallagher 5), sebuah estetika yang muncul karena pengaruh faktor teknologi sangat kuat. Meskipun demikian, memang bentuk-bentuk estetika baru yang muncul dalam film, TV maupun video harus diakui belum menjadi topik sentral baik dalam kajian film maupun pertelevisian (Catolfi & Menduni 94), sehingga memang agak sulit (saat ini) menemukan penjelasan ilmiah mengenai estetika-estetika baru dalam media baru yang terus bermunculan.

Namun di sini kita bisa menerima sebuah gambaran umum bahwa layar besar sebagai bentuk yang lebih mula menuju layar personal yang relatif lebih kecil nyatalah sebagai sebuah evolusi budaya. Dalam sebutan Stephen Groening (2016) 'pergantian budaya' (*cultural turn*), sebuah istilah dalam ilmu sosial (2). Ada sesuatu yang harus ditinggalkan menuju era yang baru ketika dunia telah menuntut kehadirannya. Pada kalimat yang dinyatakan oleh Catolfi dan Menduni (2013) dalam artikel tulisan ilmiahnya, mereka mengambil satu hipotesis penting bahwa di zaman sekarang ini tidak mungkin lagi mempelajari dan menghasilkan produk media dengan menggunakan instrumen "abad yang lalu" (Catolfi & Menduni 94). Dengan demikian maka pernyataan ini menganjurkan agar estetika

online media tidak sepatutnya mengabaikan cara produksi, distribusi, eksibisi, agar tidak terjerumus ke dalam pemahaman mode lain, seperti bioskop atau televisi (Groening 17). Maka tidak mengherankan jika dalam film a la "personal" masa kini, kita bisa menemukan berbagai bentuk huruf modern yang dipilih-tunjukkan dalam layar demi mempersepsikan geografi suatu adegan (Bramesco 3). Atau (meskipun disebut sebagai teknik murahan), penonton beberapa kali juga bisa mendapati jejeran huruf pembentuk kata-kata dalam visual yang muncul di sekitar karakter untuk menyampaikan informasi penting (Bramesco 1).

Perubahan (pergantian) budaya tersebut terhadap inovasi estetika baru yang muncul dalam bidang produksi budaya (film) kontemporer bukanlah semata berasal dari kualitas ekpresi individu, tetapi dari tuntutan masyarakat sebagai hubungan struktural antara posisi sosial (Gallagher 12). Teknologi tontonan yang baru menciptakan karakteristik khusus, saat objek produksi (karya film) berada dalam kontrol dan dapat diulang-putar gunakan. Maka ilusi terhadap kekaguman terhadap bintang film, kesenangan atas kisah yang tampil dalam layar, ketegangan dramatik, dan katarsis atas kehidupan sehari-hari dapat dikendalikan semuanya dalam satu sentuhan tombol.

KESIMPULAN

Apa yang disampaikan dalam bagian pembahasan sebelumnya tentu juga bisa menjadi refleksi terhadap kondisi perfilman di Indonesia. Di tengah berbagai upaya mengatasi wabah COVID-19 dan romantisme atas layar tradisional (bioksop), kehadiran produk budaya digital semakin tidak terhindarkan. Kehadirannya telah membawa

perspektif baru dalam estetika film. Selain mata rantai industri yang terkait produksi, distribusi dan eksibisinya, para pembuat film dituntut pula untuk menyesuaikan pola baru dunia industri dan kreatifitas dalam bidang film. Bahkan secara artistik, bahasa film akan turut menciptakan bentuknya yang baru.

Pendekatan *long shot* yang selama ini dimungkinkan dilakukan dalam konsep proyeksi layar raksasa, kemungkinan besar akan dipertimbangkan ulang demi kenyamanan penonton untuk memaknai dan mengenali setiap elemen yang ada dalam layar barunya (*handphone*, komputer PC maupun laptop). Begitu pula dengan resolusi gambar yang akan dihasilkan. Dalam kemampuan penangkapan sinyal yang berbeda dari setiap orang dan fisik layar tontonan yang telah berbeda, seorang pengarah sinematografi tentu memiliki orientasi baru dalam memutuskan kualitas gambar yang akan dihasilkannya. Inilah kemudian yang dinamakan sebagai revolusi budaya layar. Di ruang inilah, pembuat film tidak lagi harus mengikuti gaya lama yang selama ini berlangsung dalam proses menghasilkan karya film.

Oleh karena itu, bahasa visual, cerita, estetika, artistik, dan karakteristik film yang selama ini kita nikmati harus dibentuk ulang sesuai dengan estetika yang baru -estetika film rumah. Pandemi telah mempercepat layanan pasar tontonan secara menyeluruh ke seantero jagad perfilman dunia secara digital. Konsep kepenontonan juga sedang mengalami siklus menuju prinsip-prinsip individualitas, meskipun lebih kontemporer -tidak semata seperti halnya ketika Thomas Alfa Edison masih menyediakan prinsip menonton secara personal, ketika film sekarang berada dalam kuasa dominasi penonton: putar-pilih tombol *anytime, anywhere, anything*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gronemeyer, Andrea. *FILM*. US: Barron's Educational Series Inc., 1998

Lloyd, Christopher. *The Structures of History*. UK and USA: Blackwell Publishing, 1993

Nhamo, Godwell, dkk. *Counting the Cost of COVID-19 on the Global Tourism Industry*. Switzerland: Springer, 2020

Smith, Geoffrey Nowell. *The Oxford History of World Cinema*. US: The Oxford University Press, 1996

Jurnal

Akser, Murat. *Cinema, Life and Other Viruses: The Future of Filmmaking, Film Education and Film Studies in the Age of COVID-19 Pandemic*. Cinej Cinema Journal Volume 8.2 (2020): 2 - 13

Catolfi, Antonio, Menduni, Enrico. *Digital aesthetic forms between cinema and television: The need for new research directions*. Game; The Italian Journal of Games Studies. Issue 02 - 2013 : 91 - 94

Ekinici, Barış Tolga. "Youtuber Movies" *From New Media to the Cinema*. Cinej Cinema Journal Volume 8.2 (2020): 95 - 118)

Filho, Lúcio Reis. *No Safe Space: Zombie Film Tropes during the COVID-19 Pandemic*. Space and Culture 2020, Vol. 23(3) 253 - 258

Gallagher, Rob. *Eliciting Euphoria Online: The Aesthetics of "ASMR" Video Culture*. Volume 40, Issue 2: Special Guest-Edited Issue: The Aesthetics of Online Videos, June 2016

Groening, Stephen. *Introduction: The Aesthetics of Online Videos*, Volume 40, Issue 2: Special Guest-Edited Issue: The Aesthetics of Online Videos, June 2016

Ibrus, Indrek, Teet Teinmaa. *The Changes that COVID-19 Catalysed for Audiovisual Industries*. Baltic Screen Media Review 2020 / VOLUME 8: 3 - 7

Jeannotte, M. Sharon. *When the gigs are gone: Valuing arts, culture and media in the COVID-19 pandemic*. Social Sciences & Humanities Open 3 (2021): 1 - 7

Jasiński, Artur. *Public space or safe space - remarks during the COVID-19 pandemic*. Technical Transaction No. 2020/020: 1 - 10

Khan, Kiran Shafiq, dkk. *The Mental Health Impact of the COVID-19 Pandemic Across Different Cohorts*. International Journal of Mental Health and Addiction, 2020

Kim, In Kyung. *The impact of social distancing on box-office revenue: Evidence from the COVID-19 pandemic*. Quantitative Marketing and Economics (2021) 19: 93-125

Roggeveen, Anne L, Raj Sethuraman (Editor-in-Chief). *How the COVID-19 Pandemic May Change the World of Retailing*. Journal of Retailing. 2020 Jun; 96(2): 169-171

Artikel

Adikara, Banu. (2021). *Sedih, Film Indonesia Hanya Ditonton 400 Ribu Orang Selama Pandemi* di <https://www.jawapos.com/entertainment/music-movie/11/03/2021/sedih-film-indonesia-hanya-ditonton-400-ribu-orang-selama-pandemi/> (akses 29 Maret 2021)

Bramesco, Charles. *How digital aesthetics have changed the movies* di <https://www.editorx.com/shaping-design/article/digital->

aesthetics-movies (akses 27 Oktober 2022)

Kinanti, Krizia Putri. (2020). *Ini Kebijakan Yang Perlu Diambil Pemerintah Untuk Pelaku Seni Ditengah Pandemi* di <https://kabar24.bisnis.com/read/20200407/79/1223326/ini-kebijakan-yang-perlu-diambil-pemerintah-untuk-pelaku-seni-ditengah-pandemi> (Akses 30 Maret 2021)

Jones, Emma. (2020). *Apakah era film 'blockbuster' Hollywood berakhir pada pandemi COVID-19?* di <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-55088037> (Akses 29 Maret 2021)

Mario, Vincentius. (2020). *Cara Industri Perfilman Indonesia Bertahan di Tengah Pandemi COVID-19* di <https://www.kompas.com/hype/read/2020/10/13/073243366/cara-industri-perfilman-indonesia-bertahan-di-tengah-pandemi-COVID-19?page=3> (Akses 29 Maret 2021)

Rezkisari, Indira. 2020. *Industri Film Indonesia Mulai Beradaptasi di Tengah Pandemi* di <https://republika.co.id/berita/qhryv2328/industri-film-indonesia-mulai-beradaptasi-di-tengah-pandemi> (akses 29 Maret 2021)

Simamora, Novita Sari (ed.). (2020). *Dampak Corona, Pemerintah Bantu Pekerja Seni* di <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200428/226/1233521/dampak-corona-pemerintah-bantu-pekerja-seni> (Akses 30 Maret 2021)

Suryanto (ed.). (2020). *Pemerintah siapkan langkah bantu pekerja seni terdampak pandemi corona* di <https://www.antaranews.com/berita/1447032/pemerintah-siapkan-langkah-bantu-pekerja-seni-terdampak-pandemi-corona> (Akses 30 Maret 2021)

Seminar

Seminar Profesi, "Arah dan Karakter Pendidikan Tinggi Film di Indonesia." ISI Surakarta. 25 November 2022