

**ERADICATION OF HYBRIDITY OF TRADITIONAL ART BY BANALITY
OF ENTERTAINMENT INDUSTRY AND STREAM OF POWER OF
CYBERCULTURE MEDIA IN INDONESIA**

Moh. Rusnoto Susanto, S.Pd, M.Sn.

Ph.D. Candidate, Indonesia Institute of the Arts, Yogyakarta
Lecture, Sarjanawiyata Tamansiswa of University, Yogyakarta.

Email: m_rusnoto@yahoo.com

Contact Number: +62-815 8618 5965

Abstract

Diversity is a given characteristics of hybrid art and traditional art. Art around the world is identified as cultural product born from an entity dissolve in the ever changing social structure and system of value. *Hybridity* of traditional art began to be produced based on creative need to explore local genius values. Hybridity of traditional art is represented and published extensively at all time in virtual space. Almost every television station in Indonesia has a high rated live shows broadcasted on a daily basis. Looking into current development of entertainment industry, there are variety of ways of exploring and exploiting images of *traditional art* as creative strategy in transforming image and values. Series of high rated television programs starting from Welcome Dance, Extravaganze, Opera Van Java, YKS (Yuk Keep Smile), the Caesar dance and the “oplosan” dance exploit images of traditional art. These programs, however, are dedicated solely to serve the interest of capital. At the same time, it is increasingly these programs are supported by instant images of celebrity, advancing the value of the show in the eyes of advertiser. These programs are also delving into social media instilling cultural transformation and creating trend and new lifestyles while promoting change of perspective and consumerism. Traditional arts then are featured as hybrid due to reduction in the core value of the art. *Cyberculture* media in this case is proven to be significant in its role of social transformation.

Television and online media as part of the lifestyle of cyber generation is a starting point of the change in discourse, taste, lifestyle, and character of the society due to their hegemonic impact. Television can affect the construction of culture in the society at all aspects including cognitive, affective and conative of the audience. Media are able to construct the culture of the people causing to belief in the symbols of reality manipulated by the media instead of the actual reality. The impact is the change in form and value of art, the transformation of entertainment industry omitting the value of education in performances and the banality of art. The banality of art is facilitated by entertainment industry coopted by the power of cyber culture media that

have spread beyond control. Slowly but surely, the banality of entertainment industry eradicates hybridity of traditional art in modern Indonesia.

Keywords: *hybridity, traditional art, cyberculture, and the banality.*

Introduction

Keanekaragaman sesungguhnya karakteristik normal dari seni yang *hybrid*. Indonesia membentangkan khasanah kebudayaan dan seni yang terlahir dalam dimensi multikultural. Karakteristik yang terbentuk dalam tata sosial dengan aktivitas kehidupannya memberi ruang bebas pada perubahan yang serba *hybrid*, begitupun seni tradisi. Seni di penjuru duniapun dinilai sebagai produk kebudayaan terlahir dari suatu entitas yang melebur dalam sistem nilai maupun sosial seiring perubahan jiwa jaman. Seni tradisi mulanya hanya dapat dinikmati pada kalangan terbatas dengan presentasi yang serba terbatas sesuai pakem tradisi.

Namun perubahan jaman kian memungkinkan pola sajiannya dialih ubah ke dalam sistem yang baru dan segar. Hal ini menjadi semacam gerakan besar-besaran untuk melakukan kemasan ulang pada bentuk dan nilainya. Sehingga seni tradisi dapat dinikmati pada kalangan yang lebih luas dan antusias. *Stakeholder* dengan cepat mengambil peran strategis dalam perayaan tersebut, hybriditas seni seakan menjadi paket kebutuhan masyarakat sekarang untuk tujuan-tujuan pragmatis dan ekonomis. Hybriditas seni tradisi awalnya muncul atas kebutuhan kreativitas kini melebur dengan aksesoris seni lain, dialektika baru, konsep pesan yang baru dan segar serta sentuhan teknologi terkini sebagai wujud presentasi pembaharuan dengan tetap memiliki semangat menggali nilai-nilai *local genius*. Seni tradisi kemudian ditransformasikan dalam bentuk-bentuk kemasan yang serba *hybrid*. Hybriditas seni tradisi kemudian dikemas ulang, dipresentasikan, dan dipublish secara membabi buta setiap waktu di ruang virtual. Hal tersebut tentu saja sudah dilakukan riset dan perhitungan matang untuk target-target ekonomi kuasa kapital dalam dunia industri hiburan.

Saat ini hampir setiap stasiun televisi di Indonesia memiliki beberapa program unggulan *life show* yang tayang setiap hari. Bisa jadi kehadirannya sangat membosankan karena dominasi jam tayang strategis dan repetisi program maupun daur ulang konsep menjadi pemicunya. Cermati saja dunia industri hiburan melalui program-program unggulan stasiun TV swasta akhir-akhir ini yang mengeksplorasi bahkan mengeksploitasi citra seni tradisi sebagai strategi kreatif dalam mengubah citra sekaligus nilai. Sederet program hiburan yang menggali kisah-kisah sekaligus meminjam citra-citra seni tradisi, dari *Wellcome Dance*, *Extravagansa*, *Opera Van Java*, *YKS (Yuk Keep Smile)*, *Joged Caesar* hingga goyang *oplosan @show-imah*. Program ini harus berhadapan dengan materi program sejenis yang lebih kreatif, lokal, cerdas, dan edukatif misalnya *Sentilan Sentilun*, *Wayang Kampung Sebelah*, *Sinten Remen*, dan *Jogja Hip Hop Foundation*. Meskipun tayangannya tidak dominan

namun menjadi penyeimbang dan katalisator dari program hiburan yang kejar tayang hingga tereduksi kualitas pesan maupun nilai yang hendak digali.

Program tersebut tak sekadar representasi seni tradisi, presentasi budaya namun bergeser pada peraihan rating, popularitas, teraihnya kesuksesan nilai ekonomis, dan kuasa kapital sebagai mesin uang. Pada saat yang sama *issue* dan pencitraan tertentu bagi artis secara instan mudah diciptakan, cepat populer, dan mampu merauk pelanggan iklan dengan nilai tawar tinggi. Program sejenisipun merangsek di dunia maya dan memperoleh respons dari berbagai media jejaring sosial dalam melakukan transformasi budaya ke masyarakat luas. Kemudian muncul dialektika maupun celotehan bahasa *alay*, *lebay*, *kepo*, *gesture*, dan perilaku pemeran dengan cepat menjadi trend baru, gaya hidup baru, dan dapat mengubah cara perspektif masyarakat tentang seni. Seni tradisi tampil *hybrid* meskipun tengah dialih-ubah dan direduksi nilainya. Karena media *cybercultures* apapun bentuknya memiliki peran sangat strategis terhadap perubahan sosial dan budaya.

Televisi dan media *online* lainnya sebagai anak budaya *cyber* merupakan titik dimulainya perubahan wacana, perubahan selera, gaya hidup, dan perubahan watak masyarakat sebagai bagian dari proses kuasa media. Televisi bisa mempengaruhi konstruksi budaya masyarakat baik pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik maupun konatif penonton yang mempengaruhi sikap, pandangan, dan persepsi serta kemampuannya menstimulasi perasaan penonton. Media tersebut mampu mengkonstruksi budaya masyarakat sehingga apa yang dianggap realitas dalam perspektif media sesungguhnya apa yang diserap hanya simbol realitas pengganti realitas itu sendiri. Hal ini menimbulkan berbagai ekses yakni; perubahan bentuk maupun nilai seni itu sendiri, peran hiburan yang bergeser nilai (tontonan yang tak mampu memberikan tuntunan dan hilangnya konsep tuntunan pada tontonan). Perlahan dan pasti hybriditas seni tradisi kemudian teringkus proyek banalitas seiring dengan kemajuan dunia industri hiburan tanah air dewasa ini. Saya mencermati gejala semacam ini memunculkan permasalahan atas nama hybriditas seni tradisional merupakan banalitas seni yang radikal melalui proyek industri hiburan dalam arus kuasa media *cybercultures* yang tak terbandung dan tak terkontrol.

Pembahasan

1. Hybriditas Seni Tradisi dan Paket Hiburan dalam Wacana *Cybercultures*

Seni tradisi dan proses hybriditas seakan tak terpisahkan. Mengingat kembali bagaimana kelahiran seni tradisi dipengaruhi seni lain yang sebelumnya ada yang dibawa oleh pendatang negeri kita. Di jaman Hindu-Budha dengan kejayaannya hingga masa kejayaan Islam, kebudayaan yang berkembang membentuk sistem nilai yang diwariskan oleh negeri-negeri lain (India, Arab, Asia, dan Eropa) kemudian disebarluaskan dan diserap nenek moyang kita. Masyarakat tradisi ketika itupun menyerap, mengadaptasi, melebur antara budaya atau kesenian sebelumnya yang disesuaikan dengann kebutuhan dan tata sosial yang berkembang saat itu. Hal ini berlangsung ratusan tahun hingga masyarakat kita dikuasai penjajah, dan akulturasi-

inkulturasi turut memberikan warna khusus bagi seni tradisi kita yang *hybrid*. Perubahan budaya yang terjadi di negeri ini tidak hanya sebagai bentuk pengaruh dari Eropa tetapi juga dari India, Islam, dan China. Indonesia dalam wacana sejarah, telah menjadi sebuah wilayah persilangan budaya dari peradaban-peradaban dunia yang penting bertemu, diterima, diolah, dikembangkan, dan diperbaharui. Semua kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di tanah air merupakan proses peleburan dari suatu entitas dalam sistem nilai maupun ruang sosial yang sesungguhnya dibangun melalui sistem gagasan.

Bahwa kebudayaan sebagai sistem gagasan merupakan sebuah proses wacana (diskursif). Hal tersebut yang meyakinkan saya untuk memahami peristiwa kebudayaan melalui perspektif sistem gagasan. Pembahasan mengenai ini dilengkapi dengan argumentasi-argumentasi yang mendasari bahwa kebudayaan dapat dicermati dari sisi pokoknya yakni munculnya proses wacana (diskursif) dalam konstruksi sistem gagasan. Seni tradisi ketika di*hybrid* kembali dalam kemasan yang jauh berbeda oleh masyarakat dunia industri hiburan, maka yang bekerja di sana adalah sistem gagasan merekonstruksi paket kesenian melalui televisi sebagai media paling boombastis abad ini. Melalui tayangan *on air*, televisi sangat efektif dan sporadik memperoleh keuntungan langsung melalui kekuatan kuasa media *cyberculture* yang satu ini. Tak jarang klip-klip tertentu juga diunggah di berbagai jejaring sosial dan *You Tube*. Konsep yang dimunculkan bagi kuasa kapital adalah bagaimana industri hiburan dapat merebut perhatian masyarakat, mengubah pandangan, mengubah cita rasa, dan meraup keuntungan sebesar-besarnya.

Mencermati maraknya perkembangan teknologi komunikasi simulasi dalam praktik *cybercultures* sangat menarik sebagai subjek kajian. Perkembangannya sangat pesat dalam kurun 5-10 tahun terakhir khususnya dalam membangun dan mengembangkan jejaring yang dengan cepat memiliki efek simulasi tinggi, bersifat manipulatif menjadi tren masyarakat masa kini. Setiap saat ruang imajiner begitu ugal-ugalan dieksplorasi sebagai area *surfing* menjelajah hasrat dalam ruang tanpa batas, mulai informasi politik, hiburan, pendidikan, bisnis, perniagaan, *networking*, jejaring sosial sampai eksplorasi identitas-identitas baru yang serba palsu. Fakta bahwa masyarakat Indonesia baik di pusat maupun pelosok daerah hampir seluruhnya menikmati produk *cyberculture* yakni; tv, hp, telepon, *you tube*, internet, *email*, *twitter*, *friendster*, dan *facebook* bahkan mayoritas pengguna sistem aktif. Dan, siaran televisi mampu menjangkau seluruh pelosok negeri sehingga seluruh informasi dan berbagai paket hiburan mampu terserap ke sendi-sendi kehidupan masyarakat. Sebuah perubahan sosio kultural yang marak saat ini melalui perubahan gaya hidup yang dipengaruhi oleh penggunaan fasilitas sistem komunikasi virtual yang serba canggih dan memiliki jangkauan nyaris tak terhingga.

Perubahan sosio kultural merupakan bagian imperatif kesejarahan ternyata memberi kontribusi efektif bagi munculnya kontinuitas orientasi yang bergerak dan terbelah, berkembangnya berbagai perspektif, disposisi, reposisi dan dislokasi sosiokulturalnya. Dislokalisasi kemudian berakibat pada terkoyaknya berbagai format spiritual dan berbagai implementasi prinsip-prinsip etika, nilai seni, dan kebenaran

moral yang bermuara pada peluang bagi proses pereduksian identitas masyarakat serta nilai budaya.

Hal tersebut berbanding lurus pada peran *cybernetic* dengan berbagai aspek yang muncul sebagai sebuah konsekuensi perubahan sistem sosio-kultural. Ketika dunia virtual mendominasi dunia realitas sehingga dapat dikatakan menjadi semacam 'alam atau dunia kedua' masyarakat kontemporer. Jalur-jalur informasi bebas menyergap pada ruang aktivitas kapan saja dan di mana saja untuk menikmati fenomena global dengan pemanfaatan ruang elektronis pada serabut optik (*optical fibers*) atau yang populer disebut *fibre optic* berkecepatan cahaya begitu luar biasa yang interaksinya kian abai pada eksistensi fisik. Visi urban kemudian melekat pada budaya sebagai bagian yang terintegrasi dengan perkembangan masyarakat kontemporer. Kecenderungan hidup semacam ini berada dalam pengaruh *cyberspace* dan idealisasi *virtual space* yang mengkristal secara laten pada masyarakat dunia akhir-akhir ini.

Komunitas masyarakat Indonesia merupakan entitas masyarakat yang setia mengacu nilai-nilai tradisi leluhurnya kemudian memiliki kecenderungan mewariskan secara turun-temurun dengan perubahan, perkembangan dan pengayaan pada setiap aspeknya. Ketika arus urbanisasi deras beberapa kelompok masyarakat (sesama profesi) meninggalkan daerah-daerah ke pusat berikut arus kebudayaannya beralih saling-silang, merajut, membangun gugus kebudayaan baru yang mengadaptasi muatan lokal dan mengadopsi aspek budaya *cyber* yang global. Budaya dan kesenian berada pada ruang hybrid yang hebat. Kemudian televisi merangsek ke ruang-ruang privasi dari tv kabel hingga tv yang dapat di akses pada jaringan telepon seluler layaknya internet dalam genggaman. Semua informasi yang dipancarkan dapat diakses kapan saja dan *compatible*.

2. Seni Tradisi Teringkus Arus Kuasa Media *Cybercultures*

Teknologi simulasi secara laten melegitimasi keniscayaan pola presentasi seolah realitas yang dihadirkan ke dalam ruang representasi *cybernetic*-realitas virtual-mampu mengubah konstruksi sosial dan mental masyarakat kontemporer. Fenomena dunia virtual, *cyberspace*, *virtualspace*, dan *virtual reality* dengan berbagai eksplorasi yang didominasi peran teknologi simulasi kemudian bergerak dalam konstruksi *Cybercultures*.

Barbara M. Kennedy (2000: 13-21) dengan berbagai pemikiran mengenai pembacaannya terhadap *Cybercultures: Cybercultures is a continual exploration of new identities, new subjectivities, their merging with machines, bodies, and technological, within the greater machine of technological, cultural, and aesthetic evolution*. Tentu sangat inspiratif apa yang ditegaskan oleh Barbara M. Kennedy bahwa *cybercultures* sebagai suatu eksplorasi terus menerus dan berkelanjutan terhadap identitas-identitas baru, subjektivitas-subjektivitas baru, dan integrasinya dengan mesin, tubuh, dan teknologi dalam kerangka evolusi teknologi, budaya, dan estetika yang lebih besar. Kecermatan dan kejernihan cara pandangnya membuat

aspek-aspek yang membangun *cyberculture* sangat penting dan integral dalam berbagai posisi. Hal tersebut kian menguatkan bahwa budaya terbangun dari gugus-gugus multi disiplin yang memiliki keluasan perspektif. David Bell (2000: 3) mencermati bahwa, *an important component of a cultural approach to cyberspace is to find it in our imaginations, to read its symbolic forms and meanings, to cross-referenc to the ways in which it is represented.* David secara imajinatif menguatkannya dengan pandangan bahwa komponen-komponen penting dalam melakukan pendekatan budaya *cyberspace* adalah untuk segera menemukannya di dalam ruang imajinasi kita, kemudian dipergunakan untuk membaca makna dan bentuk simboliknya serta untuk saling mengaitkan dengan cara dimana *cybercpace* tersebut direpresentasikan. Posisi strategis budaya *cyberspace* dalam merespons sekaligus membangun aspek imajinasi seseorang dalam mencerpap pesan dan impresi informasi tersebut. Aspek imajinatif ini menemukan ruangnya dalam berinteraksi dan mengkonstruksinya. Sedangkan di wilayah sosial, muncul fenomena hiperealitas serta konsumerisme yang mencapai titik ekstremnya, yaitu ketiadaan makna. Masyarakat yang dikuasai dan didikte oleh media, memuja tubuh dan kemajuan dalam bentuk konsumsi atas produk-produk terbaru serta fashion, tenggelam dalam ekstase informasi. (Adlin, 2006: 31).

Televisi merupakan produk budaya pop yang pengaruhnya sangat besar di masyarakat. Melalui televisi, masyarakat mulai meniru berbagai hal: gaya berbahasa, gaya berbusana, gaya hidup, dan pola pikir. Dampaknya, terjadi perubahan sosial dan esensi nilai-nilai budaya lokal lenyap. Kapitalisme sebagai penguasaan alat produksi oleh kaum pemilik modal, dan diproduksi semaksimal mungkin untuk memperoleh keuntungan sebesar-besarnya, secara tidak sadar, budaya konsumerisme dan hegemoni kapitalistik tumbuh subur di Indonesia. Dasawarsa 1920-an dan 1930-an merupakan titik balik penting yang diingatkan Dominic Strinati (2003: 4) bahwa dalam kajian dan evaluasi budaya populer dimulai dari munculnya sinema dan radio produksi massal dan konsumsi kebudayaan, bangkitnya fasisme dan kematangan demokrasi liberal di sejumlah negara barat, semuanya memainkan peran dan memunculkan perdebatan atas budaya massa.

Budaya massa atau budaya pop dengan bentuknya yang lebih canggih, lebih halus, dan lebih nikmat berhasil menjerat pasar potensial dalam kuasa capital melalui kekuatan arus media. Jeratannya begitu kuat mencengkeram media massa khususnya media televisi di dalam antusiasme program unggulan musik, komedi situasi, drama atau film. Program-program *Wellcome Dance*, *Extravagansa*, *Opera Van Java*, *YKS (Yuk Keep Smile)*, *Joged Caesar* hingga goyang *oplosan @show-imah* awalnya keluar dari *mainstream* sebelumnya hingga pada akhirnya mampu membangun *mainstream* baru. *Mainstream* yang mampu mempengaruhi perilaku masyarakat saat ini dengan jargon-jargonnya yang cepat populer karena tayangannya *striping* dan *live (on air)*. Setiap saat masyarakat dipaksa untuk menikmati tayangan sejenis dengan gaya bahasa, humor, retorika, dan tingkah laku artisnya yang pada akhirnya masyarakat latah untuk meniru bahasa, gaya, dan menyerap seluruh pola yang muncul dalam tayangan tersebut. Perilaku latah atau sebut saja fenomena '*Goyang Oplosan*'

maupun ‘*Goyang Caesar*’ menjadi trend di kalangan masyarakat dari anak-anak hingga orang dewasa.

Masyarakat terhipnotis dengan berbagai tayangan televisi dengan penggalian citra-citra seni tradisi, materi humor yang populer di masyarakat, maupun fashion ala tradisi yang dikemas ulang namun acap kali eksplorasinya berlebihan bahkan meloncat. Sehingga tak sedikit adegan, joke, detail-detail improvisasi pencitraan yang muncul secara kontraproduktif, hiperealis, dan palsu. Menurut J. Baudrillard dalam Haryatmoko (2007: 33), menyatakan bahwa pencitraan mendiskualifikasi kategori kebenaran sehingga tidak bisa lagi dibedakan antara realitas, representasi, simulasi, kepalsuan dan hiperealitas. Ada peningkatan kekuatan kebenaran yang mencuat, kekuatan yang dihayati sebagai sebuah kebangkitan atas objek namun kehilangan substansinya. Sementara Krisna Murti (2006: 48) menduga, apakah media sebagai perluasan tubuhnya merupakan bentuk gugatan budaya secara individual: sebuah reaksi kepada rezim komoditi tubuh yang kini banyak dimainkan industri *entertainment* dan gaya hidup melalui media massa. Dengan ditemukannya teknologi digital yang memfasilitasi manusia ke dalam relasi *cyber* dengan jati diri maya, semangat bergerilya sepertinya mendapat darah segar.

Kemudian berbagai hal mengenai konteks-konteks budaya tumbuh dengan perubahan-perubahannya diurai dalam berbagai gambaran realitas dalam masyarakat yang dicermati melalui antropologi visual, kajian yang menempatkan rekaman citra visual sebagai mediasi untuk melihat *liyan*. Melihat invisibilitas merupakan langkah strategis untuk menemukan konteks dari suatu ekspresi budaya. Seperti yang dipaparkan Roland Barthes (1981:88) bahwa foto sebagai citra tanpa kode, mengundang signifikansi (pemaknaan) tambahan ke permukaan karena ketidak-terbatasan detailnya. Mencermati lebih dalam lagi detail tertentu (*punctum*) dalam foto yang dapat menusuk perasaan dan mengaburkan *studium* (gambar umumnya).

Di dalam praktik simulasi digital merupakan retorika yang menunjukkan situasi ide baru mengenai kematian, karena masa lalu dihentikan dengan *slide frame camera* (yang melampaui batas-batas retorika yang diinterpretasikan tak terbatas) atau ketika suatu adegan dikendalikan orang lain. Camera dinilai melakukan proses pembunuhan atau meniadakan perubahan kehidupan sebab memiliki kekuasaan untuk memunculkan kehadiran yang abstain atau mangkir, di sinilah kematian tersebut. Arus besar media *cybercultures* dengan presentasi simulasi yang meringkus hybriditas seni tradisi secara manipulatif dan diskwalitatif karena hampir semua dimangkirkan.

Kesimpulan

Mayoritas masyarakat Indonesia adalah masyarakat miskin tetapi berdaya beli tinggi, komsumeris, dan cenderung membangun prestisius dengan menunjukkan kekuatan komsumeris. Sebagian yang lain sesungguhnya masyarakat dengan daya beli rendah karena sangat memahami potensi yang terbatas. Bagi mereka, menonton televisi merupakan salah satu alternatif mendapatkan hiburan dan informasi tak peduli kualitas dan kontennya. Kebutuhan melalui saluran informasi dan hiburan

yang mudah di akses. Dibutuhkan kesadaran bagi pelaku industri hiburan khususnya televisi dalam mengupayakan program hiburan televisi yang bukan saja memberikan nuansa tonotona tetapi tuntunan edukatif bagi masyarakat. Mengadopsi kearifan lokal dengan industri hiburan televisi merupakan alternatif menciptakan konsep hiburan yang menarik, kreatif, cerdas dan bermutu.

Jika mencermati lebih jauh bahwa kearifan lokal merupakan hasil proses dialektika dan respon antara individu dengan lingkungannya. Kearifan lokal muncul sebagai hasil dari proses kerja kognitif seseorang sebagai upaya nyata menetapkan pilihan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi mereka dan kearifan lokal juga bentuk upaya menemukan nilai-nilai bersama sebagai akibat dari pola-pola hubungan yang telah terintegrasi dalam sebuah lingkungan.

Program televisi yang mengacu pada kearifan lokal maka sesungguhnya mampu memberikan kesadaran kecintaan terhadap nilai budayanya dan merefleksikan kebanggaan sebagai anak bangsa tanpa mereduksi muatan nilainya. Ironinya program hiburan televisi Indonesia lebih lebih berorientasi pada kuasa capital sehingga cenderung menggerus lokalitas bahkan melakukan praktik banalitas seni itu sendiri. Lihat saja program musik yang ada di beberapa stasiun televisi seperti *Yuk Keep Smile* (Tran TV), *inbox* (SCTV), *dahsyat* (RCTI), dan *Opera van Java* di Trans7. Ketika demam korea melanda maka acara televisi tersebut menjadi corong popularitas K-Pop bahkan dengan hiruk pikuk banyak diorbitkan *boyband* dan *girlband* ala korea. Saat ini memang sudah ada program hiburan yang seakan-akan mengusung budaya lokal, misalnya saja *Opera van Java* di Trans7, *Yuk Keep Smile* dan *@Show-imah* (Tran TV).

Program yang mengelola muatan lokal seni tradisi sebagai lipstik bukan pada substansi, peminjaman besar-besaran terhadap citra tradisi yang dikemas dalam parodi dan *guyonan* yang kadang leceh, kasar, tidak etis, dan banal. Pencitraan lokalitas sebatas artikulasi, permukaan, dan kostum semata. Aspek komedi lebih mengemuka dari pesan luhurnya. Hal-hal yang lebih filosofis, ideologis, dan substantif belum muncul dalam *Opera van Java*, *Yuk Keep Smile* maupun *@Show-imah*. *Opera van Java* secara konsep sesungguhnya spektakuler, berkelas dan prestisius karena menggunakan kata opera, opera merupakan seni pertunjukan yang asing bagi masyarakat awam. *Opera van Java* berarti sebuah pertunjukan kesenian dari Jawa yang tentu saja menggali nilai-nilai luhur budaya Jawa dan detail-detail yang berkembang di masyarakat dalam kemasan baru. Konsep besar dan luhur seringkali menampilkan adegan kekerasan dalam setiap pementasannya. Bahasa yang digunakan cenderung melecehkan orang lain dan dipeleset-pelesetkan yang bermaksud mengocok perut pemirsa. Tak jarang penokohan yang dipinjam dalam cerita diadopsi kemudian jauh dari konten dan karakteristiknya. Sehingga lahir kesan bahwa industri hiburan mereduksi nilai dan bentuk seni tradisi yang sengaja dikomodifikasikan melalui kuasa kapitalistik dengan kekuatan besar arus media *cybercultures*.

Beruntung masih ada tontonan yang menghibur namun tetap sarat tutur seperti Bajaj Bajuri, Tukang Bubur Naik Haji, Kiamat Sudah Dekat, dan Mak Ijah Ingin ke

Mekah. Potret masyarakat pinggiran yang menjunjung nilai luhur, kejujuran, dan daya hidup luar biasa untuk tetap memiliki arti penting bagi orang banyak. Obsesi memunculkan kearifan lokal dalam program hiburan televisi merupakan suatu tantangan tersendiri bagi para pelaku industri televisi yang dapat merebut segmentasi khusus. Dorongan untuk memasukan kearifan lokal dalam industri hiburan televisi sebagai upaya pelestarian budaya lokal yang semakin tergerus oleh budaya asing mereduksi kearifan lokal dengan lokalitas yang tampak seperti pakaian, bahasa, dan ritual kebudayaan.

Padahal dalam kearifan lokal tersebut juga terdapat filosofi hidup dan nilai-nilai moral yang sangat tinggi dan perlu ditanamkan kepada setiap individu. Memasukkan nilai-nilai kearifan lokal; sikap *respect*, responsibility, kerjasama, suka menolong, keteguhan hati, komitmen, kepedulian, empati, rasa keadilan, rendah hati, kejujuran, integritas, berani, kerja keras, mandiri, sabar, percaya diri, banyak akal, inovasi, rasa bangga, ketekunan, dan toleransi ke dalam pusaran industri hiburan televisi bukanlah hal yang mudah. Perlu semangat, komitmen dan perjuangan yang besar untuk mensinergikan kearifan lokal dengan dunia industri hiburan televisi. Oleh karena itulah dibutuhkan kesadaran bagi pelaku industri televisi untuk mengupayakan program hiburan televisi yang bukan saja menghibur tetapi program yang mampu melakukan proses edukasi positif bagi masyarakat. Kearifan lokal pada industri hiburan televisi merupakan sinergi alternatif untuk mendapatkan hiburan yang cerdas dan bermutu. Dengan kemauan yang keras, pelaku industri televisi seyogyanya bisa menjadikan tontonan ideal sekaligus tuntunan bermutu di tengah masyarakatnya.

Bibliography

- Adlin, Alfathri. 2006. "Spiritualitas/Terapi: Fenomena Keberagaman dan Tashawwuf di Masyarakat Perkotaan", dalam *Spiritualitas dan Realitaas Kebudayaan Kontemporer*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Barthes, Roland. 1981. *Camera Lucida: Reflection on Photography*. New York: Hill and Wang.
- Bell, David. 2000. 'Cyberculture Reader: A User's Guide' in *The Cybercultures Readed*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. London and New York. Routledge.
- Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi* Yogyakarta: Kanisius,.
- Kennedy, Barbara M. 2000. 'Virtual Machine' and New Becomings in Pre-Millennial Culture' in *The Cybercultures Readed*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. London and New York: Routledge.

Murti, Krisna. 2006. *Apresiasi Seni Media Baru*, Dirjen Nilai Budaya, Seni, dan Film, Jakarta.

Strinati, Dominic. 2007. *Popular Culture*. Yogyakarta: Jejak,.