

PEMBERDAYAAN KELOMPOK KARAWITAN KARANG TARUNA SETYO LARAS MELALUI REAKTUALISASI BRANDING *CONTENT CREATOR* HYBRID SYSTEM

Kamelia Oktafiyanti*, Nurul Humaidah, Audrey Erlianti, Fatimatuzzahro
Muharromah

Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

*Koresponden penulis: kameliaoktafiyanti@gmail.com

Abstrak

Pada era pandemi Covid-19 seperti saat ini, hampir semua industri kesenian terutama karawitan mengalami dampak penurunan pendapatan dari hasil manggung. Hal ini terjadi juga pada Kelompok Seni Karawitan Setyo Laras Dusun Gondang Bumiaji Batu. Aktivitas "Ngamen" pada pagelaran seni karawitan menjadi terhambat karena adanya PPKM. Tujuan dari pengabdian ini adalah memberdayakan kelompok karawitan dengan memperkuat branding kesenian melalui reaktualisasi content creator berbasis hybrid system yang dimuat pada platform-platform digital. Metode yang digunakan adalah metode pemberdayaan berupa penyuluhan dan pendampingan olah vokal dengan cara kombinasi (hybrid system) yaitu online dan offline tentang pengetahuan dan teknologi pembuatan Video Content Creator Hybrid System. Hasil penerapan teknologi content creator hybrid system menghasilkan video konten seni karawitan kreatif dan inovatif yang dilakukan secara mandiri oleh anggota paguyuban Setyo Laras sehingga dapat meningkatkan pemasukan berkelanjutan walaupun masih ada PPKM.

Kata Kunci:

seni karawitan; branding; content creator; hybrid system

PENDAHULUAN

Dampak dari Pandemi Covid-19 sangat terasa baik dari sektor Pertanian, Perdagangan, Kesenian dan yang lainnya. Pandemi juga berdampak pada kelestarian budaya lokal dan perekonomian masyarakat desa yang tergabung dalam Paguyuban Karawitan Setyo Laras Dusun Gondang, Desa Tulungrejo, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Potensi kesenian lokal Karawitan bisa mengangkat Dusun Gondang menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan. Seni karawitan merupakan seni tradisional yang mulai kehilangan eksistensinya seiring lajunya era globalisasi dan modernisasi seperti saat ini (Sidik, 2019). Karang Taruna Setyo Laras merupakan salah satu paguyuban kesenian yang bergerak dibidang seni karawitan dan telah menjadi andalan di Dusun Gondang dalam melestarikan seni budaya karawitan. Paguyuban Setyo Laras didirikan sejak tahun 2014, namun karena kurang adanya proses regenerasi yang baik paguyuban ini sempat vakum beberapa tahun. Akibat dari pandemi ini menjadikan kurangnya aktivitas manggung yang semakin terbatas bagi Paguyuban Setyo Laras sehingga sulit untuk mendapatkan pemasukan. Selama ini,

sumber pendanaan diperoleh dari hasil kemandirian dan swadaya anggota sanggar Setyo Laras sendiri.

Pelaku seni masih belum memiliki kemampuan dan ketrampilan khusus (*soft skill* dan *hard skill*) tentang bagaimana memanfaatkan dan penggunaan platform-platform media *digital* sehingga berpengaruh terhadap branding Paguyuban Setyo Laras, melakukan dan memproduksi video secara baik dengan teknik khusus agar dapat menjadi video yang berkualitas dalam upaya pengenalan dan pertunjukan seni karawitan secara *online*. Perlu adanya edukasi dan inovasi mengenai penggunaan peralatan *digital* yang digunakan dalam proses pembuatan *content creator hybrid system* dalam membranding seni karawitan melalui media sosial.



Gambar 1. Paguyuban Setyo Laras

Pengaruh media sosial terhadap kemunduran atau kemajuan seni karawitan juga perlu diluruskan. Media sosial dapat berfungsi sebagai media alternatif ruang pertunjukkan virtual terutama sejak ruang gerak seniman terhambat akibat persebaran virus covid-19. Pada era *digital* sekarang ini, seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, membuat perkembangan Internet semakin melaju pesat (Kusuma, 2018). Hadirnya media sosial memungkinkan pengguna untuk saling bertukar informasi tanpa mengenal batas ruang dan waktu (Mendayun, 2018). Salah satu contoh kemajuan teknologi yang dapat diterapkan dalam memajukan usaha untuk membranding seni karawitan dari paguyuban Setyo Laras adalah dengan cara memanfaatkan teknologi *content creator hybrid system*. *Hybrid system* merupakan suatu metode yang melibatkan interaksi dengan berbagai tipe sistem dinamis lainnya yang berbeda (Nengsih, 2017). Tujuan dari kegiatan ini adalah memberdayakan kelompok karawitan dengan memperkuat branding kesenian melalui reaktualisasi content creator berbasis *hybrid system* yang dimuat pada platform-platform *digital*.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pemberdayaan dengan cara kombinasi (*hybrid system*) yaitu *online* dan *offline* meliputi: pengetahuan dan teknologi pembuatan Video *Content Creator Hybrid System*.

Kegiatan penyuluhan untuk memperkuat kapasitas dan kemampuan dalam menciptakan kualitas video serta kemampuan olah vokal dan seni karawitan dalam *membranding* kesenian lokal dapat dilakukan dengan cara online namun pengaplikasian dari kegiatan itu untuk *demoplot* harus dilakukan secara praktik langsung mengingat kemampuan dasar pelaku seni untuk berkembang belum mendukung. Tahapan kegiatan yang telah dilakukan adalah (1) pelatihan lirik gamelan dan olah vokal (2) pelatihan pembuatan *content creator* (3) pelatihan penggunaan peralatan (4) pembuatan *content creator hybrid sytem* yaitu pertunjukan dengan *hybrid system (Streaming YouTube)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi teknologi *branding content creator hybrid system* untuk mengaktualisasikan pagelaran seni karawitan melalui media sosial merupakan sebuah inovasi teknologi dalam *membranding* seni karawitan seperti penggunaan YouTube baik dari video *content creator* dan adanya *live streaming* yang berfungsi sebagai media alternatif ruang pertunjukkan virtual seni karawitan. Tidak seperti yang dilakukan selama ini, kegiatan pertunjukan seni karawitan khususnya di Paguyuban Setyo Laras harus menunggu panggilan dari panggung ke panggung saja untuk melakukan suatu pertunjukan. Penggunaan media *digital* dengan *hybrid system* dilakukan secara online maupun offline. Penikmat seni kebudayaan lokal seperti seni karawitan dapat menikmati seni karawitan dengan menghadiri kegiatan langsung di lokasi atau juga bisa menikmati melalui media *digital* seperti YouTube.

Hasil yang diperoleh dari penerapan inovasi teknologi *branding content creator hybrid system* di kesenian karawitan Paguyuban Setyo Laras adalah diperolehnya kemampuan dan pemahaman dari setiap anggota paguyuban dalam memproduksi secara mandiri video konten karawitan sebagai bentuk pengimplementasian teknologi *hybrid system* secara kreatif dan inovatif. Pembagian tim untuk kegiatan *branding content creator hybrid system* dari anggota karang taruna yang dibagi menjadi beberapa tim yaitu tim pertama sebagai pelaku atau pemain karawitan sebagai penabuh gamelan, tim kedua sebagai tim *editing video content creator*, tim ketiga sebagai tim untuk pengambilan video dan penggunaan peralatan pendukung dalam pembuatan video *content creator*. Hasil tahapan kegiatan penerapan inovasi teknologi *branding content creator hybrid system* di kesenian karawitan Paguyuban Setyo Laras sebagai berikut:

1. Pelatihan Lirik Gamelan Dan Olah Vokal

Pelatihan lirik gamelan dan olah vokal merupakan suatu kegiatan rutin yang setiap minggu dilakukan, karena pelatihan ini akan berdampak pada video *content creator* yang dihasilkan. Keselarasan memainkan alat musik gamelan dari satu pemain dengan pemain yang lainnya yang sangat perlu diperhatikan serta olah vokal dari sinden untuk mengikuti tempo dari penabuh gamelan. Kegiatan pelatihan lirik gamelan dan olah vokal dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Pelatihan lirik gamelan dan olah vocal

2. Pelatihan Pembuatan Video *Content Creator*

Pelatihan pembuatan video *content creator* ini dimaksudkan untuk melatih cara pengeditan video yang akan di unggah di kanal *Youtube* milik Karang Taruna Dusun Gondang. Kelompok paguyuban karawitan Setyo Laras diberikan edukasi serta pelatihan dalam penataan video yang sudah ada dengan penambahan audio asli yang digunakan, dengan menyusun konsep untuk penampilan yang akan ditampilkan dalam pembuatan video *content creator*. Proses pembuatan video *content creator* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Proses pembuatan video *content creator*

3. Pelatihan Penggunaan Peralatan

Pelatihan penggunaan peralatan sangat diperlukan karena kurangnya pengetahuan dan pengoperasian dalam penggunaan peralatan *digital* seperti kamera dan *Live Package*, pelatihan pengambilan video menggunakan kamera baik camera *Digital Single-Lens Refle* (DSLR) maupun kamera *video recorder* serta penggunaan alat penunjang seperti *stabilizer*, *tripod*, *switcher camera* dan *audio recorder*. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan peralatan menambah pengetahuan dalam penggunaan *Live Package* sehingga para anggota paguyuban karawitan dapat melakukan video

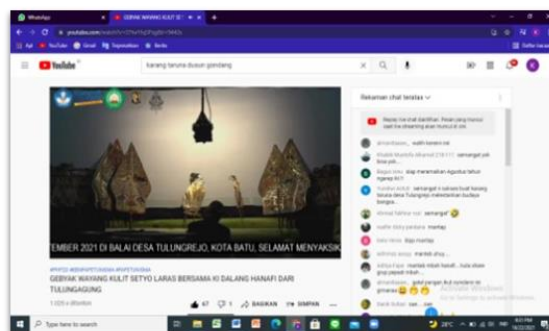
Live Streaming secara mandiri. Pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan peralatan *Live Package* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Pelatihan penggunaan peralatan *Live Package*

4. Pembuatan *Content Creator Hybrid Sytem*

Pembuatan *content creator hybrid sytem* yaitu pertunjukan secara langsung dengan *hybrid system (Streaming YouTube)*, setelah dilakukannya pelatihan dan pendampingan pada anggota paguyuban Setyo Laras dalam penerapan teknologi *hybrid system* yaitu penggabungan metode pembuatan konten video yang disiarkan melalui *platform* berbasis *digital* secara *live streaming* dengan dengan menyuguhkan kreasi dari video konten yang inovatif. Kemudian diberikan kesempatan untuk melakukan secara mandiri sebagai bentuk penerapan sosialisasi dan edukasi dalam *membranding* seni karawitan dalam bentuk video kreasi *content creator hybrid system*. Implementasi seperti pada gambar berikut.

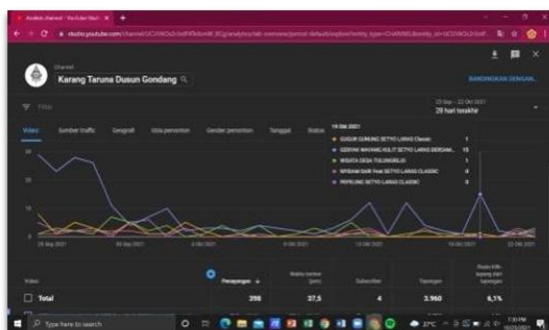


Gambar 5 Implementasi konten video streaming YouTube pada Pagelaran Gebyak Wayang Kulit Setyo Laras Bersama Ki Dalang Hanafi dari Tulungagung

Prosesi Pagelaran Gebyak Wayang Kulit Setyo Laras *featuring* Ki Dalang Hanafi dari Tulungagung yang diselenggarakan pada tanggal 21 September 2021 di Balai Desa Tulungrejo Bumiaji Batu, menerapkan inovasi *hybrid system* secara *live streaming* di kanal *Youtube* Karang Taruna Dusun

Gondang dan telah meningkatkan jumlah peminat kesenian karawitan dari segala penjuru global. Terlihat dari peningkatan penonton pada saat *live streaming Youtube* berlangsung.

Dampak dari implementasi *content creator hybrid system* dalam mereaktualisasi seni karawitan paguyuban Setyo Laras, dapat menjadi sarana *membranding* karang taruna Dusun Gondang Desa Tulungrejo Kecamatan Bumiaji Batu agar semakin membantu dalam peningkatan nilai-nilai kesenian khas tradisional dikalangan anak muda. Selain itu juga membantu dalam peningkatan pendapatan masyarakat yang tergabung dalam paguyuban Setyo Laras di bidang kesenian. Dari hasil pada grafik *analytics views YouTube* Karang Taruna Dusun Gondang terdapat peningkatan dari jumlah *views* dari *platform YouTube* secara signifikan setelah penerapan metode *hybrid system* pada video konten yang diupload. Grafik *analytics views YouTube* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Grafik Analytics views YouTube Karang Taruna Dusun Gondang

Menurut Grafik *Analytics views YouTube* Karang Taruna Dusun Gondang dari penayangan konten *live streaming* Pagelaran Gebyak Wayang Kulit Setyo Laras memperoleh hasil penayangan sebesar 53.2%. Perolehan penayangan tersebut lebih banyak dibandingkan dengan video konten sebelumnya yaitu 11.6%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan inovasi *content creator* berbasis *hybrid system* yang dimunculkan secara *live streaming* pada beberapa *platform-platform digital* saat ini, dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan anggota dalam *membranding* peguyuban Setyo Laras secara luas melalui pemanfaatan teknologi *digital* saat ini.

Selain meningkatkan kecakapan dalam memanfaatkan teknologi dalam *editing* konten video juga meningkatkan nilai-nilai kebudayaan tradisional unggulan dari dusun Gondang Bumiaji Batu sehingga semakin lestari dan tidak lekang oleh perkembangan jaman. Reaktualisasi seni karawitan dengan memanfaatkan *content creator hybrid system* memberikan harapan bagi pelaku seni karawitan Setyo Laras dalam mempertahankan eksistensinya karena keunggulan dalam *membranding* diri melalui teknologi *hybrid system* dalam *platform digital*.

KESIMPULAN

Pemberdayaan kelompok seni karawitan Setyo Laras dalam musim pandemi dengan *reaktualisasi content creator berbasis hybrid system* dapat meningkatkan jumlah *views* secara signifikan pada *platform YouTube*. Terobosan dengan melakukan branding seni karawitan dengan memanfaatkan *content creator hybrid system* sangat membantu untuk keberlanjutan eksistensi kelompok seni karawita Setyo Laras.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ristek Dikti atas dana Hibah kompetisi Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) tahun 2021, Universitas Islam Malang, Paguyuban Seni Karawitan Setyo Laras dan Karang Taruna Dusun Gondang Tulungrejo Bumiaji Batu.

DAFTAR RUJUKAN

- Kusuma, D. F. (2018). Strategi Pemanfaatan Instagram sebagai Media Komunikasi Pemasaran *Digital* yang dilakukan oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1).
- Mendayun, I. &. (2018). Efek Komunikasi Massa Program Citizen Report di Radio PRFM Bandung. *Kajian Jurnalisme*, 02, 98-114.
- Nengsih, V. (2017). Hybrid System. *Jurnal*, <https://id.scribd.com/document/348200394/Hybrid-System>.
- Sidik, Y. P. (2019). Strategi Pembelajaran Karawitan Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang. *Jurnal Seni Musik*, 8.