

TANTANGAN PROFESI PEKERJA SENI MEDIA REKAM *

Oleh Ashadi Siregar

(1)

Ketika anda memasuki sekolah yang menggunakan sebutan Seni Media Rekam, tentulah terbayang hal ini: anda akan menjadi seniman yang dapat bekerja di bidang media rekam. Seni media rekam dapat bersifat karya personal sebagai ekspresi estetis murni, selain itu bagian terbesar bidang ini diserap ke dalam lingkup industri media. Karenanya pertanyaan tentang keberadaan lulusan pendidikan seni biasanya dalam dua sisi, yaitu pertama berkaitan dengan elemen seni yang dapat ditawarkan seorang seniman media rekam pada wilayah estetika, dan kedua berkaitan dengan kepentingan pragmatis pekerja profesional dalam pasar kerja. Yang pertama merupakan tantangan epistemologis dari sekolah seni, biasanya mengundang perdebatan panjang mengenai keberadaan seni media rekam di antara seni lainnya. Sedang yang kedua, berkaitan dengan pasar kerja industri media tidak sulit menjawabnya. Pembahasan mengambil sisi ini, untuk melihat bagaimana kedudukan seni media rekam dalam sistem industri media.

Industri media merupakan lapangan profesi yang terbuka, dalam arti dapat dimasuki setiap orang yang memiliki kompetensi menjalankan pekerjaan tertentu. Berbeda dengan profesi hukum dan medis saat ini yang mempersyaratkan pendidikan profesi keilmuan spesifik pada level keserjanaan, sebagai basis untuk dapat memasuki lapangan profesinya. Karenanya dengan modal pendidikan pada level keserjanaan bidang apa pun, seseorang dapat memasuki profesi dalam industri media sepanjang memiliki kualifikasi kompetensi teknis yang sesuai. Untuk itu masalah yang dihadapi bersifat pragmatis, yaitu bagaimana memetakan dunia kerja di lingkungan industri media sehingga lembaga pendidikan dapat mengembangkan kualifikasi teknis profesional yang sesuai untuk dunia kerja tersebut.

Secara sederhana kegiatan dalam lingkungan media pada dasarnya dilihat dalam 2 aspek, yaitu institusi (organisasi kerja) media dan output media. Sementara output media (produk media dan produk informasi) dihasilkan dengan proses kreatif dengan inderawi manusia, serta dengan perangkat keras (*hardware*) mekanis maupun elektronik yang merupakan aspek material utama dalam penyelenggaraan media modern. Perangkat keras yang berbasis komputer hanya dapat beroperasi dengan perangkat lunak (*software*).

Kegiatan dalam industri media rekam masa sekarang didominasi oleh komputer dan periferalnya. Istilah “komputer” disini menyangkut seluruh perangkat keras yang menggunakan sistem memori dan prosesor, karenanya selain terdapat dalam komputer, juga terdapat di berbagai perangkat media seperti kamera, rekorder, mesin fotokopy, dan lainnya. Teknologi media berbasis kepada perangkat keras komputer dan perangkat lunak multimedia.

(2)

Mempelajari media selamanya mencakup dua aspek, yaitu mengenali di satu sisi karakter dari media sebagai wahana, yang menampung pesan di sisi lainnya. Dengan begitu belajar “Seni Media Rekam” membawa konsekuensi dalam pembelajaran yang mencakup 2 ranah, yaitu seni dan media rekam. Artinya belajar untuk dapat mewujudkan seni dengan menggunakan media rekam, atau sebaliknya belajar tentang media rekam untuk dapat menampung materi seni.

Seni adalah materi hasil proses kreatif yang diukur dengan kaidah estetika. Sedang media rekam adalah moda komunikasi dengan materi pesan dalam bentuk audio, visual atau

* Pokok pikiran disampaikan dalam Kuliah Perdana Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta 2 September 2004

audio-visual berbasis teknologi baik mekanis maupun elektronis. Ini menunjuk pada fenomena moda komunikasi massa dengan pesan yang direkam dan dipertunjukkan dengan perangkat teknologi. Karenanya keberadaan media komunikasi ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi. Inovasi teknologi berupa perangkat untuk menyimpan citra visual (*photography*) dan perangkat untuk menyimpan isyarat auditif (*phonography*) merupakan basis dari media ini.

Jika anda bertolak dari ranah seni untuk mempelajari media rekam, itu berarti mengenali seni auditif, seni visual, dan seni audio-visual. Kajian tentang seni biasanya dari sisi estetika. Tetapi seni juga dapat dilihat melalui cara seni dikomunikasikan (lihat: Monaco, 1981: hal 7) dapat dibedakan 3 macam cara komunikasi seni, yaitu 1) seni pertunjukan (*performing arts*), 2) seni representasional (*representational arts*), dan terakhir 3) seni rekaman (*recording arts*). Seni (Media) Rekam merupakan bentuk seni paling mutakhir di antara komunikasi seni.

Seni pertunjukan merupakan seni yang paling tua dalam peradaban manusia. Dalam komunikasi seni ini terikat dengan ruang dan waktu sebenarnya, seperti dalam teater, musik panggung, dan sejenisnya. Seni representasional merupakan seni yang dapat diulangi penyampaian tetapi wujudnya memerlukan penafsiran atas dasar konvensi, seperti sastra dan gambar/lukisan. Sedangkan seni rekaman juga dapat menyampaikan materi seni secara berulang, sedang kelebihanannya adalah sifatnya yang langsung antara simbol yang digunakan dengan maknanya. Untuk pemakaian atau penikmatan seni rekaman relatif tidak memerlukan penafsiran dengan konvensi.

Fokus kepada seni dalam media rekam dengan sendirinya akan dibatasi dalam eksplorasi materi pesan yang dapat ditampung oleh media ini, mengingat ada disiplin akademik berkaitan dengan kaidah seni. Sementara media rekam pada dasarnya selain digunakan sebagai moda untuk menyampaikan informasi seni yang bersifat fiksi, juga digunakan menyampaikan informasi faktual dengan kaidah yang khas seperti berita, features ataupun dokumenter. Dengan titik tolak belajar media rekam, diharapkan dapat mengenai materi pesan baik bersifat fiksi dengan kaidah estetis maupun faktual. Hanya saja perlu diingat bahwa untuk memproses materi informasi faktual ada prinsip metodologi yang khas.

Dalam setiap kajian akademik, pada titik awal perlu dikenali fokus perhatian (*focus of interest*) hal yang dipelajari, dan lokus (*locus*) kajiannya. Karena sekolah anda berada dalam lingkup studi akademis seni, maka fokus pembelajaran adalah seni media visual dengan lokus pembelajaran adalah media rekam. Dengan demikian pengenalan sifat-sifat dari seni yang dapat menjadi muatan dalam media rekam merupakan orientasi pendidikannya. Penguasaan dimensi estetika dari media rekam menjadi nilai lebih dari sekolah ini.

(3)

Penguasaan aspek estetika merupakan hal yang penting sebagai ciri dari sekolah seni. Tetapi dalam pertalian dengan dunia kerja, faktor penting bersifat pragmatis yaitu penguasaan aspek teknis atas media rekam, sebab industri media hanya akan menerima seorang yang memiliki standar profesional secara teknis di bidang ini. Pendidikan bidang media mencakup pengembangan kemampuan untuk mengenali media yang nantinya dapat dijadikan titik tolak dalam mengoperasikan media dan melakukan analisis atas proses dalam lingkungan media tersebut.

Media rekam sangat erat hubungannya dengan media penyiaran yang mencakup media radio dan televisi, dan belakangan berkaitan pula dengan media telematika. Lokus media televisi dapat dipandang sebagai ujung tombak dari industri media rekam modern. Ranah pertelevisian mencakup bidang produksi dan penyiaran (*programming*) untuk materi audio-visual yang dijalankan oleh pekerja profesional.

Kaum profesional adalah personel yang akan mengoperasikan perangkat keras maupun perangkat lunak dalam ranah ini, sementara materi audio-visual dalam format seluloid atau elektronis. Perkembangan yang cepat dalam invensi teknologi yang diikuti dengan inovasi dalam cara-cara produksi dan pemanfaatan media, menyebabkan pekerja di bidang ini harus menyesuaikan diri terus-menerus. Teknologi media terdiri atas perangkat keras bersifat fisik dan elektronis, dan perangkat lunak untuk mengoperasikan setiap perangkat keras.

Perkembangan teknologi media berbasis elektronis menyebabkan kreator dituntut untuk mengoperasikan proses penciptaan dari hulu sampai hilir. Kondisi ini jauh berbeda dari tahap teknologi media rekam bersifat mekanis dan kimiawi, misalnya, saat itu pekerjaan *processing* dapat sepenuhnya diserahkan pada para ahli di lab untuk memproses film. Sedang sekarang kreator perlu menguasai tahapan produksi yang bersifat elektronis. Pengenalan perangkat lunak untuk mengkreasi gagasan visual dan auditif tidak terelakkan saat ini, sebab proses produksi akan menggunakan perangkat yang berbasis pada komputer (*computerized*)

Tingkat kerumitan (kompleksitas) suatu perangkat keras media rekam menyebabkan makin lama manusia sangat tergantung dengan perangkat lunak yang menyertainya. Perangkat lunak merupakan hasil proses kreativitas teknolog. Dengan begitu pekerja profesional media menjadi konsumen atau pemakai (*user*) dari perangkat lunak tertentu sebelum dapat menjadi pemakai perangkat keras. Kreativitas dalam menciptakan karya melalui teknologi media saat ini pada hakikatnya merupakan hasil dari daya cipta manusia di satu sisi dan kemampuan memanfaatkan perangkat lunak di sisi lain.

Dalam konteks pendidikan seni, menyebabkan pengkajinya harus mengembangkan penghayatan atas dua dimensi sekaligus, yaitu dimensi estetik berkaitan hasil seni di satu pihak, dan dimensi teknologis dari perangkat keras dan perangkat lunak yang harus digunakan. Pada masa pembuatan film animasi masih menggunakan kamera dengan film seluloid misalnya, peran artis penggambar sangat menentukan. Tetapi dengan penggunaan kamera elektronis, analog atau digital disertai teknologi komputer multi media, peranan artis menjadi salah satu komponen bersama dengan programmer komputer yang dapat menjalankan perangkat lunak animasi. Jika kreator penggambar mampu sekaligus sebagai programmer komputer, tentunya tuntutan bagi kreator menjadi lebih besar sebab harus menguasai aspek-aspek teknologi komputer melalui perangkat lunaknya.

Bagaimana membayangkan profesionalisme dalam industri media rekam? Industri media rekam pada dasarnya terdiri atas 2 wilayah, yaitu produksi dan pertunjukan. Materi audio-visual yang diproduksi, pemanfaatannya dapat secara personal, dalam media forum (*assembled*) dan penyiaran melalui televisi.

Sistem produksi yang terdiri atas pra-produksi, produksi dan pasca-produksi digerakkan melalui komponen dalam proses kerja yang menuntut penguasaan kualifikasi yang khas, yang melahirkan dalam garis besar berupa komponen manajemen dan komponen kreatif. Dari setiap komponen ini lahir sub-spesialisasi yang diperlukan dalam setiap tahapan produksi. Komponen manajemen terdiri atas produser (dan produser eksekutif), manajer produksi dan manajer unit. Sedang komponen kreatif terdiri atas kelompok penyutradaraan (sutradara, asisten sutradara, pengarah *casting/talent scout*, *location scout*, pengarah dialog/akting, dan pencatat *script/continuity*); kelompok artistik (pengarah, penata set, penata kostum, dan *make-up*); kelompok sinematografi (pengarah, asisten kamera, penata suara, dan penata cahaya); dan kelompok lab (editor, penata efek suara dan penata efek visual). Dengan cakupan kerja yang harus dijalankan dalam proses produksi ini ada yang sepenuhnya berkegiatan pada level pengoperasian perangkat keras dan perangkat

lunak teknologi media rekam, dan ada yang berada pada level manajerial. Dari sini perlu disadari proses kreatif yang diperlukan dalam setiap level dan bidang produksi.

Konsentrasi dalam wilayah produksi media rekam memiliki tantangan dalam perkembangan industri televisi saat ini. Kebutuhan akan tenaga profesional untuk berbagai sub-spesialisasi sangat mendesak mengingat kecepatan perkembangan industri televisi saat ini di Indonesia. Kegiatan produksi ini dapat melalui perusahaan produksi (*production house*) maupun dalam lingkup perusahaan televisi (*in-house production*). Untuk memasukinya tentulah berpulang kepada motivasi dari calon pekerja profesional. Pada titik awal, motivasi ini adalah berupa dorongan untuk memenuhi kualifikasi dalam komponen produksi.

Ciri dari profesionalisme adalah penguasaan aspek teknis dalam proses kerja media. Selain itu juga kaum profesional terikat dengan kaidah etika profesional. Dengan begitu pada langkah awal dalam memasuki kegiatan bermedia, seorang profesional media biasa bergerak dalam tataran teknis. Kaidah teknis untuk mengoperasikan perangkat keras dan lunak diperlukan untuk melahirkan hasil kerja berupa karya seni. Lebih jauh ketika mulai mempertanyakan makna dari hasil kerja itu di dalam masyarakat, mau tidak mau akan memasuki wilayah etika. Industri televisi yang digerakkan oleh pekerja profesionalnya memiliki kaidah etika (*code of ethics*) sebagai acuan nilai kepantasan suatu karya di tengah masyarakat.