

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penyesuaian festival film ke format daring merupakan langkah yang perlu diambil mengingat peran festival yang begitu berpengaruh pada ekosistem perfilman. Tidak hanya berdampak pada ekosistem perfilman, Harbord dalam Rüling & Pedersen, (2010) mengatakan bahwa kemunculan festival film pertama yang ada di Eropa bahkan menjadi tonggak awal perekonomian negara pasca perang dunia kedua. Festival film juga menyediakan kesempatan untuk pertemuan pelaku profesional film, serta menjadi tempat untuk memperkenalkan pelaku perfilman dan karya baru yang layak diapresiasi (Rüling & Pedersen, 2010, hlm. 320). Peran festival tersebut juga berdampak pada penonton yang mendapatkan pengalaman dan referensi baru seputar ekosistem perfilman.

Festival film merupakan perayaan film yang memiliki keterhubungan berbagai jaringan antar aktor manusia dan non manusia (Valck, 2007, hlm. 34) yang dilaksanakan dalam jarak waktu, cakupan geografis, kurun waktu tertentu dan memiliki spesifikasi film serta visi misi tertentu (Komite Film Dewan Kesenian Jakarta & COFFIE, 2019). Acciari dalam Johnson (2021, hlm. 5) mendefinisikan festival film sebagai kumpulan elemen yakni orang, ruang, media tulis, gambar bergerak, dan suasana temporer yang tercipta dari interaksi elemen-elemen tersebut. Dari pemahaman di atas, dapat disepakati bahwa festival film merupakan suatu fenomena atau kegiatan yang kompleks. Oleh karena itu, festival film tidak dapat dipahami berdasarkan satu pendekatan disiplin ilmu (Valck, 2007, hlm. 33). Hal ini dapat dilihat dari salah satu contoh studi festival film terdahulu, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Niv Fux. Niv Fux membahas festival film dalam tiga keadaan yakni festival yang diadakan secara langsung, virtual, dan daring melalui studi kasus International Documentary Festival Amsterdam (IDFA) dan International Film Festival Rotterdam (IFFR) (Fux, 2019). Tiga keadaan dari dua festival tersebut diteliti melalui sudut pandang yang berbeda-beda, membuatnya menjadi penelitian lintas bidang.

Niv Fux (2019) menggunakan konsep dispositif untuk meneliti pengalaman menonton film dalam festival yang diadakan secara langsung, melalui VR dan secara daring. Peneliti menilai bahwa cara tersebut dapat digunakan untuk meneliti bagaimana dampak pemilihan *platform* daring pada acara non-pemutaran Sundance Asia 2021. Selain konsep dispositif, peneliti juga menemukan teori *Computer Mediated Communication* (CMC) yang dijelaskan oleh David Holmes dalam Littlejohn & Foss (2009, hlm. 161-164). Pembahasan dalam teori tersebut bersinggungan dengan penelitian ini yang membahas interaksi peserta dan panelis acara non-pemutaran Sundance Asia 2021 yang dimediasi *platform* daring.

Sesuai dengan definisi festival film menurut Acciari dan Komite Film Dewan Kesenian Jakarta & COFFIE, aspek ruang yakni lokasi penyelenggaraan merupakan aspek penting yang harus ditentukan sejak awal perencanaan. Aspek atau elemen ruang inilah yang paling terdampak oleh pandemi COVID-19, serta kebijakan pembatasan mobilitas masyarakat yang dibuat oleh pemerintah. Jika pada festival film secara luring aspek ruang dikenal dengan istilah *venue*, pada festival film daring, aspek ruang tersebut digantikan dengan *platform*. Oleh karena itu, pembahasan mengenai *platform* juga turut dijabarkan dalam bagian kajian pustaka ini. Selain itu, bab ini juga membahas mengenai interaksi, dispositif, dan aksesibilitas untuk membahas temuan yang ada di bab 4.

2.1. PENGGUNAAN PLATFORM DALAM FESTIVAL FILM DARING

Menurut Organisation for Economic Co-operation and Development (2019), *platform* dapat dipahami sebagai layanan digital yang memfasilitasi interaksi antara dua atau lebih pengguna yang berbeda namun saling bergantung, dan berlangsung dalam internet (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2019). Untuk memahami konteks pembahasan di bagian Temuan, sub bab ini memberikan pengantar mengenai Zoom dan TikTok yang menjadi *platform* tempat diselenggarakannya acara non-pemutaran Sundance Asia 2021.

2.1.1. Platform Zoom



Gambar 2.1 Logo Zoom
(Winarso, 2021)



Gambar 2.2 UCIFEST 11 melalui Zoom
(Saputra, 2020)

Zoom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan pertemuan virtual dalam bentuk komunikasi video secara langsung (Haqien & Rahman, 2020; Novita et al., 2021). Selama pandemi COVID-19, berbagai pertemuan atau kegiatan yang mengumpulkan banyak orang jadi sangat dibatasi oleh peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dari pemerintah. Pertemuan secara virtual melalui aplikasi daring menjadi alternatif yang banyak diterapkan, dan *platform* Zoom merupakan salah satu opsi yang cukup populer digunakan dalam berbagai kegiatan. Kegiatan tersebut mencakup sekolah dan kuliah daring, pertemuan rapat kantor, bahkan festival film, misalnya UCIFEST 11 yang menjadi festival film daring pertama di Indonesia (lihat Gambar 2.2). Ada dua bentuk pertemuan yang cukup populer digunakan dalam *platform* Zoom, yakni Zoom Meeting dan Zoom Webinar. Zoom Meeting merupakan pilihan ideal untuk bentuk pertemuan yang membutuhkan banyak partisipasi penonton, sedangkan Zoom Webinar lebih cocok untuk acara dengan banyak penonton atau peserta, dan para penonton tidak ditempatkan sebagai pihak yang dapat berinteraksi satu sama lain (Zoom Support, 2022).

2.1.2. Platform TikTok



Gambar 2.3 Logo TikTok
Sumber: (Mahendri, 2020)



Gambar 2.4 Contoh video TikTok
Sumber: [tiktok.com/@khaby.lame](https://www.tiktok.com/@khaby.lame)

TikTok merupakan aplikasi asal Tiongkok yang pertama kali dirilis pada 2016, dan menjadi *platform* tempat penggunanya membuat dan membagikan video singkat dengan berbagai latar musik, *filter* gambar, dan sebagainya (Bulele & Wibowo, 2020; Omar & Dequan, 2020). Selain dikenal sebagai *platform* yang berisi video singkat, TikTok juga memiliki ciri khas lainnya yakni penggunaan layar vertikal yang identik dengan layar ponsel. *Platform* TikTok juga memungkinkan penggunanya untuk melakukan siaran langsung dengan menggunakan fitur Live dengan catatan, pengguna berumur 16 tahun ke atas dan memiliki minimal seribu pengikut. Sejak perilisannya, angka pengguna TikTok terus berkembang di seluruh dunia, dan berkembang pesat pada masa pandemi. Laman The Verge menuliskan bahwa pada kuartar pertama 2020, TikTok menjadi aplikasi terbanyak yang diunduh di seluruh dunia, tepatnya berjumlah 315 juta unduhan (Lyons, 2021). Popularitas TikTok juga dirasakan di Indonesia dengan jumlah unduhan mencapai 37 juta pengguna pada April 2021 dan pada Juli 2021, jumlahnya meningkat tiga kali lipat jadi 92,2 juta pengguna (Ahmad, 2021).

2.2. INTERAKSI DALAM FESTIVAL FILM DARING

Interaksi antara peserta dan pembicara dalam acara non-pemutaran merupakan hal yang menarik untuk diteliti karena interaksi berlangsung secara daring. Salah satu teori yang bersinggungan dengan pembahasan tersebut adalah teori *Computer Mediated Communication* (CMC). CMC dapat dipahami sebagai proses komunikasi dan interaksi pada sebuah *platform* komputer yang dilakukan melalui internet (Wiladatika et al., 2020, hlm. 296). Treem et al. (2020) mengkaji CMC dalam konteks perkembangan teknologi yang memungkinkan adanya visibilitas dalam komunikasi. Treem et al. (2020, hlm. 45) mengatakan bahwa kata visibilitas tersebut merujuk pada cara setiap individu untuk membuat kehadiran, aktivitas, dan komunikasinya dapat dilihat oleh pengguna lain. Littlejohn & Foss (2009, hlm. 162) mengatakan bahwa CMC seringkali diteliti dalam konteks komunikasi melalui internet dan yang diteliti adalah proses komunikasi, bukan penyajian informasi secara daring.

Faktor interaksi antar pihak menjadi hal yang mutlak dalam CMC. Harus ada komunikasi berupa pertukaran informasi teks, gambar, dan/atau suara secara dua arah yang dilakukan baik antar individu, antar kelompok, individu dengan kelompok, atau sebaliknya. Pola interaksinya harus berkembang, sampai ke tahap di mana suatu ucapan menjadi konteks percakapan untuk yang lainnya (Littlejohn & Foss, 2009, hlm. 162). Terdapat dua pembagian CMC, yakni sinkron dan asinkron (Al-Mutairy & Shukri, 2017, hlm. 310; Littlejohn & Foss, 2009, hlm. 62). Mayoritas festival film yang diadakan secara daring menggunakan pola interaksi CMC sinkron, misalnya dengan menggunakan fitur *live stream* di *platform* daring. Akan tetapi, banyaknya pilihan dalam fitur daring membuat festival film memiliki opsi interaksi CMC yang beragam dan menjadikannya layak untuk diteliti lebih lanjut. Nancy Baym dalam Littlejohn & Foss (2009, hlm. 163) menyebutkan ada lima sumber dampak bagi CMC, yakni konteks eksternal (bahasa, wilayah), struktur temporal (sinkron, asinkron), infrastruktur gawai (kecepatan internet, jumlah gawai, kemudahan penggunaan), tujuan penggunaan CMC, dan karakteristik grup CMC (jumlah orang, tingkat pendidikan partisipan).

2.3. DISPOSITIF DALAM FESTIVAL FILM DARING

Fux (2019) dalam penelitiannya menggunakan teori dispositif untuk menjabarkan pengalaman menonton melalui *platform* daring pada International Film Festival Rotterdam (IFFR) dan International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA). Merujuk pada penelitian dari Casetti, Fux (2019) mengatakan bahwa pada intinya, dalam konteks pemutaran film, dispositif mengarah pada argumentasi bahwa perbedaan cara atau format menonton film akan menghasilkan pengalaman menonton yang berbeda pula. Akan tetapi, Fux tidak menjelaskan makna terminologis dari kata "dispositif" itu sendiri. Salah satu penjelasan yang cukup komprehensif mengenai terminologi dispositif dalam kaitannya dengan studi film ada pada penelitian Kessler (2006). Dengan membahas tulisan Baudry, Kessler (2006, hlm. 60-61) menyatakan bahwa dispositif merujuk pada situasi menonton yang dipengaruhi oleh teknologi dan keinginan alam bawah sadar untuk mencapai pengalaman menonton yang optimal. Dari pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan dispositif sebagai konsep yang dipakai untuk menjabarkan makna atau pengalaman menonton yang khas dari kondisi menonton tertentu.

Konsep dispositif dapat digunakan untuk meneliti acara non pemutaran dari Sundance Asia 2021. Pada festival film daring, penonton tidak hanya menonton film, tapi juga "menonton" acara non pemutaran film. "Menonton" memang erat kaitannya dengan tindakan konsumsi film, akan tetapi ketika kegiatan non pemutaran seperti *talks* dilaksanakan secara daring, peserta juga dapat dikatakan menonton acara tersebut lewat layar gawainya. Bedanya, peserta masih dimungkinkan untuk melakukan interaksi dan memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara penonton dan panelis lewat pola komunikasi yang terbatas.

Verhoeff dan van Es mengatakan bahwa terdapat tiga faktor penting yang perlu diidentifikasi untuk memahami dispositif dalam menonton, yakni layar, teks dan spektator (Arafan, 2021, hlm. 17; Fux, 2019, hlm. 9; Renalda, 2021, hlm. 20). Layar dalam dispositif berisi pembahasan mengenai teknologi dan materi yang dipakai dalam menyajikan informasi. Teks merujuk pada gambar, suara, atau

apapun yang menjadi isi dari informasi yang disampaikan. Sedangkan spektator yang berarti penonton atau partisipan, merujuk pada pembahasan mengenai bagaimana spektator tersebut dikondisikan untuk menerima informasi. Dispositif adalah integrasi dari interaksi ketiga faktor tersebut.

2.4. AKSESIBILITAS FESTIVAL FILM DARING

Aksesibilitas merupakan salah satu unsur yang cukup mendapat perhatian lebih dalam penelitian festival film daring. Salah satu penelitian yang menyebutkan mengenai aksesibilitas festival film daring adalah penelitian dari Johnson (2021). Penelitian tersebut membahas mengenai festival film *We are One* yang mendemokratisasi akses ke festival dengan mengadakan acara dan pemutaran di *platform* YouTube (Johnson, 2021, hlm. 5-6). Johnson menyebutkan bahwa demokratisasi akses tersebut bisa jadi memiliki tujuan untuk menjangkau sinefil atau penonton baru di seluruh dunia, karena *platform* YouTube merupakan media sosial yang sangat umum digunakan berbagai kalangan. Dari penelitian Johnson, dapat dilihat bahwa pemilihan *platform* festival sangat berpengaruh pada aksesibilitas festival.

Pembahasan mengenai aksesibilitas dapat ditemukan dalam strategi *Marketing Mix* dan SIVA. *Marketing Mix* terdiri dari 4P, yakni *Product*, *Price*, *Place*, dan *Promotion* (Işoraitè, 2016). 4P menggunakan perspektif penjual, sementara SIVA melihat berdasarkan perspektif pembeli. SIVA terdiri dari *Solution*, *Information*, *Value*, *Access* (Popkova et al., 2017). Kedua konsep tersebut berhubungan satu sama lain, dan Stephen Dann (2011) mengemukakan hubungan kedua konsep tersebut dalam tabel matriks. Dari matriks SIVA dan 4P yang dikemukakan Stephen Dann (2011) peneliti memilih beberapa yang berkaitan dengan aksesibilitas festival film daring.

1. *Promotion & Access*. Siapa yang memberitahu pelanggan tentang di mana dan bagaimana cara mendapatkan produk? Dalam konteks festival film daring, integrasi kedua poin tersebut menginformasikan calon penonton mengenai tempat penyelenggaraan festival melalui identifikasi *platform*.

2. *Price & Information.* Milgrom & Roberts dalam Dann (2011), menyebutkan bahwa harga dapat menjadi sumber informasi bagi konsumen untuk mengukur kualitas produk.
3. *Price & Access.* Berapa biaya yang dibutuhkan untuk mengakses sebuah produk? Biaya akses yang dimaksud adalah biaya di luar harga produk itu sendiri, misalnya biaya pengiriman dan sejenisnya.
4. *Place & Value.* Adakah eksklusivitas yang ditawarkan oleh produk dan membuat produk tersebut jadi memiliki *value* lebih?

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA