



# VIDEOKRONIK:

Aktivisme Video dan Distribusi Video  
di Indonesia

Laporan penelitian oleh: KUNCI Cultural Studies Center & EngageMedia





[engagemedia.org/videochronic](http://engagemedia.org/videochronic)



Beberapa dekade belakangan Indonesia mengalami perubahan yang cukup drastis dalam penggunaan video sebagai alat perubahan sosial baik di ranah komunitas, kampanye isu tertentu, maupun organisasi aktivis. Alat memproduksi video semakin terdemokratisasi sekarang ini dan marak digunakan. Sejak jatuhnya rezim Orde Baru Suharto, ruang-ruang baru bagi proyek-proyek media baru bermunculan. Baik individu maupun organisasi yang bekerja untuk isu-isu seperti lingkungan hidup, hak asasi manusia, isu *queer* dan gender, pluralisme budaya, militerisme, kemiskinan, hak buruh, globalisasi, dan lainnya, telah menerima video sebagai alat komunikasi dengan konstituennya maupun dengan audiens baru.

Dalam dua tahun belakangan EngageMedia semakin terlibat dengan distribusi video di Indonesia, sebagai bagian dari pendekatan yang lebih luas terhadap jejaring pelaku dan penggerak video dan teknologi di Asia-Pasifik. Pendekatan ini antara lain direalisasikan melalui sejumlah lokakarya dan pemutaran, kurang lebih di sepuluh lokasi sampai sekarang; pertemuan Transmission Asia-Pacific yang diikuti oleh lebih dari lima puluh aktivis video dan teknologi di Sukabumi, Jawa Barat, pada bulan Mei 2008; dan sekarang sudah ada dua anggota EngageMedia asal Indonesia.

Namun demikian, dalam melakukan pekerjaan ini tentu saja ada keterbatasan; sebagai organisasi Australia, EngageMedia tidak mempunyai pengetahuan yang luas mengenai kelompok-kelompok mana saja yang kini aktif dalam memproduksi video sosial dan lingkungan di seluruh Nusantara, sejarah gerakan ini, bagaimana karya-karya video tersebut didistribusikan, dan apa yang bisa dilakukan dengan distribusi tersebut di masa depan. Bagi EngageMedia yang bertujuan membangun jaringan regional, isu-isu tersebut penting untuk dipahami.

Oleh karena itu sebuah proses riset kolaboratif dilakukan bersama KUNCI Cultural Studies Center untuk menelusuri pertanyaan-pertanyaan ini. Penerbitan ini merupakan salah satu hasil penelitian tersebut. Dengan menganalisis sejarah, memetakan situasi masa kini, dan melihat kemungkinannya di masa depan, kami berharap bahwa persoalan aktivisme video di Indonesia bisa dipahami secara lebih jelas agar proses baru untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang juga baru yang lebih penting dapat segera dimulai. Kami juga berharap bahwa *Videokronik* dapat menjadi panduan bagi mereka yang mau menelusuri kemungkinan-kemungkinan perubahan sosial dengan menggunakan media teknologi baru di banyak tempat, serta turut membantu mereka yang bergiat di Indonesia dalam merefleksikan kerja-kerja yang telah ditempuh hingga sekarang, dan menyikapi bentuk-bentuk baru yang sedang mengemuka.



KUNCI Cultural Studies Center adalah lembaga non-profit dan independen yang didirikan di Yogyakarta, Indonesia, pada tahun 1999 dan bekerja untuk mengembangkan masyarakat Indonesia yang secara kultural bersifat kritis, terbuka dan berdaya. Misionya adalah mengembangkan kajian budaya atas dasar semangat eksploratif dan eksperimental dan mendorongnya menuju gerakan yang lebih luas melalui praktek pendidikan populer.

<http://www.kunci.or.id>



EngageMedia menggunakan teknologi video, internet dan piranti lunak gratis untuk mendorong terjadinya perubahan sosial dan lingkungan. Kami percaya bahwa media independen dan teknologi yang terbuka dan tidak diperjualbelikan adalah hal yang sangat mendasar untuk membangun - baik gerakan yang dibutuhkan untuk melawan ketidakadilan sosial dan kerusakan lingkungan, maupun untuk menyediakan solusi dan pemikiran terhadap isu-isu seperti ini.

<http://www.engagemedia.org>

## VIDEOKRONIK:

Aktivisme Video and Distribusi Video di Indonesia

oleh:

KUNCI Cultural Studies Center  
dan EngageMedia

Diterbitkan tahun 2009 oleh:

EngageMedia

PO Box 1322

Collingwood

VIC 3066 Australia

contact@engagemedia.org

www.engagemedia.org

versi *online* tersedia di

<http://engagemedia.org/videochronic>

VIDEOCHRONIC: Video Activism and Online Video in Indonesia

ISBN: 978-0-646-52000-1

Sinema, Media, Tehnologi

Diproduksi oleh:

EngageMedia dan KUNCI Cultural Studies Center

Peneliti Utama:

Ferdiansyah Thajib M.A. dan Nuraini Juliastuti M.Sc.

Manajer Proyek dan Editor: Andrew Lowenthal

Konsultan Penelitian dan Koordinator Produksi:

Alexandra Crosby

Korektor: Budi Warsito dan Barry Saunders

Asisten Editor: Amelia Dalton

Desainer: Arief Darmawan

E-mail: [ariefdarmawan.p100@gmail.com](mailto:ariefdarmawan.p100@gmail.com)

# DAFTAR ISI

## Prakata

## BAB I. Pengantar

- A. Kronik Gerakan Video di Indonesia Pasca 1998
- B. Metodologi dan Pendekatan
- C. Catatan Lapangan
- D. Teknis Susunan Laporan

## BAB II. Ulasan Sejarah Aktivisme Video di Indonesia

- A. 1970an–akhir 1990an: Babak Awal Seputar Praktek Sosial Berbasis Video
- B. Menjelang dan Setelah 1998: Pembabakan Agenda Demokratisasi Media

## BAB III. Memetakan Aktivisme Video di Indonesia

- A. Posisi dan Arah Perkembangan Aktivisme Video
  1. Aktivis Video Akar-rumput (*Grassroots Video Activists*)
  2. Aktivis Video Taktis (*Tactical Video Activists*)
  3. Aktivis Eksperimentasi Video (*Video Experimentation Activists*)

### *Kronik #1: Beberapa Soal Tentang Profesionalisme dan Komunitas*

- B. Mengolah Video sebagai Medium Perubahan yang Berkelanjutan
- C. Tantangan Berjejaring dan Kerangka Tindakan Kolektif



## BAB IV. Distribusi Video Lintas Lini

### A. Dari Tangan ke Tangan sampai Disc Tarra: Distribusi Video Secara *Offline*

1. Program Pemutaran
2. Festival dan Eksebis
3. Siaran Televisi
4. Penjualan Cakram
5. Distribusi Tangan ke Tangan

### B. Distribusi *Online*: Prospek dan Kendalanya

1. Hambatan dan Peluang Teknis
2. Resistensi Kultural dan Kesenjangan Digital
3. Situasi Aktivisme Video Kini

### C. Menegosiasikan Hak

1. Definisi Kerja
2. Berbagai Pendekatan terhadap Lisensi
3. Isu Pembajakan

*Kronik #2 Aktivisme Radio Online: Studi Kasus Combine*

## BAB V. Kesimpulan

### A. Ringkasan

### B. Rekomendasi

1. Penelitian Lanjutan
2. Memberlangsungkan Sikap Kritis atas Teknologi
3. Menuju Logika Jejaring Aktivisme Video
4. Distribusi Video *Online* ke Depan

Daftar Pustaka

Daftar Wawancara

©Copyright EngageMedia 2009



Publikasi ini di bawah lisensi Creative Commons:

Atribusi, Non-Komersial, Pembagian Serupa

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/au/>

<http://creativecommons.org>

Printed by Gamma Bintang Grafika – Jakarta



Printed on Cyclus 100% recycled.

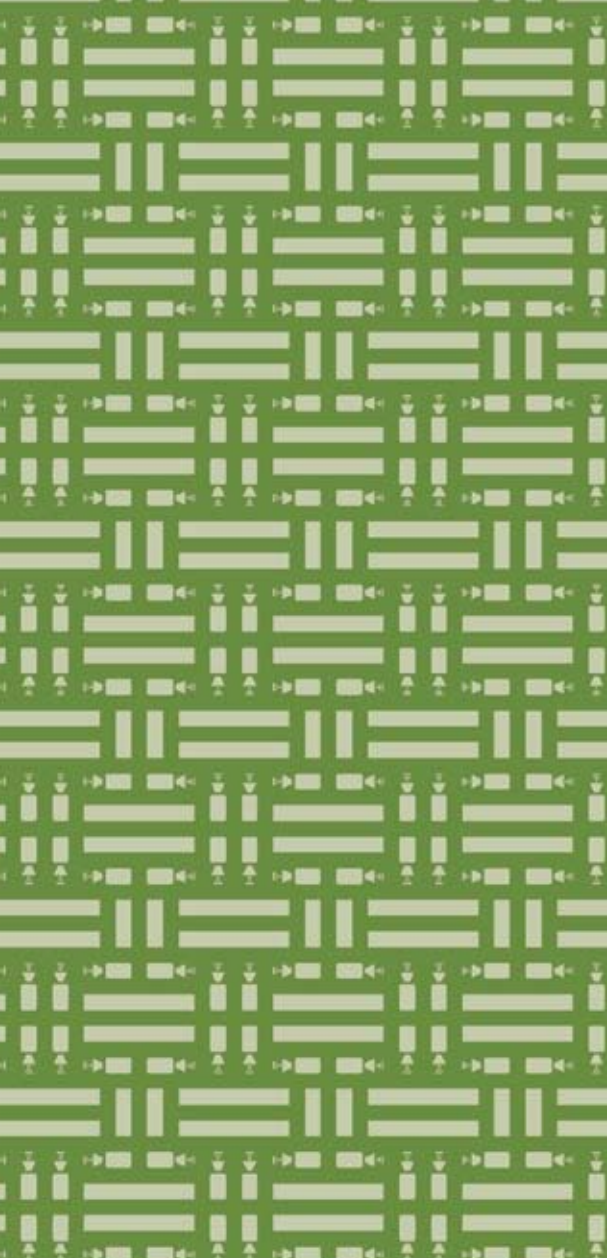
Cyclus diproduksi dari 100% daur ulang bubuk FSC, mendukung penggunaan sumber daya hutan yang bertanggung jawab.



**FORDFOUNDATION**

Riset dan publikasi ini didukung oleh dana dari the Ford Foundation.







# PENGANTAR

## A. Kronik Gerakan Video di Indonesia Pasca 1998

Sejak pasangnyanya gerakan untuk mengakhiri masa pemerintahan Orde Baru, kesalingterkaitan antara gerakan sosial dan perkembangan teknologi audiovisual dan komunikasi berdampak besar pada perubahan sosial yang terjadi di Indonesia kontemporer. Agenda perubahan sosial yang dimulai sekitar sebelas tahun yang lalu ini tampaknya masih jauh dari akhir, bahkan cenderung memencar ke berbagai jurusan. Gerakan untuk perubahan sosial menyebar dengan ragam formasi kepentingan, ideologi, dan politik identitas yang berbeda, bahkan tak jarang berseberangan. Pada saat yang bersamaan, divergensi gerakan sosial ini juga dibarengi dengan konvergensi antara beragam produksi kultural yang dimediasi teknologi media digital yang semakin mutakhir, baik di tingkat global maupun lokal.

Kini, meruaknya produksi gambar bergerak dan luapan representasinya di internet telah membuka kemungkinan yang sama sekali baru bagi cara dan proses penyebaran informasi, di mana keterkaitan antarpelaku dari latar belakang yang berbeda, termasuk dalam agenda transformasi sosial, menjadi semakin erat. Akan tetapi, masih sedikit yang bisa diketahui tentang bagaimana aktivis sosial di Indonesia mengapropriasi perkembangan teknologi video dalam kerja-kerjanya, sama sedikitnya dengan pemahaman tentang bagaimana mereka mengolah kemungkinan bentuk distribusi video sebagai alat aktivismenya, khususnya di jenjang *online*.

Dalam kerangka yang lebih luas, transisi yang terjadi di Indonesia tidak hanya berlangsung dalam tataran politik maupun sosial, namun juga dalam hubungannya dengan beragam teknologi yang diuraikan di riset ini. Akses terhadap alat produksi, teknologi internet dan *mobile*—meskipun masih terbatas—kini sedang mengalami perkembangannya yang dramatis. Riset ini memetakan bagaimana aktivis melibatkan dirinya dengan teknologi tersebut di konteks Indonesia, mengamati beragam isu yang muncul dari perkelindanan gerakan sosial dan teknologi di Indonesia, dan menelusuri potensi serta hambatan distribusi video di internet.

Pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana struktur gerakan sosial pasca 1998 di Indonesia dan bagaimana pula ini membentuk dan dibentuk oleh perkembangan teknologi video dan internet?
2. Siapa saja pelaku utama dalam wilayah gerakan sosial berbasis video dan bagaimana mereka mengapropriasi produksi pengetahuan berbasis video ke dalam agenda transformasi sosial?
3. Terkait dengan semakin merapatnya jejaring global di internet, bagaimana aktivis video lokal merespon perkembangan teknologi distribusi *online*?
4. Transformasi dan model kultural apakah yang muncul dalam peta baru gerakan sosial berbasis video dan bagaimana ini mewujud dalam kerja-kerja strategis di jaringan lokal, nasional, dan global?

## B. Metodologi dan Pendekatan

Dirancang sebagai pemetaan awal terhadap aktivisme video dan distribusinya secara *online*, kegiatan riset ini dipusatkan dalam cakupan Jawa dan Bali. Riset ini masih memusatkan amatannya kepada lokasi-lokasi tersebut karena selain terkait dengan intensitas kegiatan produksi dan distribusi video itu sendiri yang masih terpusat di bagian Barat Indonesia, juga sehubungan dengan kegiatan pengembangan infrastruktur komunikasi di Indonesia sendiri yang masih parsial dan terpatok pada aktivitas pasar di lingkup wilayah tersebut. Di sisi lain, tim peneliti juga menyadari bahwa tengah terjadi peningkatan dalam aktivitas berbasis video di luar pantauan kami. Untuk menyiasati besaran penelitian yang bisa jadi sangat meluas ini, kami sepakat untuk memulai dari apa yang telah terekspos pada kami sebelumnya sebagai pondasi menuju bangunan data yang lebih kuat.

Penelitian awal ini memisahkan amatannya dari fenomena produksi dan pendistribusian video yang lebih luas di tataran publik, di beragam wilayah Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi rekam audiovisual yang beredar di pasar, termasuk kamera genggam dan aplikasi yang ditawarkan telepon seluler, produksi video menjadi bagian dari praktik hidup sehari-hari dengan berbagai fungsi dan tujuan, mulai dari sekedar iseng-iseng, sampai dengan upaya pembesaran suatu agenda politik tertentu. Hal ini juga ditengarai dengan semaraknya praktik distribusi video secara *online*, seperti yang semakin sering dijumpai di situs web layanan pemutaran video *streaming* seperti *YouTube*, *MySpace*, *Facebook*, *kompas.com*, *detik.com* dan

lainnya. Adapun fokus penelitian ini ditajamkan pada praktik-praktik produksi dan distribusi video dalam konteks gerakan yang mendorong perubahan keadilan sosial, hak asasi manusia, dan penyelamatan lingkungan.

Riset ini berpijak pada asumsi bahwa bentuk-bentuk pemanfaatan teknologi (melalui demokratisasi produksi dan distribusi video) mengandung potensi yang signifikan dalam memperantarai perubahan pola komunikasi dan interaksi yang diperlukan bagi kelanjutan gerakan keadilan sosial dan lingkungan di Indonesia masa depan. Adapun analisis dalam penelitian ini diarahkan pada dua lapis amatan, pertama untuk memetakan struktur formal dalam masing-masing kerja aktivis dan distributor video sambil mencermati perbedaan dan persinggungan dari struktur yang ada. Kedua, lewat wawancara, kami juga mau menangkap lapis informal dan kemungkinan reflektif lainnya yang dilontarkan langsung melalui narasi aktivis dan distributor video tersebut dalam kesempatan ini.

### C. Catatan Lapangan

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan mengoleksi dokumen dan artikel terkait, wawancara dengan narasumber serta lewat diskusi kelompok terfokus dengan beberapa aktivis video yang dilakukan bulan April 2009 di Jakarta. Secara keseluruhan ada 20 kelompok (28 individual) yang diwawancara (lihat appendix untuk data para informan) di tiga kota di Jawa: Yogyakarta, Jakarta dan Bandung.

Sementara itu, komunikasi dengan beberapa narasumber yang berlokasi di luar jangkauan kami lakukan melalui *email*, seperti dengan Importal di Semarang dan pengelola Ragam, Aryo Danusiri.



## D. Teknis Susunan Laporan

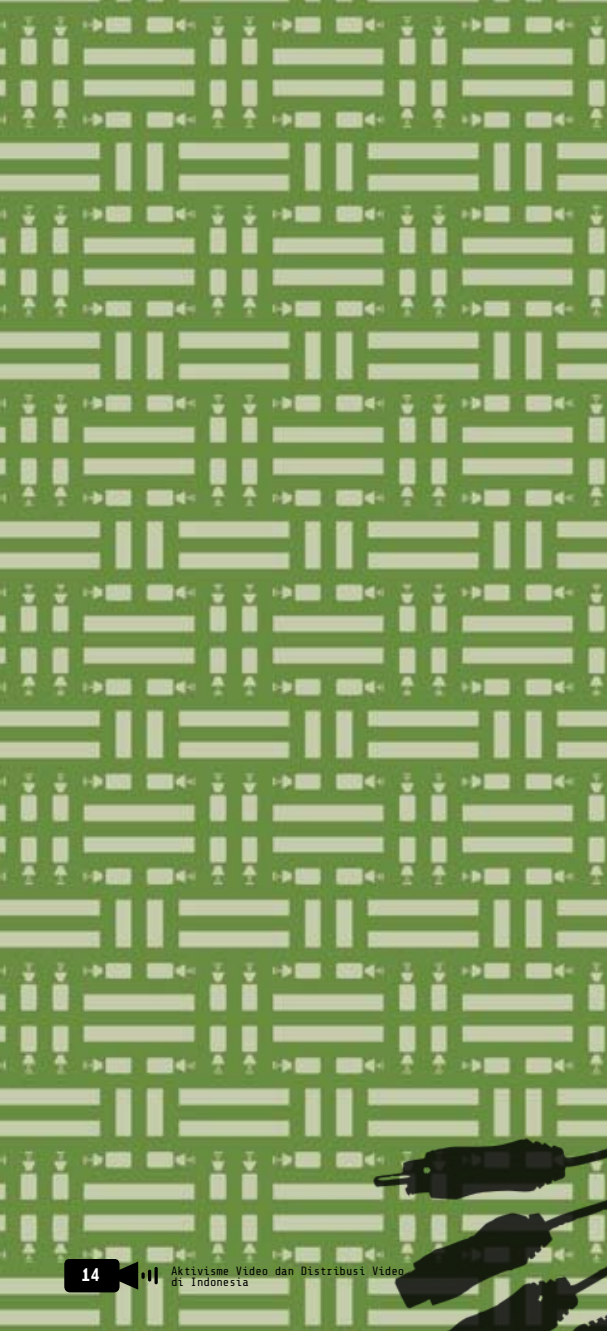
Struktur laporan diawali dengan sejarah aktivisme media di Indonesia, khususnya tentang pemanfaatan teknologi video untuk mengulas beragam wacana dan praktik yang mengantarkannya pada bentuk yang sekarang. Bab selanjutnya masuk pada pembahasan tentang model-model aktivisme video yang ditempuh para pelakunya di lapangan. Di bagian ini pula, posisi masing-masing pelaku dalam sebuah peta gerakan sosial yang lebih luas mulai bisa dicermati.

Bagian keempat mendiskusikan tentang gerakan video dalam alur-alur distribusi yang (sedang) terbentuk di berbagai ranah. Ini dilakukan untuk mulai melihat kemungkinan pengembangan strategi persebaran agenda perubahan sosial lewat media video dalam konteks kini dan yang akan datang.

Di beberapa bagian, kami menyertakan catatan-catatan dalam kotak untuk merefleksikan hal-hal yang tidak punya kaitan langsung dengan tema utama kajian, namun menarik untuk dilihat irisannya dengan isu-isu

yang terungkap di lapangan. Misalnya, diskusi seputar friksi dan apropriasi pemaknaan di ranah aktivisme video, dan model seminal aktivitas *online* di kalangan yang bergiat dengan konvergensi media, seperti Combine. Studi kasus ini turut disertakan di sini untuk mengangkat persoalan aktivisme media di tataran yang lebih luas, dan pada gilirannya dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dalam pengembangan gerakan sosial berbasis video. Sedangkan bab akhir laporan ini menawarkan beberapa kesimpulan untuk memulai diskusi yang lebih menukik dalam tentang situasi aktivisme video, soal keterkaitannya dengan distribusi *online* dan beragam potensi perkembangannya di masa yang akan datang.





# ULASAN SEJARAH AKTIVISME VIDEO DI INDONESIA

Bab ini berfokus pada aspek historis teknologi video di Indonesia, dengan penajaman amatan pada bagaimana video diapropriasi sebagai medium pengungkapan realitas yang beraneka, dan bagaimana ia turut meluaskan atau menguatkan gerakan sosial melalui penyebaran suara-suara kritis.

Berbagai riset telah menunjukkan bagaimana persinggungan dengan teknologi turut memediasi mobilisasi gerakan oposisi di ranah politik bangsa ini, khususnya yang menjurus pada berakhirnya tiga dekade pemerintahan otoritarian di bawah kepemimpinan Suharto. Peran internet dalam membuka ruang untuk aktivitas politik warga sipil di luar kontrol negara (Lim, 2003a, 2003b, 2006; Hill dan Sen, 1997) dan munculnya teknologi video (Hill dan Sen, 2000) yang turut menggerus model identitas nasional rekaan Orde Baru merupakan beberapa contoh tentang bentuk perkelindanan antara laju perkembangan teknologi dengan gerakan sosial di Indonesia menjelang era Reformasi.

Namun demikian, beragam kepentingan, fungsi, dan bentuk pemakaian teknologi media video yang semakin marak belakangan ini tidak serta merta menjadi bagian dari definisi aktivisme video yang disasar dalam kajian ini, mengingat tidak semuanya berbentuk upaya perluasan dan penyetaraan akses terhadap medium itu sendiri maupun agenda gerakan sosial yang lebih luas.

## A. 1970an–akhir 1990an: Babak Awal Seputar Praktek Sosial Berbasis Video

Merunutnya ke dalam bingkai global yang semakin meluas, perkembangan media video di Indonesia juga terdorong oleh berbaurnya cara-cara persebaran citra dan informasi media elektronik di seluruh dunia dan terbangunnya serangkaian pemaknaan baru atas dunia yang diciptakan media itu sendiri.

Menurut Arjun Appadurai (1996: 35) melalui informasi yang disebarkan *mediascapes* inilah orang kini menciptakan makna baru atas kehidupan yang dibayangkan (*imagined lives*), baik atas diri mereka sendiri maupun warga yang hidup di berbagai dunia lainnya. Di Indonesia, gejala produksi citra melalui video ini dapat ditelusuri benihnya sampai ke periode awal 1980an di saat teknologi aplikasi video mulai masuk dan mendapat tempat, terutama di tengah munculnya populasi kelas menengah baru yang terdongkrak oleh menguatnya perekonomian Orde Baru seturut dengan dahsyatnya praktik eksploitasi alam–minyak, kayu–yang disponsori oleh negara. Hal ini,

antara lain, ditandai dengan tingginya popularitas film India, serial silat Hongkong, serta film produksi lokal yang dikonsumsi lewat kaset video (Betamax dan VHS) dan didistribusikan lewat toko pengecer, yang resminya disebut Penjualan/ Persewaan (Palwa).

Melimpahnya aktivitas konsumsi pesan audiovisual di video ini jalin–menjalin dengan bentuk-bentuk yang sudah terlebih dulu dikembangkan, terutama sejak pendirian stasiun televisi nasional pertama TVRI (Televisi Republik Indonesia) dan disusul dengan peluncuran satelit Palapa pada akhir 1970an. Pada periode ini, kedua teknologi menjadi salah satu sarana pendukung utama Orde Baru dalam mengukuhkan cengkraman politiknya yang dibungkus dengan logika pembangunan.

Kendati demikian, seperti bermacam kebijakan kebudayaan Orde Baru lainnya, pendekatan terhadap video juga sama penuh kontradiksinya. Seperti yang dituturkan kelompok Forum Lenteng dalam studi awalnya tentang sejarah penggunaan video di Indonesia, *Video Base*, sejak periode yang disebutkan sebagai masa video analog (1970an–1990an), yang menandai penyebaran piranti pemutar kaset video dalam kehidupan masyarakat sehari–hari, negara menganggap media ini berpotensi mengancam hegemoni kekuasaannya, terutama dikaitkan dengan dampaknya yang bisa menandingi pesan–pesan pembangunan versi pemerintah. Sejak itu pula pemerintahan Orde Baru menerapkan berbagai antisipasi untuk membatasi dan mengatur praktik–praktik yang terkait dengan video, seperti lewat sensor atas tampilan, regulasi pajak tontonan dan perjualbelian kaset video, sampai penentuan warna kaset untuk mencegah pembajakan (Forum Lenteng, 2009). Sementara di sisi lain, menyadari bahwa video secara sehati merupakan medium komunikasi yang kuat, pihak penguasa pun memanfaatkan teknologi tersebut untuk semakin mengukuhkan hegemoninya dengan memproduksi

dan menyebarkan pesan serta pencitraan yang menyokong keberlanjutan kekuasaan. Ini dijumpai, misalnya, dengan pemutaran tahunan film propaganda anti-komunis, *Pengkhianatan G30S/PKI* (Gerakan 30 September/ Partai Komunis Indonesia) di akhir bulan September di televisi nasional, bioskop maupun sekolah-sekolah (Forum Lenteng, 2009).

Perkembangan produksi, distribusi, dan konsumsi citra berbasis video analog ini juga semakin didukung oleh kelahiran stasiun televisi swasta pada akhir 1980an. Stasiun-stasiun penyiaran ini menempatkan materi audiovisual sebagai produk utama yang ditawarkannya, dengan turunan bentuk acaranya yang sampai hari ini sukses mendominasi tampilan layar kaca di Indonesia, yaitu siaran seri drama televisi populer berbasis teknologi video yang bernama sinema elektronik, atau akrab disebut sinetron. Luapan materi audiovisual ini terjadi bersamaan dengan peningkatan penggunaan video pada level produksinya. Krisna Sen (2000) menunjukkan bahwa antara 1991 sampai 1994 ketika industri film berbasis pita seluloid mengalami kemunduran, produksi materi berbasis video justru mengalami kenaikan signifikan sebesar 50% dari periode sebelumnya. Sementara di sisi pasar, hal ini semakin tersokong pada tahun 1995 ketika kamera digital video diluncurkan secara massal dan dengan harga rendah oleh produsen perangkat teknologi internasional seperti Sony, JVC, Panasonic, dan lainnya (Jayasrana, 2008). Dengan harga yang jauh lebih murah dibandingkan kamera video analog yang beredar sebelumnya, teknologi tersebut menjadi lebih mudah diakses di berbagai kelompok di masyarakat.

Dari ulasan di atas, terbaca bagaimana wacana dan praktik sehari-hari dalam aplikasi video di Indonesia secara serentak mengandaikan kesalingterhubungan antara fungsi produksi, distribusi, dan konsumsinya di masyarakat. Jika dari gambaran awal kami mengamati rentetan perubahan

yang linear baik dari teknologi analog ke digital, maupun perluasan siaran televisi ke pertumbuhan kuantitas produksi video, pola yang sama tidak ditemukan dalam aspek konsumsi dan distribusinya di masyarakat. Dalam beralihnya pola konsumsi dan distribusi video di publik melalui perkembangan medium teknologi pita (VHS dan Betamax) yang dijual dan disewakan untuk umum, menjadi bentuk cakram laser, kemudian keping VCD pada tahun 1997 ke keping DVD pada tahun 2003 (Jayasrana, 2008) misalnya, tidak ditempuh masyarakat penonton secara merata, terutama bagi mereka yang datang dari kelas ekonomi bawah dan/atau tinggal di pedesaan. Kini, penggunaan VCD masih menjadi yang populer di kalangan menengah ke bawah karena relatif lebih murah harga alat pemutar dan harga keping cakram yang beredar, kendati kualitas gambar yang lebih buruk kalau dibandingkan dengan teknologi home video lainnya. Di saat yang bersamaan, harga VCD (juga DVD) bajakan yang jauh lebih murah dan disebarkan secara masif di bawah pengaturan hukum yang ambigu juga turut meluaskan jangkauan konsumsi produk-produk tersebut melampaui perbedaan kelas di masyarakat. (Juliastuti, 2008).



## B. Menjelang dan Setelah 1998: Pembabakan Agenda Demokratisasi Media

Pengalaman seputar reformasi 1998 juga menjadi momentum yang mengilhami para penggiat video tentang kekuatan tampilan dan peredaran media audiovisual dalam memicu perubahan sosial politik dalam skala luas. Orang masih ingat betul bagaimana siaran berita televisi swasta Indonesia secara serentak dan berulang-ulang menayangkan video tentang penembakan mahasiswa Trisakti yang kemudian memicu bukan hanya kemarahan publik, tapi berdampak langsung pada pengerahan aksi protes ribuan mahasiswa yang menuntut turunnya rezim Orde Baru di beberapa kota besar di Indonesia. Pada akhir tahun 1990an, luasnya penyiaran rekaman video mengenai pelanggaran hak asasi manusia di Timor Timur juga menjadi faktor yang mencetuskan penggalangan dukungan internasional untuk kemerdekaan Timor Leste. Hal ini memberi gagasan kepada para aktivis tentang potensi kekuatan media audiovisual dalam memobilisasi massa menuju agenda tertentu.

Memasuki babak selanjutnya, yaitu masa Reformasi, Indonesia mengalami pembledakan produksi dan distribusi media, baik yang komersial ataupun non-komersial. Seiring dengan merebaknya tuntutan otonomi dari daerah-daerah, desakan untuk desentralisasi

dan demokratisasi informasi juga semakin menyebar. Seturut dengan meningkatnya akses melalui saluran televisi kabel, komputer, internet, dan telepon seluler, ditambah lagi dengan semakin ramainya siaran televisi lokal semakin banyak peristiwa yang termediasi ke dalam kehidupan orang banyak. Dalam perspektif gerakan sosial, ia dipandang sebagai media yang berpotensi untuk mendorong partisipasi dan meluaskan agenda perubahan sosial. Kamera video digital dapat difungsikan sebagai 'teknologi personal' yang memungkinkan pengguna untuk mengaplikasikan 'asas pemakaian yang otonom' yang memungkinkan individu memiliki kendali penuh atas konten dan mengembangkan praktik 'media warga'.

Yang juga perlu dicatat di sini adalah bagaimana dalam masa ini eksplorasi media untuk tujuan keadilan sosial tidak hanya berlangsung dalam konteks video saja. Di bawah menguatnya suasana gerakan anti-Orde Baru dan suburnya wacana perubahan saat itu, bisa dicatat beberapa kesuksesan media cetak alternatif seperti terbitan komunitas *Angkringan* dan *zine* lokal seperti *Aikon* atau terbitan *Peniti Pink!* (Juliastuti, 2006). Di jenjang *online*, media komunikasi seperti *chat room* dan milis berhasil dikembangkan sebagai media alternatif dan forum bicara yang tak tergapai oleh represi negara yang militeristik. Saat itu, situs web Tempo (menyusul bredel yang dilakukan pemerintah Orde Baru terhadap majalah *Tempo*, *Detektif Et Romantika*, dan *Editor* pada 1994), *newsletter* Suara Independen dan milis *Apakabar* (Sen dan Hill, 1997) merupakan beberapa penyedia informasi dengan pendekatan yang kritis dan menggugah. Bagaimana media-media oposan ini didistribusikan serta bagaimana ia secara informal, bahkan liar, memanfaatkan jaringan sosial yang sudah ada, turut membentuk pola yang digunakan jaringan distribusi video yang akan diuraikan di Bab 4.

Salah satu kata kunci dalam pengalaman media baru ini adalah meluasnya kesempatan untuk berperan dalam rantai produksi budaya yang semakin terbuka lebar. Perkembangan dan penekanan atas partisipasi media ini selanjutnya dapat dibaca dalam beberapa arahan yang berbeda dan saling berkelindan. Setidaknya kami mengidentifikasi ada dua arah perkembangan yang



mengemuka dalam konteks ini, yang pertama sebagai upaya untuk penguatan kelompok marjinal melalui video, dan kedua, sebagai bagian dari respon terhadap batasan-batasan yang dibangun oleh dan dalam kapitalisme media.

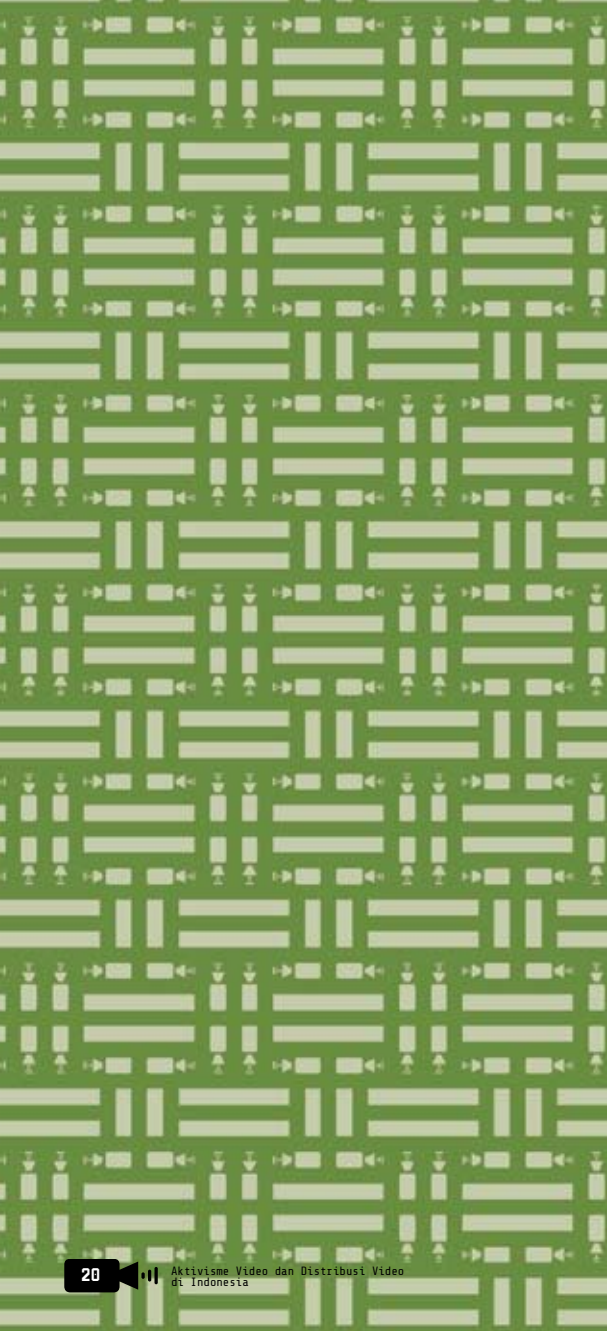
Arahan pertama berangkat dari konteks dan sisa peninggalan Orde Baru. Dalam situasi di mana pengalaman dan ingatan rakyat yang selalu menjadi obyek represi masih melekat kuat, partisipasi menjadi sesuatu yang penting untuk diperjuangkan. Belajar dari karakter video sebagai medium komunikasi yang begitu lentur dan menggugah, mereka yang aktif bekerja di wilayah penguatan gerakan sipil mulai mengadopsi potensi-potensi medium tersebut sebagai sarana mendorong pemulihan dan transformasi sosial.

Terkait dengan kerja-kerja pemberdayaan komunitas yang kini berkembang di Indonesia, misalnya, fungsi video dilekatkan pada sejarah sebagai alat pendorong partisipasi masyarakat di tingkat global pada tahun 1960an. Sementara di Indonesia, aktivitas ini secara sporadis mulai dipraktikkan oleh beberapa perintis aktivisme video seperti Pusat Kateketik (PUSKAT) yang berkedudukan di Yogyakarta dan pada pertengahan 1980an memfasilitasi sekelompok masyarakat di Flores Timur yang hidup dengan lepra dan harus menghadapi dampak sosialnya. Model pemanfaatan video juga dikembangkan oleh Roem Tomatipasang, pendiri *Insist*, yang membantu advokasi hak adat masyarakat Kepulauan Kei, Maluku dengan penggunaan video (Atmaja, Azis & Tomatipasang, 2007). Selanjutnya, video sebagai metode pemberdayaan komunitas inilah yang terus mengalami pembesarannya ke dalam bentuk gerakan yang dijelaskan di bab-bab berikut.

Perkembangan yang kedua berangkat melalui masifnya terpaan tontonan yang selama ini mendominasi media arus utama di Indonesia. Dalam kerangka ini, penonton dihadapkan dengan isi informasi yang cenderung membanalkan hegemoni kekuasaan dan logika kapitalisme di ranah publik melalui efek hiburan. Tekanan yang disampaikan dalam santapan visual publik sehari-hari adalah: bagaimana menguatkan kemapanan kelas yang sudah mantap secara ekonomi, dan bagaimana menyediakan tempat pelarian bagi kelas bawah di hadapan kekerasan dan kemiskinan. Selanjutnya, kecenderungan ini juga

memandekkan produksi bentuk dan isi audiovisual arus utama karena sudah kecenderungannya untuk menutup diri atas gagasan kreatif yang baru. Situasi ini memengaruhi pilihan aktivis dengan urgensi untuk menciptakan materi audiovisual yang lebih representatif. Kemudahan akses ke teknologi pengolahan media berbasis video (kamera genggam, komputer rakitan, dan piranti lunak (*software*), penyuntingan bajakan) ikut menyuburkan tumbuhnya komunitas baru pembuat video lokal. Pada gilirannya, aktivitas ini menuntut dibukanya kantong-kantong akses di mana publik dapat berinteraksi dengan karya video non-arus utama. Ruang-ruang yang akan dibahas lebih jauh di Bab 4 ini antara lain mewujud dalam penciptaan ruang pemutaran alternatif serta penyelenggaraan beragam festival sebagai perluasan akses publik (Jayasrana, 2008).

Ulasan sejarah ini memperlihatkan pada kami bagaimana beragam upaya telah ditempuh oleh para aktivis Indonesia dalam menggunakan video untuk tujuan perubahan sosial, baik selama periode menjelang runtuhnya rezim Orde Baru maupun era demokratisasi media. Maka dalam beragam perkembangan teknologi dan sosial-kebudayaan inilah, baik di media arus-utama maupun oposisi, muncul suatu struktur aktivisme baru yang mengawinkan nilai-nilai pro-demokrasi dan pemanfaatan teknologi video ke dalam beraneka formasi yang akan diuraikan di bagian selanjutnya.



# PETA AKTIVISME VIDEO DI INDONESIA





Merebaknya praktik berveideo dalam ranah keseharian membentuk rentang tujuan dan ragam pemahaman atas kerja-kerja media, mulai dari yang paling konservatif sampai radikal, dari yang hanya iseng sampai yang bermuatan politis. Partai politik menyiarkan kampanye mereka di YouTube, ABG memberi rating pada video klip grup musik favoritnya, anak punk merekam adegan kekerasan polisi. Tidak ada satu pun definisi yang mampu menjelaskan tuntas mengenai menggejalanya produksi muatan video yang kini marak di tengah-tengah publik.


Namun amatan riset ini dipusatkan pada bentuk aktivisme video dalam bingkai gerakan sosial kontemporer yang progresif, yang menekankan pada kesetaraan terhadap akses budaya dan informasi, serta melahirkan perubahan nyata dalam realitas sehari-hari. Dalam tataran praktis, upaya-upaya ini meliputi berbagai tindakan untuk mendorong partisipasi dan akses ke proses komunikasi serta aspek sosial lainnya di luar media itu sendiri.

Melanjutkan pembacaan terhadap sejarah aktivisme video, kami membedakan antara upaya demokratisasi melalui video dan upaya demokratisasi video sebagai medium itu sendiri. Jika yang pertama menekankan pada penggunaan media video untuk mendorong perubahan di lingkup struktural maupun komunitas, yang terakhir mengarah pada penyeteraan akses dan produksi video itu sendiri sekaligus meningkatnya pemahaman dan kemelekan (*literacy*) media yang digunakan. Masih dalam bingkai transformasi sosial di Indonesia, kerja-kerja berbasis video yang diamati dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana sejumlah posisi dengan arahan yang berbeda mewujud dalam dua kerangka utama ini.

# Peta Aktivisme Video di Indonesia

## KETERANGAN

-  Aktivis Video Akar-rumput (3 lokasi)
-  Aktivis Video Taktis (6 lokasi)
-  Aktivis Eksperimentasi Video (4 lokasi)
-  Inisiatif dan pendukung distribusi video (6 lokasi)

 Lokasi lain video dokumentasi, partisipasi, dan intervensi (33)

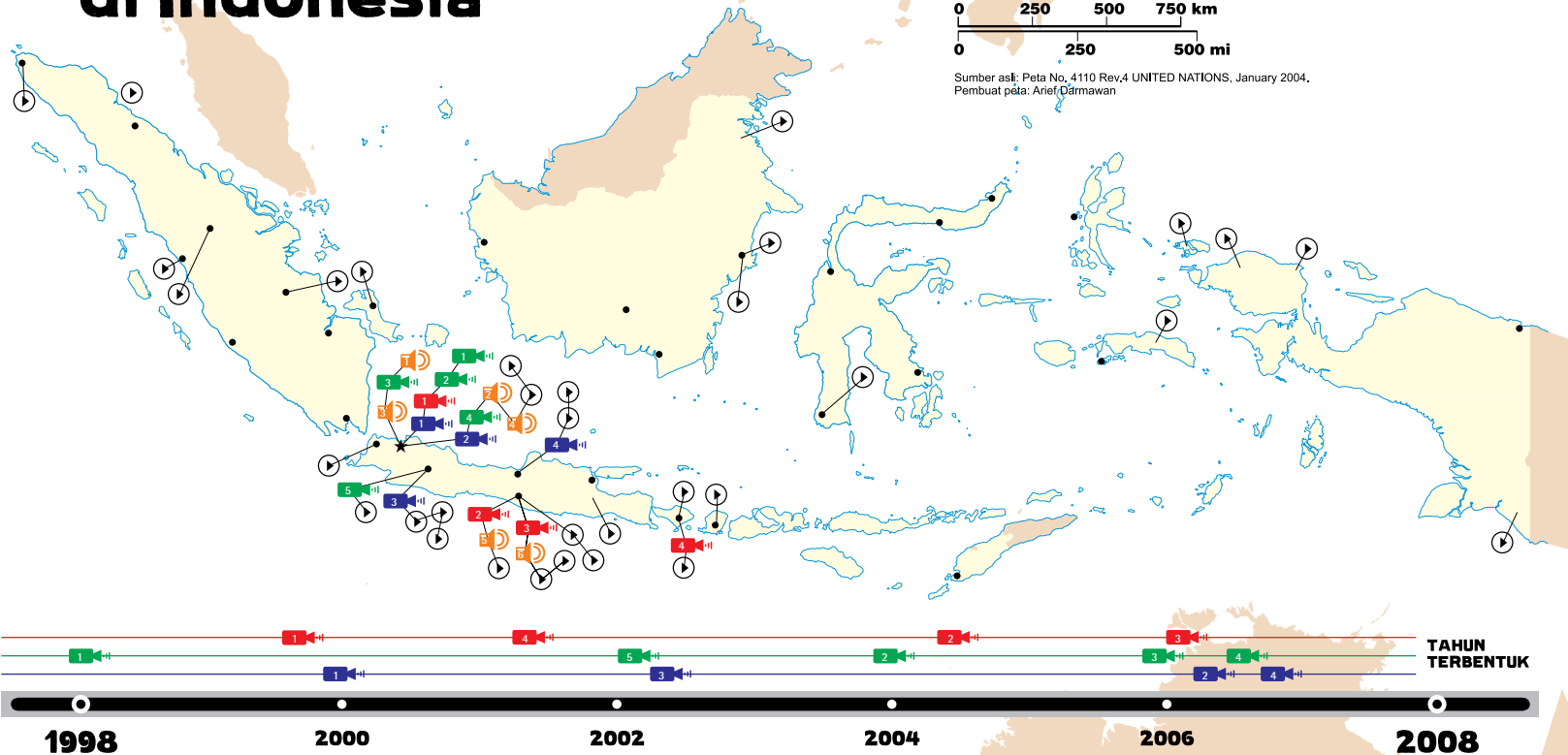
 Ibukota Negara

 Ibukota Provinsi

0 250 500 750 km

0 250 500 mi

Sumber asl: Peta No. 4110 Rev.4 UNITED NATIONS, January 2004.  
Pembuat peta: Anief Darmawan



### **Ragam**

website: [www.ragam.org](http://www.ragam.org)

### **Etnoreflika**

Jl. Turonggo No. 26, Kuncen, Yogyakarta.  
e-mail: [etnoreflika@hotmail.com](mailto:etnoreflika@hotmail.com),  
[etnoreflika@gmail.com](mailto:etnoreflika@gmail.com)  
website: <http://etnoreflika.multiply.com>

### **Kampung Halaman**

Jalan Bausasran DN III/594  
Yogyakarta 55211  
e-mail: [mail@kampunghalaman.org](mailto:mail@kampunghalaman.org);  
[kampung.halaman@yahoo.com](mailto:kampung.halaman@yahoo.com)  
website: [www.kampunghalaman.org](http://www.kampunghalaman.org)

### **Kawanusa**

Jl Buana Kubu gang Kembang Soka No. 2  
Padang Sambian, Denpasar Barat, 80117.  
e-mail: [kawanusa@kawanusa.co.id](mailto:kawanusa@kawanusa.co.id)  
website: [www.kawanusa.co.id](http://www.kawanusa.co.id)

### **Offstream**

website: [www.offstream.tv](http://www.offstream.tv)

### **Javin**

Jaringan Video Independen (Javin)

### **UPC**

Urban Poor Consortium (UPC)  
Billy Moon Blok H I/7 Jakarta 13450  
e-mail: [upc@urbanpoor.or.id](mailto:upc@urbanpoor.or.id)  
website: [www.urbanpoor.or.id](http://www.urbanpoor.or.id)

### **Gekko Studio**

Jl. Palem Putri No. 1, Taman Yasmin 5, Bogor  
e-mail: [info@gekkovoices.com](mailto:info@gekkovoices.com)  
website: [www.gekkovoices.com](http://www.gekkovoices.com)

### **KoPI**

Komunitas Perfilman Interteskual (KoPI)

### **ruangrupa**

Tebet Timur Dalam Raya no.6  
Jakarta Selatan 12820  
e-mail: [info@ruangrupa.org](mailto:info@ruangrupa.org)  
website: [www.ruangrupa.org](http://www.ruangrupa.org)

### **Forum Lenteng**

Jl. Raya Lenteng Agung No.34, Jakarta 12610  
website: [www.forumlentengjakarta.org](http://www.forumlentengjakarta.org)  
website: [www.akumassa.org](http://www.akumassa.org)

### **VideoBabes**

website: <http://videobabes.whatiswho.net>

### **Importal**

Jl. Singosari 2 No. 12 Semarang, Jawa Tengah.  
e-mail: [importalmail@yahoo.com](mailto:importalmail@yahoo.com)  
website: <http://importal.wordpress.com>

### **Konfiden**

Jl. Cilandak Tengah No. 59 Jakarta 12430  
e-mail: [kotaksurat@konfiden.or.id](mailto:kotaksurat@konfiden.or.id)  
website: [www.konfiden.or.id](http://www.konfiden.or.id)

### **The Marshall Plan**

Jl. Cilandak Tengah No. 59, Jakarta 12430  
e-mail: [info@themarshall.org](mailto:info@themarshall.org)  
website: [www.themarshall.org](http://www.themarshall.org)

### **In-Docs**

website: [www.in-docs.org](http://www.in-docs.org)

### **Beoscope**

Menara Duta 7th Floor Wing C  
Jl. HR Rasuna Said Kav. B-9. Jakarta 12910  
e-mail: [beoscope\\_center@beoscope.com](mailto:beoscope_center@beoscope.com)  
website: [www.beoscope.com](http://www.beoscope.com)

### **VideoBattle**

Jl. Nagan Lor 17, Patehan, Kraton  
Yogyakarta 55133  
e-mail: [videobattle@gmail.com](mailto:videobattle@gmail.com)  
website: [wwwvideo-battle.net](http://wwwvideo-battle.net)

### **Combine**

Combine Resource Institution  
Jl. Ngadisuryan 26  
Yogyakarta 55133  
e-mail: [office@combine.or.id](mailto:office@combine.or.id)  
website: [www.combine.or.id](http://www.combine.or.id)



- 👉 East Kalimantan  
Documentary Video, Kawanusa in cooperation with SHK Kaltim and DFID
- 👉 Manusela National Park  
Documentary Video by Kawanusa in cooperation with Manusela National Park
- 👉 Manokwari  
Documentary Video, Kawanusa in cooperation with Alternatives Canada
- 👉 Raja Ampat  
Documentary Video, Kawanusa in cooperation with Conservation International Indonesia
- 👉 Senganan, Penebel  
Community Video, Kawanusa
- 👉 Kradenan, Bantul  
Community Video, Etnoreflika in cooperation with AKSARA
- 👉 Sukabumi  
Participatory Video, Etnoreflika in cooperation with LATIN Learning Center
- 👉 Yogyakarta  
Participatory Video, Etnoreflika in cooperation with YIN, JFPR-ADB & YLPS Humana
- 👉 Jambi  
Participatory Video, Kampung Halaman
- 👉 Karang Ploso, Piyungan, Bantul  
Participatory Video Project Kampung Halaman
- 👉 Tasikmalaya  
Participatory Video, Kampung Halaman
- 👉 Ponorogo  
Participatory Video, Kampung Halaman
- 👉 Sukolilo, Pati  
Participatory Video, Kampung Halaman, Maruli Sihombing
- 👉 Naggroe Aceh Darussalam  
Documentary Video, OffStream
- 👉 Mentawai  
Documentary Video, Rahung Nasution, Javin
- 👉 Malang  
Participatory Video, Etnoreflika in cooperation with Save the Children
- 👉 Tanjung Priok, Jakarta  
Documentary Video, Maruli Sihombing, UPC
- 👉 Sukolilo, Pati  
Documentary Video, Maruli Sihombing
- 👉 Bukit Lawang/ Leuser National Park  
Documentary Video, Gekko Studio
- 👉 Dayak Punan Tribe, Malinau  
Documentary Video by Gekko Studio in cooperation with JEEF, Aman, Telapak

- ▶ Knasaimos Tribe, South Sorong  
Documentary Video, Gekko Studio in  
cooperation with JEEF, Aman & Telapak.
- ▶ Meratus  
Documentary Video, Gekko Studio
- ▶ Rinjani  
Documentary Video, Gekko Studio in  
cooperation with WWF
- ▶ Seko Tribe, North Luwu  
Documentary Video, Gekko Studio in  
cooperation with JEEF, Aman & Telapak
- ▶ Sidoarjo  
Documentary Video, Gekko Studio in  
cooperation with WALHI
- ▶ Bukit Duabelas National Park  
Community Video, Ragam in cooperation  
with Sokola
- ▶ Merauke, West Papua  
Documentary Video, Aryo Danusiri, Ragam
- ▶ Serangan  
Community Video, Ragam in cooperation with  
GEFSGP & PPLH Bali
- ▶ Gardu Unik, Cirebon  
AkuMassa Project, Intervention Site, Forum  
Lenteng
- ▶ Komunitas Sarueh, Padang Panjang  
Akumassa Project, Intervention Site, Forum  
Lenteng
- ▶ Saidjah Forum, Lebak  
Akumassa Project, Intervention Site, Forum  
Lenteng
- ▶ Cisompet, Garut  
Documentary Video, KoPI
- ▶ Kampung Laut, Segara Anakan  
Documentary Video, KoPI in collaboration  
with Kantor Bantuan Hukum Purwokerto and  
Kampung Laut Community

## A. Posisi dan Arah Perkembangan Aktivisme Video

Aktivisme video di Indonesia melibatkan individu maupun kelompok dengan latar belakang sosial, ideologi gerakan, metode pendekatan, pola, dan wilayah intervensi serta sasaran perubahan yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, kami mengidentifikasi setidaknya ada tiga pendekatan utama dalam gerakan video di Indonesia (1) aktivisme yang mendorong perubahan di level komunitas akar-rumpun melalui partisipasi dalam produksi video (untuk selanjutnya disebut aktivis video akar-rumpun), (2) aktivisme yang secara taktis memproduksi materi-materi video bermuatan isu sosial yang ditujukan untuk mempengaruhi persepsi publik dan proses pengambil keputusan di level eksekutif (untuk selanjutnya disebut aktivis video taktis) dan (3) aktivisme yang berbasis eksperimentasi dalam penggunaan teknologi dan pencitraan video sebagai sarana mendorong perubahan relasi antara publik dan teknologi (untuk selanjutnya disebut aktivis eksperimentasi video).

Perlu dicatat bahwa pembedaan ini dilakukan untuk membantu memberikan bentuk pada ragam dimensi tindakan dalam aktivisme video alih-alih dianggap sebagai kategori baku. Ketimbang

memahaminya secara ketat sebagai sesuatu yang saling terpisah satu sama lain, ketiga bentuk aktivisme video ini diletakkan sebagai sebuah spektrum aktivitas yang saling berjalanan. Sejauh ini pemetaan ini dibuat untuk memahami bagaimana bentuk aktivisme video di Indonesia yang ada sekarang ini saling terhubung, terpisah, dan berubah seiring dinamika ideologi dan teknologi dan bagaimana dinamika tersebut berimplikasi pada bentuk gerakan sosial yang lain.

### 1. Aktivis Video Akar-rumpun

Dari beberapa narasumber dalam riset ini, terdapat empat organisasi yang bekerja atas dasar pelibatan (penuh) komunitas akar-rumpun dalam rangka perubahan sosial melalui penggunaan video sebagai media utamanya. Konfigurasi organisasional aktivisme yang ditempuh pelaku-pelakunya rata-rata berbentuk kelompok, meski tidak semua menginstitusikan kelompoknya menjadi Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM). Masing-masing pihak memiliki pola pendekatannya sendiri dan memberi tekanan yang berbeda atas proses dan hasil.

Berbasis di Yogyakarta, Kampung Halaman yang dibentuk pada tahun 2006 bekerja dengan metode video partisipatoris untuk anak muda yang hidup di wilayah transisi (istilah 'transisi' di sini merujuk pada wilayah yang berlokasi di antara perkotaan dan/atau yang warganya tengah mengalami perubahan sosial ekonomi). Masih di kota yang sama, Etnoreflika didirikan oleh para lulusan jurusan antropologi Universitas Gadjah Mada sebagai lembaga yang mau mempopulerkan penggunaan "Kamera untuk Rakyat" di kalangan komunitas marjinal. Sementara itu Kawanusa bekerja dengan enam komunitas pedesaan di Bali sejak didirikan pada tahun 2004 oleh Yoga Atmaja. Kelompok terakhir yaitu Ragam dibentuk dengan inisiatif sutradara film dokumenter Aryo Danusiri untuk mempromosikan video sebagai media bagi dialog lintas budaya bagi komunitas adat, namun sejak pendirinya bersekolah ke luar negeri, belum lama ini aktivitas kelompok tersebut dibekukan.

Program yang dikembangkan oleh masing-masing kelompok berkisar pada persoalan dominasi informasi yang terpusat pada media arus utama dan komersial sebagai sumber informasi primer, khususnya industri pertelevisian dan film komersial. Tampilan yang muncul di media-media tersebut dianggap tidak mewakili kepentingan banyak dan tidak relevan dengan situasi sosial sehari-hari di banyak komunitas. Pada gilirannya, hal ini menumpulkan kapasitas anggota komunitas untuk secara kritis menyikapi dan menyuarakan persoalan dan kondisi aktual mereka. Dituangkan ke dalam kerangka kerja pengorganisasian video akar-rumput, kelompok-kelompok ini menjalankan program pelatihan pembuatan video untuk anggota komunitas, melakukan fasilitasi sarana dan pendukung produksi serta menyelenggarakan kegiatan sosialisasi karya video yang dihasilkan. Hasil video yang dibuat komunitas akar-rumput lebih dipahami sebagai suatu awal, ketimbang akhir, dari proses pemberdayaan komunitas, di mana medium tersebut dianggap dapat memberlangsungkan interaksi dan pendidikan di akar-rumput dan mengantar pada perubahan aktual.

Dalam perkembangannya, perbedaan karakter di antara kelompok ini kerap mengerucut menjadi diskusi-diskusi hangat baik di kalangan penggiat sendiri maupun bersama komunitas yang didampingi. Friksi yang mencuat berkisar pada persoalan representasi komunitas, dampak pengenalan teknologi video pada terciptanya kelompok identitas baru, sampai dengan bagaimana dan kepada siapa proses diseminasi dilakukan. Pertanyaan yang acapkali muncul, antara lain: Bagaimana memberlanjutkan gagasan perubahan di akar-rumput dengan memanfaatkan teknologi video meskipun kerja-kerja fasilitasi yang dilakukan organisasi-organisasi tersebut sudah tidak lagi dilakukan? Bagaimana mengantisipasi kesenjangan baru antara anggota komunitas yang mendapat terpaan dan dukungan teknologi dengan yang lain yang belum melek video? Semua pertanyaan ini terkait dengan bentuk prakarsa dan keterlibatan komunitas yang dibayangkan dan diterapkan oleh penggiat video itu sendiri, serta

bagaimana tantangan ini bersesuaian dalam agenda keberlanjutan transformasi sosial yang lebih luas, yang akan dibahas lebih lanjut di bagian kesimpulan.

## 2. Aktivist Video Taktis

Yang dimaksud aktivis video taktis adalah mereka yang menempuh langkah taktis dalam yang membuat dan mengedarkan pesan-pesan audiovisualnya. Kata 'taktis' di sini merujuk pada kelenturan mereka dalam menggunakan format video (dokumenter, rekaman investigasi, gambar mentah, video musik), ragam pilihan isu yang mereka angkat (perusakan lingkungan, pelanggaran hak asasi manusia, ketidakadilan gender, konflik kelas, kekerasan antaretnis, kemiskinan, demonstrasi, dll.) dan cara mereka mengedarkan karya videonya (melalui kampanye politis, *YouTube*, *DailyMotion*, DVD, dll.). Para penggiat video ini punya latar belakang profesi yang berbeda, mulai dari pembuat film dokumenter, jurnalis televisi sampai dengan organisator politik yang pernah aktif di tahun 1998. Mereka bekerja dengan pola pengorganisasian yang berbeda pula: secara individual dan maupun bekerja lepasan di beragam organisasi, sebagai aktivis profesional, membentuk kelompok atau jaringan inisiatif yang terbuka, sampai dengan mendirikan lembaga formal.

Termasuk di dalam kelompok ini adalah Offstream yang dibentuk Lexy J. Rambadetta dan memproduksi video dokumenter, Komunitas Perfilman Intertekstual (KoPI) yang berbasis di Bandung dan juga bekerja dengan dokumenter, Fendry Ponomban dan Rahung Nasution yang selain membentuk Jaringan Video Independen (JAVIN) juga bekerja secara mandiri dalam produksi video-video bermuatan politik, Maruli Sihombing yang aktif di Urban Poor Consortium (UPC) dan Gekko Studio, di Bogor, yang secara khusus berfokus pada isu-isu lingkungan.

Istilah 'video taktis' dalam kategori ini merupakan perluasan konsep yang diajukan Michel De Certeau (1984), yang membedakan antara tindakan strategis dan taktis di hadapan ranah kebudayaan populer. Perbedaan ini mengacu pada peluang subyek dalam memaknai, mengembangkan, dan menguasai medan informasi secara 'strategis' dan mereka yang 'lemah' dan tidak memiliki peluang tersebut namun menempuh tindakan performatif, kreatif, dan melawan dengan memanfaatkan berbagai citra, teks, dan perangkat yang dijumpai sehari-hari. Teoritikus and aktivis media, David Garcia dan Geert Lovink menurunkan konsep ini ke ranah aktivisme media, lewat manifesto 'Media Taktis' (*Tactical Media*)-nya, untuk agen produser informasi yang menyadari posisinya

dalam memutarbalikkan arah kekuasaan dengan memanfaatkan 'ruang, saluran dan batu loncatan' yang relevan dengan aktivitas mereka. ([http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html)).

Seturut dengan itu, para pembuat video di sini menerapkan beragam taktik dalam struktur gerakannya. JAVIN dan UPC menggunakan kekuatan representasi sosial politik dalam video yang mereka, sekaligus memanfaatkan bentuk subversi dari representasi tersebut. Struktur dominan negara dan kapitalisme mereka kritisi dengan memanfaatkan berbagai sarana pancar, baik di dalam maupun luar struktur yang mereka lawan, baik *offline* maupun *online*. Sementara produksi informasi berbasis video yang dilakukan Gekko Studio, KoPI dan Offstream memadukan pendekatan sinematik populer dengan bentuk dokumenter untuk memobilisasi perubahan opini di tingkat publik serta mendorong proses pengambilan keputusan di level eksekutif. Medium pendistribusian yang mereka tempuh meliputi pemutaran di komunitas maupun lewat festival, peredaran tangan ke tangan, lewat siaran televisi lokal, sampai dengan mengirimkan video-video yang mereka buat ke pengambil kebijakan kunci.

Pendekatan hibrida produksi dan distribusi media yang ditempuh kelompok ini digunakan untuk pengembangan prinsip partisipatif dalam pertukaran informasi, baik sebagai respon dari, –maupun melampaui batasan, hegemoni media arus-utama. Di bab selanjutnya, akan terlihat pula bagaimana pelaku-pelaku di kategori ini secara lentur memanfaatkan banyak sarana secara sekaligus dalam mendistribusikan video yang mereka produksi.

### 3. Aktivist Eksperimentasi Video

Penggiat video dalam pengelompokan ini melakukan eksplorasi teknologi dan pencitraan video sebagai sarana untuk mendorong perubahan relasi antara audiens, pencipta, dan media. Jenis terakhir ini punya muatan kreatif yang kuat dalam melakukan kerjanya, baik karena latar belakang yang mereka miliki di kesenian atau karena berangkat dari ketertarikannya pada pengembangan

pendekatan baru atas video. Tautan gaya kreatif, humor, fiksi, dan eksperimental ini menjadi penting dalam kerangka kerja kategori kelompok ini, karena selain menunjuk pada cara-cara yang ditempuhnya dalam merespon isu-isu sosial yang berkembang di ranah keseharian, para penggiat kelompok ini juga sedang mencoba melampaui batasan historis antara media, seni, dan masyarakat. Pada saat yang bersamaan, para penggiat video ini mau mendudukkan publik luas secara lintas kelas dan wilayah geografis, dalam posisi tawar yang kritis terhadap hegemoni media. Masing-masing kelompok sadar betul dengan kualitas sebatik teknologi video. Ketimbang sekedar *memberi contoh*, tujuan mereka adalah mengintervensi praktik produksi dan konsumsi medium video itu sendiri. Termasuk di sini adalah, ruangrupa adalah kelompok seniman yang berbasis di Jakarta dan didirikan di awal tahun 2000an oleh Ade Darmawan, Hafiz, Ronny Agustinus, Oky Arfie Hutabarat, Lilia Nursita, dan Rithmi, yang menyediakan dirinya sebagai ruang alternatif dan juga merancang mekanisme untuk mengaitkan praktik video lewat wacana seni rupa, di antaranya dengan menyelenggarakan festival *OK.Video*. VideoBabes didirikan oleh Ariani Darmawan, Prilla Tania, dan Rani Ravenina, tiga seniman video perempuan yang hidup dan bekerja di Bandung. Selain membuat karya videonya sendiri, kelompok ini merespon minimnya infrastruktur dengan memfasilitasi program pemutaran video reguler dengan tema-tema spesifik sambil membuka ruang diskusi dan apresiasi. Sementara itu di Semarang, Jawa Tengah, Importal bekerja untuk membuka ruang alternatif bagi seni visual kontemporer untuk publik, termasuk video. Kegiatan Importal yang terkait dengan aktivisme video antara lain pembuatan kompilasi karya-karya video yang diawali dari lokakarya media rekam, program pemutaran *Videoroom* dan festival *Vidiot*, yang memutar karya-karya video Indonesia-Belanda. Terakhir yang masuk kategori ini adalah Forum Lenteng yang dibentuk oleh Hafiz (yang juga seorang penggiat di Ruang Rupa) pada tahun 2003 di Jakarta. Kelompok ini mendorong kerja-kerja anak muda dalam bereksperimentasi dengan bahasa medium video melalui

pengembangan metode penelitian bersama dan pelibatan komunitas lokal di wilayah-wilayah pinggir (*periphery*) dalam produksi informasi berbasis video, melalui proyek-proyek seperti *Videokota*, *Massroom Project*, *Videopoem* dst.

Kerja eksplorasi video yang dilakukan para pelaku dalam kategori ini pada dasarnya banyak mengarah pada upaya tanding dalam kodifikasi (produksi) dan dekodifikasi (konsumsi) informasi dengan memelintir, memutarbalikkan, dan mendekonstruksi bentuk dan tampilannya yang dominan di arus utama. Berkelindan dengan gerakan kesenian garda depan yang mengupayakan perubahan kultur di ranah publik, tantangan yang dihadapi para aktivis eksperimentasi video ini berlipat dari penciptaan pesan menjadi penyiapan penonton terhadap representasi kultural alternatif. Lapisan kenyataan ini semakin diperumit oleh kondisi (1) lemahnya sarana dan prasarana kebudayaan (pendidikan, pendanaan, kebijakan pemerintah dll.), (2) terbatasnya cerapan penonton terhadap representasi di luar sinetron, *reality show*, *infotainment*, sampai dengan (3) dominasi media arus utama yang terlanjur dipercaya sebagai satu-satunya sumber informasi resmi. Semua ini mendesak kultur media tanding menjadi praktik-praktik pinggiran.





# KRONIK #1

## Beberapa Soal Tentang Profesionalisme dan Komunitas

Seperti yang telah disinggung di bagian awal bab, definisi kategoris dalam riset ini dilakukan untuk memudahkan pembangunan sebuah peta awal atas aktivisme video yang berlangsung di Indonesia. Dalam wawancara, kami menanyakan kepada para narasumber mengenai posisi aktivisme yang mereka jalankan dalam gerakan kontemporer, dan jawaban yang diberikan kaya dengan nuansa reflektif. Hanya sedikit yang menyatakan label jelas pada apa yang mereka lakukan, sedangkan sebagian besar mempunyai pandangan yang luas atas kerja-kerja yang mereka tempuh. Dengan mengenali goyahnya upaya-upaya menegaskan pendefinisian inilah, di sini kami mau mengangkat bentuk sesilangan dalam kerja-kerja aktivisme video yang melanggar kategori definitif.

Dalam perkembangan wacana global, praktik sosial pembuatan video semakin diperumit soal batasan tegas antara pencipta di kalangan akar-rumput dan pelaku media profesional (lihat Kinder, 2008: 55). Dalam beberapa kasus, video komunitas adalah yang sepenuhnya dibuat anggota komunitas, atau dengan kata lain, dibuat secara 'tidak profesional'. Sementara sebutan video partisipatif diberikan pada karya video hasil kolaborasi kelompok komunitas dengan pembuat video 'profesional', dan ini dibedakan pula dengan video dokumenter tentang komunitas yang dibuat oleh 'pihak luar', di luar latar belakang pembuat video itu sendiri yang belum tentu berprofesi sebagai dokumentaris.

Sementara itu perdebatan tentang 'status profesi' dan aktivitas sehari-hari juga diamini dalam ragam pemosisian diri kalangan 'aktivis video taktis'. Kami mendapati bahwa tidak semua dari mereka bekerja untuk tujuan ekonomi, sehingga

mendekatkan aktivitas yang mereka lakukan lebih dekat dengan 'pembuat video independen', ketimbang berbasis profesi. Beberapa informan, seperti Maruli Sihombing dari UPC, bahkan mempersoalkan tepat tidaknya menyebut pembuat video keadilan sosial sebagai sebuah profesi. Ia mempertanyakan "Apakah bingkai 'pembuat video profesional' sebagai sebuah karir justru tidak akan semakin membatasi potensi mengintensifkan gerakan sosial itu sendiri? Karena bukankah yang diutamakan oleh aktivitas ini adalah ketersampaian isu kepada publik, di mana video hanya salah satu pilihan mediumnya?"

Namun secara umum dapat dikatakan di sini bahwa kemampuan yang setaraf dengan level profesional yang dimiliki para pembuat video ini lebih didasarkan pada terpaan pengalaman ketimbang melalui jalur

pendidikan formal. Cara kerja mereka yang langsung dalam pembuatan video, tidak melalui kerja mediasi ataupun fasilitasi seperti yang dilakukan penggiat video komunitas, menjadi penting untuk menguatkan posisi taktis yang dijalannya sehari-hari. Meskipun tidak semua karya yang mereka buat dirancang sebagai bagian dari upaya pemberdayaan masyarakat (beberapa bahkan dipesan oleh kepentingan komersial), pengalaman ini dianggap sebagai modal dalam pengembangan kemampuan berbahasa visual, yang pada gilirannya turut menguatkan sikap kritis mereka, atau dibaca lebih sebagai taktik ketimbang kompromi.

Di tataran lain yang juga sama licinnya, berlangsung pula silangan antara eksplorasi kesenian dan gerakan sosial yang semakin kabur dalam konteks praktik video kontemporer di Indonesia, situasi yang sebenarnya juga

sudah sering dimunculkan dalam sejarah kesenian di Indonesia. Mundur ke belakang pada periode 1950-1960an, *Turba* (Turun ke Bawah) merupakan salah satu strategi penciptaan karya yang coba diterapkan oleh kelompok seniman LEKRA (Lembaga Kebudayaan Rakyat). Dalam pemahaman ini, peranan massa rakyat, meski dianggap penting, masih cenderung dipandang sebagai subyek yang pasif. Kerja kesenian pada masa itu diarahkan pada pengungkapan persoalan masyarakat sembari tidak terlalu representasi tersebut pada pemaknaan masyarakat itu sendiri.

Alur sejarah hubungan seni dan sosial demikian masih dapat dilacak di banyak pembentukan identitas artistik Indonesia kontemporer. Sementara berbagai praktik juga terus melancarkan dinamika yang berbeda dalam produksi kebudayaan di ranah media, namun baru dalam proyek video dan budaya digital pola ini hadir

dalam skalanya yang begitu meluas dan mendalam. Dalam ranah video, upaya-upaya yang dilakukan oleh Forum Lenteng dengan proyek *AkuMassa* (<http://akumassa.wordpress.com/>), misalnya, merupakan upaya untuk membangun pengalaman berveideo dalam konteks lokal, di mana masyarakat dilihat sebagai lebih dari sekedar subyek atau penonton. Di sini terlihat bagaimana di luar label yang kami berikan pada bentuk inisiatif sebagai bagian dari 'aktivisme video eksperimental', metode ini justru punya irisan kuat dengan gerakan video komunitas. Praktik sesilangan ini tampaknya akan semakin dijumpai di realitas sosial masa depan. Ini ditandai dengan, misalnya, semakin seringnya kini seniman dilibatkan sebagai fasilitator di organisasi-organisasi non-pemerintah, aktivitas kreatif pun kini baur dengan kegiatan-program pemberdayaan masyarakat, dan organisasi-organisasi seni melakukan proyek-proyek video berbasis sosial dan politik sebagai program mereka.

## B. Mengolah Video sebagai Medium Perubahan yang Berkelanjutan

Diskusi tentang gagasan keberlanjutan aktivisme video dalam penelitian ini mengantarkan pada refleksi kritis tentang efektivitas video itu sendiri sebagai medium perubahan sosial. Bagaimanapun kelompok-kelompok yang direpresentasikan di laporan ini diposisikan dan cara distribusi apapun yang mereka tempuh (lihat Bab 4), pada dasarnya mereka memang menggunakan video sebagai medium perubahan sosial. Di sisi lain, situasi ini tidak lantas menghentikan upaya mereka untuk terus mempertanyakan keefektifan dari pilihan medium yang mereka tempuh.

Merefleksikan kembali kerja-kerja Kawanusa dengan teknologi video selama ini misalnya, Yoga menjelaskan bahwa video bukan sesuatu yang berperan sebagai unsur tunggal perubahan. Dalam perkembangannya, ia melihat bahwa keefektifan fungsi video sebagai medium bagi perubahan sosial dampaknya masih terlalu dini untuk dirasakan di level komunitas karena "sebenarnya peran video itu masih kecil sekali

dalam mengubah suatu komunitas. Untuk memulai perubahan kita harus menghitung unsur-unsur lainnya. Ada pemerintah, kekuasaan, dan lainnya yang tidak bisa dihadapi dengan hanya advokasi via video saja. Memang benar bahwa ada perubahan dalam skala kecil yang bisa terjadi di kampung. Tapi itu pun hanya sebatas kapasitas yang sejak awal memang dimiliki komunitas itu sendiri; dalam hal-hal sederhana seperti membangun balai desa, restorasi jalan, dan lain-lain. Kita belum bisa berharap kelompok lain juga akan ikut berubah, karena situasinya banyak elemen itu tadi, indikatornya jadi sulit. Bahkan di festival kami pun, banyak orang dari luar desa yang datang untuk menonton. Tapi begitu mereka pulang, siapa bisa menjamin bahwa mereka jadi tertarik juga untuk melakukan perubahan?"

Pernyataan terakhir ini juga terkait dengan kelanjutan fungsi video itu sendiri sebagai media komunikasi pesan: bagaimana dan bentuk representasi sosial macam apa yang mampu mendorong perubahan di tingkat penonton publik? Hafiz dari Forum Lenteng, misalnya, melihat bahwa, "Potensi video sebagai media rekam dan dokumentasi belum tergarap baik, yang lebih sering muncul adalah fungsi representasi diri seperti layaknya film biasa." Agus Mediarta dari Konfiden menambahkan bahwa kecenderungan ini antara lain disebabkan oleh berkembangnya iklim di mana pembuat video lebih mengutamakan representasi pesan yang mau ia sampaikan ketimbang kebutuhan untuk berkomunikasi dengan publik penontonnya. Pandangan ini sekali lagi bisa dikaitkan dengan *euphoria* pasca tergulingnya Orde Baru yang meluapkan aktivitas memproduksi informasi demi aktivitas itu sendiri. Namun demikian jika iklim perayaan ini terus menerus dipertahankan bukan tidak mungkin upaya dorongan perubahan di tingkat riil menjadi terabaikan. Di sisi lain, meskipun pesatnya perkembangan teknologi belakangan ini

semakin menurunkan harga dan meluaskan penggunaan teknologi video, bagi kebanyakan orang Indonesia, alat ini masih relatif mahal. Ariani Djalal dari Ragam mengatakan bahwa "Dalam konteks video komunitas, perkembangannya juga dibatasi oleh teknologi itu sendiri yang masih terlalu mahal buat masyarakat akar-rumput. Ini jelas berbeda dengan yang terjadi di radio komunitas, mereka bisa *sustain* karena biaya operasionalnya rendah." Maruli juga menyebutkan hal yang sama sebagai alasan keberhatian UPC untuk menggunakan video dalam kerja mereka di masyarakat akar-rumput karena potensinya untuk menimbulkan konflik kelas baru pembuat video di komunitas visavis anggota komunitas lain.

Menukik lebih dalam lagi, untuk menurunkan konsep 'video sebagai media yang menumbuhkan kritisisme'—yang menjadi landasan kerja para aktivis video dalam penelitian ini di tingkat lokal dan mengubahnya menjadi alat pendidikan kritis yang membebaskan ternyata tetap menuntut kerja-kerja lanjutan seperti pendidikan melek media. Kentaranya kesenjangan teknologi yang hadir di lapis-lapis masyarakat tempat seluruh kerja gerakan sosial ini berasal dan ditujukan, membuat proses pendidikan melek media menjadi sesuatu yang tidak mudah. Kamera, bagi sebagian masyarakat kelas sosial-ekonomi bawah, masih dinilai sebagai barang mewah, menimbulkan kekaguman, bayangan prestisius, serta memunculkan ilusi bahwa teknologi mahal itu akan memberi sesuatu yang menguntungkan bagi mereka. Untuk konteks Indonesia, pengaruh berbagai macam *reality show* yang sebagian besar mengambil konsep 'orang miskin itu harus dibantu dan ditolong' seperti tampak dalam program televisi seperti *Toloong*, *Bedah Rumah*, atau *Uang Kaget*, sangat kuat dalam mengisi psikologi publik dan malah semakin meminggirkan komunitas-komunitas marjinal.

### C. Tantangan Berjejaring dan Kerangka Tindakan Kolektif

Dari gambaran tentang posisi para penggiat video di Indonesia di atas, kami membaca berbagai persinggungan yang dinamis, baik oleh konteks ideologi, isu, sasaran audiens, maupun metode dan strategi intervensi. Penggerak video akar-rumput punya wilayah intervensi yang jelas, yaitu di lokasi komunitas dampingan mereka tinggal dan berinteraksi, sementara dua kerja kelompok lainnya cenderung lebih leluasa dalam melaksanakan kerjanya. Meskipun kelompok-kelompok yang mengadopsi pendekatan berbasis video adalah entitas yang mandiri, beberapa dari mereka melekat dengan gerakan sosial lain yang punya irisan visi dan agenda. Misalnya, seperti yang ditempuh Gekko Studio dengan beberapa LSM lingkungan, Etnoreflika dengan lembaga-lembaga pendamping kelompok marjinal seperti anak jalanan, pekerja seks, dll.

Beberapa perbedaan politik yang tegas juga dapat dilihat dari pendekatan yang diterapkan masing-masing kelompok. Dalam diskusi kami dengan para penggiat video di Jakarta misalnya, Maruli dari UPC menyampaikan

bahwa ia merasa maraknya praktik video komunitas adalah semacam 'kegenitan media baru'. Maruli menuturkan bahwa opininya tersebut lahir dari kekecewaannya pada pilihan salah satu penyelenggara video komunitas yang melakukan advokasi di suatu komunitas tradisi di Jawa di tengah ancaman perusakan sumber daya alam dari rencana pembangunan pabrik semen di daerah tersebut. Strategi organisasi tersebut adalah dengan bekerjasama dengan komunitas dalam pembuatan video mengenai isu lingkungan setempat. Proses inilah, yang menurut Maruli tidak tepat karena dianggap memakan waktu terlalu lama kalau dibandingkan dengan urgensi persoalan yang dihadapi. Kejadian ini lantas mendorong Maruli untuk terjun langsung ke lapangan dan membuat video yang mengkampanyekan isu tersebut agar informasinya segera tersebar dan advokasi publik terhadap kasus ini dapat diberlangsungkan. (Video ini bisa dilihat di: <http://www.engagemedia.org/Members/maruli/videos/gunungkendhengl.avi/view>)

Bacaan kami pada langkah-langkah yang ditempuh Maruli dan penggiat video akar-rumput yang bersangkutan tidak harus dilihat dalam konteks yang berlawanan. Friksi di antara mereka justru membentuk satu momentum yang bergerak ke arah sasaran yang sama, yaitu melancarkan tandingan terhadap informasi yang

disebarkan pemerintah daerah dan perusahaan yang mengoperasikan pabrik semen tersebut.

Dilakukan secara serentak, kegiatan-kegiatan seperti proses fasilitasi video di tingkat komunitas, pembuatan karya-karya video bermuatan isu sosial politik, dan upaya mempopulerkan teknologi berbasis video itu sendiri, turut membentuk suatu konfigurasi baru di mana video digunakan sebagai medium bersama untuk transformasi sosial. Pertanyaan selanjutnya adalah apakah pelaku tindakan kolektif di ranah ini juga menempuh pola interaksi strategis antara satu dengan yang lain untuk mengarah pada terbukanya kesempatan politik yang lebih besar; apakah aktivisme berbasis video di Indonesia membentuk jaringan yang lebih mendukung dan koheren? Apakah peranan perangkat *online* dalam formasi tersebut?

Sebagian besar narasumber kami menunjukkan keraguan, kalau bukan penolakan, tentang kapasitas untuk bergerak dalam jaringan. Alasan utama yang diajukan biasanya merujuk pada keterbatasan kapasitas masing-masing kelompok dalam berfungsi sebagai jaringan, terutama dikaitkan dengan keterbatasan sumber daya. Sebagai contoh, Yoga Atmaja dari Kawanusa mengeluhkan tentang minimnya tenaga untuk membuka dan memertahankan kerja jaringan mengingat komitmen mereka dengan komunitas sudah menyerap banyak sumber daya. Yang tidak kalah relevan adalah perbedaan politik antarkelompok. Organisasi-organisasi yang didiskusikan di sini sama sekali tidak homogen. Mulai dari perbedaan asas dan bentuknya sebagai usaha komersial alternatif, LSM berskala sedang, sampai dengan kelompok aktivis radikal yang berbasis sukarela. Selain itu hadir pula isu persaingan atau bahkan konflik kepentingan, baik di level kelompok maupun individu, yang kerap menandai bentuk-bentuk jejaring yang sudah ada atau menyebabkan bubarnya formasi jaringan yang terbentuk sebelumnya. Pada akhirnya, bentuk jaringan senantiasa gagal jika tidak didasari oleh visi politik bersama tentang tujuan yang mau dicapainya. Kedekatan pada medium video dan komitmen menuju perubahan sosial saja tidak cukup kuat bagi pembentukan jaringan yang dapat melahirkan

gerakan. Meskipun teknologi yang memudahkan pembentukan jaringan yang canggih sudah ada, tujuan sosial politik dan cita-cita bersama lah yang mampu menjadi basis bagi pembangunan gerakan berbasis jaringan.

Kendati demikian para aktivis ini juga bukannya tidak menyadari tentang kesempatan kerjasama dengan lembaga-lembaga yang punya kepentingan sama, hanya saja bagaimana bentuk kerjasama tersebut diterapkan belum bisa dibayangkan oleh masing-masing kelompok karena belum dijumpainya model yang meyakinkan dalam mengembangkan bentuk kerja jejaring. Kisah sukses yang mengitari gerakan mahasiswa dalam menjungkalkan pemerintahan Orde Baru pada tahun 1998, misalnya, masih dianggap terlalu cair untuk bisa diteladani sebagai sebuah kerja jaringan yang mapan.

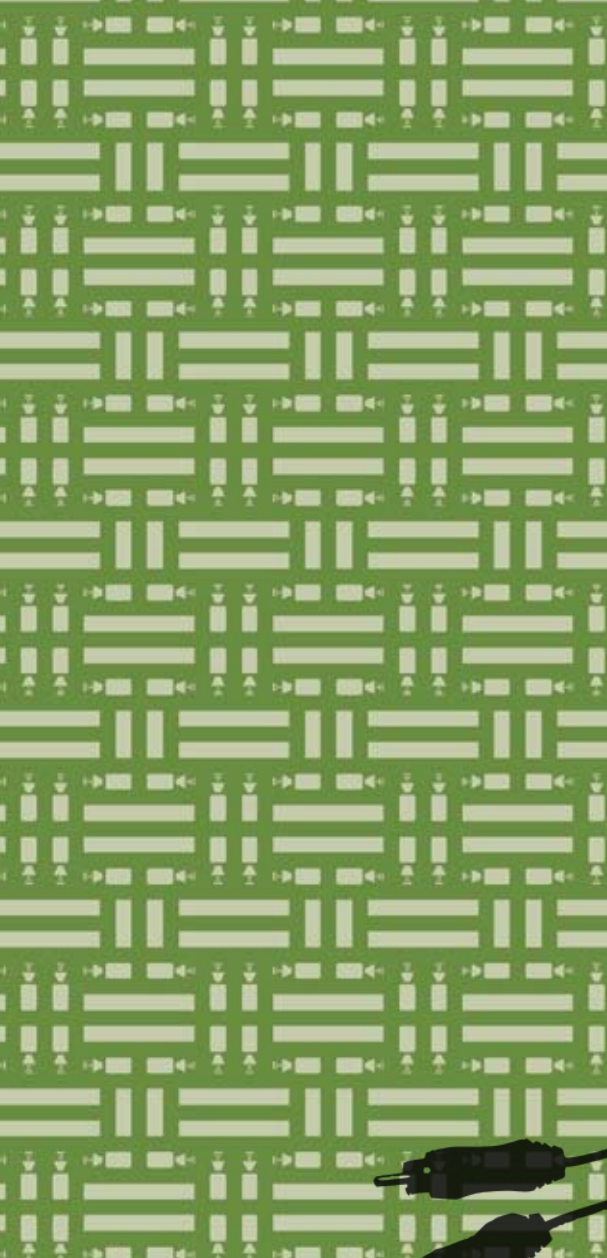
Tantangan berjejaring di gerakan keadilan sosial global yang juga sedang mengalami perkembangannya yang pesat, di mana tentu saja banyak aktivitas kelompok-kelompok ini juga termasuk di dalamnya. Sebagaimana dijelaskan Manuel Castells (1997) bentuk gerakan sosial di tingkat global mengalami perubahan yang luar biasa seiring dengan meningkatnya intensitas komunikasi. Stuktur gerakan tradisional semakin ditinggalkan seiring dengan teknologi informasi baru yang memungkinkan upaya pengerahan sumber daya, berbagi informasi dan pengkoordinasian aktivitas dilakukan dalam skala yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih singkat. Lebih lanjut lagi, Jeffrey Juris (2005) menjelaskan tentang hadirnya logika kultural jejaring (*cultural logic of networking*) di kalangan aktivisme keadilan sosial global yang difasilitasi teknologi digital. Hal ini tidak hanya menawarkan jaringan efektif dari pengorganisasian gerakan sosial, namun juga merepresentasikan model yang lebih terbuka dalam penciptaan bentuk organisasi alternatif.

Namun sekali lagi, kawalan ilustrasi dari para pengamat budaya internet di ranah global ini tampaknya belum bisa menunjukkan bagaimana ini bisa dilakukan di sebuah negara non-Barat, seperti Indonesia, di mana keterbatasan infrastruktur teknologi dan kondisi kultural yang melatarinya mengajukan tantangan yang lebih spesifik terhadap gerakan sosial.

Meskipun lemahnya infrastruktur internet terbukti bukan penghalang dalam pembesaran perlawanan politik di Indonesia pada periode 1998 (Lim, 2003; 2006), pembentukan jejaring horisontal yang mapan di kalangan aktivis dalam ranah digital untuk memberlanjatkan perlawanan tersebut masih belum terwujud, meskipun infrastruktur internet sendiri sekarang ini sudah jauh lebih maju dan luas ketimbang sebelas tahun lalu. Lebar pita (*bandwidth*) mungkin masih menjadi batasan bagi aktivisme yang berbasis video, tapi semestinya penggiat media lain sudah bisa mengambil manfaat dari infrastruktur yang ada sekarang. Ketiadaan jejaring ini juga tercermin pada nyaris tiadanya pranala (*hyperlink*) yang menghubungkan situs web dari masing-masing kelompok aktivis video, meskipun aplikasi ini sudah berkembang sejak lima belas tahun yang lalu. Isu yang muncul di sini bukan lagi soal ketersediaan alat, melainkan implementasinya yang strategis dan imajinatif. Bagaimana pendekatan teknologi yang percaya diri, menyenangkan, kreatif, dan berakar pada konteks lokal bisa diwujudkan?

Sampai mana hubungan antara *offline* dan *online* terkait dengan pembentukan kerja jaringan gerakan video di Indonesia, serta bagaimana perkara ini diturunkan dalam tantangan yang lebih praktis dalam penerapan distribusi video adalah isu-isu yang menjadi pokok bahasan di bagian selanjutnya.





## DISTRIBUSI VIDEO LINTAS LINI

Bagian ini mencoba melihat alur distribusi aktivisme video di Indonesia kini dan kemungkinan-kemungkinan pengembangannya masa depan. Apakah kerja distribusi tersebut ditanggung sendiri oleh pembuat video, mendapat dukungan *offline* seperti melalui pemutaran di festival, eksebisi, berbasis komersial atau dikembangkan melalui saluran *online*, tantangan yang muncul berlapis-lapis. Pembahasan mengenai skema distribusi alternatif untuk video beranjak dari satu pemahaman mendasar bahwa *belum* pernah ada skema distribusi yang secara mapan digunakan di Indonesia. Masing-masing pelaku di riset ini memandang kemungkinan dan kebutuhan diterapkannya model ini secara berbeda: membuat skema yang sama sekali baru, merujuk pada model yang sudah ada di luar negeri, memanfaatkan jasa pemutaran arus utama, atau bahkan tidak mengembangkan upaya distribusi sama sekali. Persoalan distribusi juga tidak terlepas dari perdebatan mengenai hak kepemilikan informasi, dan khususnya dalam konteks *online*, terkait pula dengan persoalan akses teknologi. Kendati ideologi dari masing-masing saluran terpaut erat, bab ini membagi bahasannya berdasarkan dua jenis praktik, yaitu *offline* dan *online*.

## A. Dari Tangan ke Tangan sampai Disc Tarra: Distribusi Video Secara Offline

Para aktivis video di sini menempuh beragam mekanisme distribusi *offline* untuk memastikan ketersampaian pesan di ranah publik. Beberapa sarana yang dipilih untuk menyebarkan video adalah program pemutaran, festival, eksepsi, siaran televisi, distribusi video rumah (*home-video*), dan distribusi tangan ke tangan. Mekanisme *offline* masih menjadi yang paling populer di Indonesia, oleh karena beberapa alasan yang akan diungkapkan berikut ini.

### 1. Program Pemutaran

Di kalangan aktivis, pemutaran alternatif di luar ruang-ruang arus utama dimotivasi oleh tujuan politis sekaligus pragmatis. Sebagai karya arus pinggir, sebagian dari mereka yang aktif dalam video akar-rumput menyebarkan video yang dibuat komunitas konstituennya langsung ke lapangan, baik di ruangan tertutup maupun layar tancap. Kampung Halaman, misalnya, selain memutar video yang dibuat oleh komunitas anak muda di wilayah dampungannya juga menyelenggarakan pemutaran di desa-desa lain, dan kegiatan ini biasanya diikuti oleh forum-forum diskusi yang membahas isu yang diangkat lewat karya video yang diputar. Combine Resource Institution (penjelasan rinci ada di Kronik #2) juga menggunakan metode ini dan menambahkannya dengan memutar video hasil unduhan dari *YouTube*, untuk menyampaikan kontennya ke tingkat *offline* dan ke komunitas lain.

Merebaknya aktivitas ini di kalangan penggiat video-akar rumput dilatari oleh tumbuhnya keyakinan mengenai efektifitasnya dalam membuka

dialog baik antara sesama anggota komunitas maupun dengan anggota komunitas lain. Sebagaimana yang dijelaskan Yoga Atmaja: "Video di sini menjadi alat penghubung antarwarga mengenai berbagai persoalan yang mereka hadapi; dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok untuk bersama-sama mencari jalan keluar dari berbagai permasalahan tersebut; sekaligus sebagai alat mendokumentasikan proses-proses pemecahan masalah yang mereka tempuh; dan, akhirnya, berkembang menjadi alat refleksi bersama untuk menentukan pilihan-pilihan arah dan cara-cara yang lebih baik dalam tindakan-tindakan mereka berikutnya."

Proses pemutaran langsung di komunitas juga kerap ditempuh oleh pelaku video taktis dan eksperimental dalam mensosialisasikan karya mereka. Selain itu, mereka juga memutarnya di ruang-ruang pemutaran alternatif yang terprogram seperti Kineforum di Jakarta, Kineruku di Bandung, Kinoki di Yogyakarta; ruang-ruang publik seperti lembaga kebudayaan asing, seperti Pusat-pusat Kebudayaan Prancis atau Goethe Institute; galeri seni; kampus; balai desa; dan bahkan ruang-ruang yang bersifat

lebih privat seperti pemutaran di antara teman sendiri di kamar kos-kosan dan ruang-ruang keluarga.

Salah satu penyebab ramainya bentuk dan jumlah program pemutaran independen di Indonesia adalah lambannya jaringan bioskop komersial (yaitu, *21 Group*) dalam mengadopsi teknologi proyeksi berbasis digital yang bisa digunakan untuk materi audiovisual berbasis teknologi video. Akibatnya, para pembuat video, baik aktivis maupun bukan, lebih memilih untuk menyelenggarakan program pemutarannya secara mandiri ketimbang bersandar pada kemungkinan memanfaatkan sistem arus utama.

## 2. Festival dan Eksebis

Di lini lain para aktivis video mengirimkan karya mereka lewat festival dan eksebis di Indonesia maupun luar negeri, seperti yang dilakukan KoPI, Offstream atau VideoBabes.

Beberapa kelompok juga mengadakan festivalnya sendiri, seperti yang dikembangkan oleh Kawanusa yang menyelenggarakan festival video komunitas sejak beberapa tahun belakangan ini di Bali. Pengadaan festival ini

dilakukan Importal di Semarang dengan program *Videot*-nya dan ruangrupa di Jakarta dengan festival dua tahunan *OK.Video* sejak 2003.

Sedangkan kelompok-kelompok seperti Konfiden, organisasi yang bekerja di pengembangan film pendek, dan In-Docs, kelompok yang mempromosikan dan melakukan pelatihan dokumenter di Indonesia, juga mengembangkan skema distribusi melalui festival dan eksebis sekaligus berupaya membangun sistem pendukungnya melalui pengarsipan karya-karya video non-arus utama. Tujuan-tujuan ini sudah barang tentu punya persoalannya tersendiri yang juga tidak kalah pelik. Sebagaimana ditengarai oleh salah satu pendiri Konfiden, Alex Sihar, bahwa pilihan untuk mengembangkan video alternatif mau tak mau juga harus berhadapan dengan isu struktural, mulai dari mekanisme penyelenggaraan festival itu sendiri, sampai dengan isu sensor, peningkatan kapasitas penonton itu sendiri, sampai ke persoalan hak cipta.

Hal serupa juga dinyatakan oleh salah satu pendiri ruangrupa, Ade Darmawan, yang terus berupaya untuk membuka lebih banyak ruang eksebis agar karya-karya video yang ada bisa diakses publik secara luas. Untuknya, tantangannya tidak berhenti hanya di sana namun berkembang sampai pada penyediaan infrastruktur yang sifatnya non-fisik, antara lain produksi dan perluasan wacana melek video seperti melalui penerbitan teks referensi, kajian kritis, serta penguatan aspek produksi melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan.

Ada beberapa festival video besar yang diselenggarakan di berbagai tingkatan di seluruh dunia, dan seringkali festival-festival ini menjadi fokus utama para pembuat video. Akan tetapi, fokus ini juga berisiko membatasi

kemungkinan distribusi karya yang lebih luas. Karena kadang distribusi video secara *online* dapat menjadi rintangan untuk sebuah karya bisa diputar di festival. Ini terkait dengan kebijakan festival itu yang masih menolak film yang sudah disebarluaskan di internet, bahkan di era ketika distribusi *online* sudah semasif ini.

Lebih lanjut lagi, potensi untuk mendapat perhatian dan undangan dari festival dengan menaruh karya di internet juga belum sepenuhnya dimanfaatkan. Melalui saluran ini misalnya, karya dapat dipromosikan secara lebih luas ke penyelenggara festival luar dan dalam negeri dengan mendistribusikan *trailer /teaser* secara *online*. Mengingat ukurannya yang relatif kecil, langkah ini masih mungkin dilakukan meskipun dalam situasi lebar pita yang kini ada di Indonesia.

### 3. Siaran Televisi

Siaran televisi sebagai mekanisme distribusi yang bersesuaian dengan format video bukannya tidak menjadi bahan pertimbangan baik oleh pihak pencipta maupun mereka yang bekerja untuk mendistribusikan video-video arus pinggir. Hanya saja sebagaimana diindikasikan oleh aktivis In-Docs, Sofia Setryorini, bahwa dalam konteks distribusi film dokumenter, misalnya, masih banyak ganjalan yang terkait dengan pengaturan biaya pemutaran (*screening fee*) di media televisi. Alasan utama yang selalu diutarakan oleh stasiun-stasiun televisi nasional untuk tidak memberikan *screening fee* pada pembuat video independen biasanya dikaitkan dengan sifat nirlaba dari karya video yang mau disiarkan atau keuntungan yang didapat si pembuat video karena bisa mendapatkan akses luas ke publik secara gratis.

Alasan tersebut rupanya cukup diterima juga oleh beberapa aktivis video seperti Gekko yang melihat bahwa kerjasama dengan stasiun TV lokal merupakan strategi efektif untuk meluaskan isu lingkungan yang hendak mereka angkat ke publik.

Akan tetapi, sebagaimana ditekankan oleh Sofia, "Pada dasarnya, stasiun televisi di manapun adalah komersial. Semua slot waktu yang ada di industri televisi bisa ditukar dengan uang dan iklan. Jadi kami tidak yakin kalau mereka bilang penyiaran video di televisi tidak punya tujuan komersial." Banyak dari para aktivis ini yang juga menganggap bahwa mendistribusikan karya mereka di saluran arus utama dan komersial dapat menumpulkan agenda yang mau mereka bangun, meskipun pemikiran ini juga punya dampaknya sendiri bagi pembatasan distribusi karya. Namun di sisi lain, pengamatan atas kemungkinan pemanfaatan saluran televisi (arus utama) untuk pendistribusian juga kerap meluputkan potensi media audiovisual alternatif yang belakangan berkembang di tingkat lokal, yaitu munculnya televisi komunitas semenjak tahun 2002 seperti

Grabag TV (Jawa Tengah), Rajawali TV (Bandung), dan Bahurekso TV (Jawa Timur) (Hermanto, 2009). Ironisnya, saluran ini belum dilirik sebagai peluang untuk pendistribusian video yang diproduksi oleh para aktivis, termasuk video komunitas, kendati potensi yang dimilikinya.

Baik di antara wacana yang berkembang tentang kehadiran televisi komunitas maupun di kalangan aktivis video terjadi semacam keterputusan komunikasi, di mana di satu sisi TV komunitas mengalami kesulitan dalam mengumpulkan materi audiovisual untuk ditayangkan secara berkelanjutan dan di sisi lain pembuat video kekurangan saluran untuk meluncurkan karya-karyanya ke publik. Penciptaan pusat data *online* konten video dapat menengahi interaksi antara produser konten dan pengelola TV lokal jika mereka menggunakan teknologi yang memudahkan *file* berukuran besar dan resolusi tinggi, seperti FTP dan BitTorrent, sehingga video yang telah diunduh bisa langsung disiarkan. Mengunduh video beresolusi tinggi sepanjang satu jam memang bisa memakan waktu sehari penuh, namun ini jauh lebih cepat, dan murah,

ketimbang mengirim via pos, dan teknologi ini juga menyediakan manfaat tambahan dengan tersedianya fasilitas pencarian konten *database*.

Mengingat situasi televisi komunitas di Indonesia yang masih relatif baru, kelanjutan dari kasus ini tentu saja masih menjadi subyek kajian yang terbuka.

### 3. Penjualan Cakram

Pembahasan mengenai lini distribusi karya-karya video bermuatan sosial politik masuk pada peran dan bentuk penyaluran yang bersifat komersial, di mana kelompok dan individu menjual karya mereka dalam bentuk keping DVD atau VCD. Metode ini, antara lain, ditempuh oleh The Marshall Plan, yaitu sebuah kelompok yang berfokus pada persoalan distribusi film alternatif di Indonesia. Selain menyusun program-program pendukung melalui pembuatan kompilasi video yang didistribusikan melalui jaringan dan program yang mereka punyai, misi kelompok ini juga mencakup penyiasatan atas bolongnya mekanisme distribusi cakram video yang dibuat secara independen.

Namun untuk melakukan penjualan video independen secara langsung dan terbuka dalam format DVD di Indonesia, kelompok ini harus segera berhadapan dengan fakta tidak mendukungnya peraturan yang ada. Dimas Jayasrana dari The Marshall Plan menjelaskan bahwa dalam menyalurkan produknya ke gerai pengecer produk berbasis keping cakram seperti *Disc Tarra*, "mensyaratkan bahwa untuk disebarakan di publik, DVD video yang diproduksi harus direplikasi sebanyak 1000 kopi (berbeda dengan sistem duplikasi) dan punya status PT (*Perseroan Terbatas*). Dan semua produksi harus mendapat kertas pajak yang dikeluarkan oleh Lembaga Sensor Film."



Sensor tentu saja menjadi hambatan yang lain dalam mengedarkan karya video alternatif secara publik, mengingat salah satu karakter utama yang menandai gerakan video adalah penolakan terhadap segala bentuk sensor.

Bentuk distribusi video dalam bentuk keping DVD juga dilakukan oleh atas inisiatif mandiri organisasi-organisasi seperti Minikino, Boembe Forum, HelloMotions, Fourcolourfilms hingga IVAA (*Indonesian Visual Art Archives*) (Sihar, 2007). Dengan sistem menitip jual di distro-distro atau toko pengecer produk alternatif lainnya seperti toko buku mereka dapat menyediakan sejumlah kecil kopi sesuai kebutuhan. Mengingat kesulitan birokratis yang harus dihadapi, model pendistribusian seperti ini memang tampak pas dengan situasi yang ada, namun di sisi lain bentuk ini juga tidak menjamin dukungan finansial yang berkelanjutan.

Di sisi lain ada kelompok seniman Video Battle di Yogyakarta yang sudah sejak tahun 2004 mengedarkan kompilasi video dalam bentuk cakram set. Kelompok ini memilih dan mengkompilasi video lima-menitan dari segala jenis gaya, sebagai bagian dari upayanya melawan 'langgam' yang sudah mapan. Video Battle mengedarkan karyanya dalam format VCD mengingat harganya dan biaya produksinya yang rendah, dan dengan demikian video dapat dijual dengan murah juga sebagai set yang bisa dikoleksi. Para pembuat video yang karyanya dipilih didorong untuk menduplikasi dan menjual salinan kompilasi tersebut untuk keuntungan mereka sendiri. Sementara jumlah salinan yang diluncurkan Video Battle ke publik relatif terbatas, dukungan terbuka mereka untuk menduplikasi mendapat perhatian tidak hanya di kalangan penonton Indonesia, namun juga internasional, termasuk di acara-acara pemutaran di Australia dan Eropa. Belakangan

ini kelompok ini juga mengembangkan skema distribusi *online* yang akan diuraikan di bagian selanjutnya, bersama dengan isu yang terkait dengan hak cipta dan praktik komersialisasi dalam distribusi video.

## 5. Distribusi Tangan ke Tangan

Memahami rumitnya alur distribusi video secara massal, baik di tingkat struktural maupun karena keterbatasan sumber daya si pembuat film itu sendiri, beberapa pelaku memilih untuk tidak mengurus sama sekali pendistribusian karya video yang mereka buat seraya menyerahkannya ke model penyebaran berdasarkan hubungan antarpersonal maupun kelembagaan. Cara lain yang juga menarik untuk diangkat di sini adalah metode distribusi seperti yang ditempuh Lexy J. Rambadetta dari Offstream. Selain dari memanfaatkan festival dan distribusi televisi, ia juga menyebarkan keping DVD video karyanya dengan menerapkan sistem barter, di mana satu keping DVD dihargai sama dengan 3 kotak kaset Mini DV (atau sebanyak 15 kaset), sehingga ia bisa menggunakan kaset-kaset tersebut untuk memproduksi karya lain.

Beberapa kelompok juga saling bertukar karya. Dengan skema ini selain melahirkan bentuk ekonomi alternatif, para pembuat video juga dapat mengikuti perkembangan terkini dalam bentuk maupun muatan yang ada. Cara distribusi demikian juga didukung oleh ruang perpustakaan video, seperti yang dikelola anggota VideoBabes, Ariani Darmawan di Rumah Buku/Kineruku, Bandung, di mana penonton dapat mengakses karya-karya yang terbaru. Meskipun masih dalam skala kecil, mekanisme distribusi alternatif untuk video alternatif seperti yang dilakukan Lexy dan banyak aktor yang telah disebutkan di atas tampaknya masih akan terus berkembang seiring semakin gencarnya wacana tentang perluasan akses informasi di tingkat publik. Ketimbang menganggapnya sebagai bentuk yang kadaluwarsa, distribusi video *online*, seperti yang diuraikan berikut ini justru dapat menguatkan metode yang ada, sekaligus menjadi bagian dari infrastruktur yang menunjang kerja-kerja inisiatif tersebut.

## B. Distribusi *Online*: Prospek dan Kendalanya

Distribusi video *online* berhadapan dengan banyak tantangan dan peluang sekaligus. Bagian ini mengungkapkan situasi kini dalam distribusi video *online* dengan melacak isu-isu teknis dan kultural yang terkait, dan bagaimana isu ini dipahami. Kami juga akan mengulas persoalan seputar pengaturan hak, dalam upaya membayangkan distribusi video *online* di masa depan. Sementara kemungkinan yang ditawarkan dari dinamika ini dieksplorasi lebih jauh di bagian akhir kesimpulan dan rekomendasi.

### 1. Hambatan dan Peluang Teknis

Dari hasil wawancara kami, sebagian aktivis video yang menyatakan bahwa pendistribusian video secara *online* belum menjadi prioritas, menunjuk pada soal keterbatasan di sisi teknis. Secara internal, hal ini ditandai dengan tidak memadainya kapasitas kelembagaan ketika berhadapan dengan karakter teknologi informasi itu sendiri yang bisa menjadi rumit. Untuk menangani distribusi video secara *online*, kelompok-kelompok ini membutuhkan sumber daya tambahan, khususnya dalam soal keahlian dan tenaga kerja. Soal lain adalah persoalan lebar pita (*bandwith*) di Indonesia yang masih terbatas sehingga di sisi audiens, video yang di-*streaming* tersendat dan tidak nyaman ditonton, dan di sisi produsen, akan memakan waktu lama untuk mengunggah karyanya di internet. Bahkan tidak jarang pengunggahan gagal dilakukan. Ilustrasi ini juga menunjukkan bagaimana di luar beragam bentuk distribusi *online*, ekspektasi pengguna selalu segera menunjuk pada 'pengalaman khas *YouTube*', di mana pemirsa bisa segera menonton video yang ada di perambah (*browser*).

Kondisi penggunaan internet di Indonesia sendiri sebenarnya mengalami peningkatan yang sangat pesat ketimbang pada masa awal teknologi ini diaplikasikan di sini. Data terakhir (Prakoso, 2008) kini menyebutkan bahwa dari jumlah 1,9 juta pengguna internet pada tahun 2000, pada tahun 2007 jumlahnya menjadi 25 juta seiring dengan semakin melonjaknya jumlah warung internet dan pembebasan penggunaan pita 24 GHz di Indonesia, yang meluaskan akses internet nirkabel (*Wireless Fidelity*) di luar ruangan. Kini pada tahun 2009, jumlah pengguna mungkin sudah mencapai angka 30 juta orang. Namun di sisi lain, persoalan keterbatasan akses *bandwith* ini sudah menjadi pengetahuan umum di kalangan pemakai internet di Indonesia. Dari jutaan pemakai internet di Indonesia, hanya 0,08% pengguna yang mempunyai akses jalur pita (*broadband*) (Einstein, 2009) karena harganya yang cenderung tinggi sehingga kebanyakan lebih memilih menggunakan warung internet, sementara sisanya sebagian besar ditopang oleh koneksi *dial-up* yang dimonopoli oleh PT. Telkom.

Penggunaan jalur pita (*broadband*) terutama memberatkan pengguna dalam soal biaya. Biaya untuk koneksi rumahan bisa mencapai Rp 300.000,- sampai dengan Rp 800.000,- per bulannya, harga ini relatif lebih mahal dari tempat-tempat seperti Australia, di mana pendapatan rata-rata justru lebih tinggi dan akses internet lebih cepat.

Sebagai konteks, penting juga untuk melihat bagaimana pola penggunaan internet di Indonesia pada umumnya. Pada salah satu artikel harian *Kompas* (Maret, 2009) dilaporkan bahwa dari sebuah survei massal yang dilakukan *Yahoo!* dan *TNS Net Index* tentang kebiasaan pengguna internet di Indonesia muncul beberapa fakta yang menarik untuk dikutip secara panjang di sini:

*Sebanyak 28 persen masyarakat perkotaan mengakses internet dalam satu bulan terakhir. Enam persen mengakses internet tiap hari.. [...]Pengguna internet tidak hanya di kota besar, tetapi juga menyebar di kota-kota lain. [...]Warung internet paling sering digunakan mengakses internet, 83 persen dari pengguna online menggunakan warnet dalam satu bulan terakhir. Disusul akses dari handphone, PDA, dan perangkat mobile lain sebesar 22 persen, dari kantor 19 persen, dari sekolah 17 persen, dan dari rumah 16 persen. [...] Aktivitas internet paling sering digunakan bukan untuk membuka berita online atau bertransaksi, melainkan untuk membuka e-mail berbasis web sebesar 59 persen, instant messenger 58 persen, membuka situs jaringan sosial 58 persen, mesin pencari 56 persen, membaca berita online 47 persen. [...]Enam dari 10 pengguna internet mengunjungi situs jaringan sosial setiap bulan. (Internet, Kita dan Masa Depan, Amir Sodikin. Kompas, 27/03/2009)*

Perubahan infrastruktur internet sendiri berlangsung dengan sedemikian cepat sehingga upaya menyusun data statistik seperti di atas hanya relevan untuk beberapa waktu saja. Pada masa penulisan riset ini saja, misalnya, koran *The Jakarta Post* melaporkan bahwa saat ini pemerintah RI sedang menawarkan tender pengoperasian *Worldwide Interoperability for Microwave* (Wimax), yaitu teknologi yang menyediakan koneksi jalur lebar (*broadband*) dalam jangkauan luas, lebih murah (karena tidak memerlukan pendirian menara transmisi) dan lebih cepat, jika dibandingkan dengan teknologi 3G. (RI to have Wimax Soon, *The Jakarta Post*, 19/05/2009). Penerapan Wimax di Indonesia (yang sudah mulai dicobakan, meski tidak disampaikan kapan resminya—*Jakarta Post*) memungkinkan kecepatan internet mencapai hingga 60 mbps. Ini akan mengubah pemandangan *online* di Indonesia dan jelas meningkatkan peluang video *online*. Walau sekarang ini kondisi teknologi masih serba terbatas, ke depan kecepatan dan akses internet akan terus berkembang. Perubahan yang ditunggu kini sebenarnya sudah mulai

berlangsung dan dari jauh hari video aktivis sudah bisa menyiapkan posisi untuk memanfaatkannya sebagai peluang masa depan.

Beberapa kelompok seperti Konfiden melihat kondisi ini sebagai peluang untuk mengembangkan distribusi *online*, mengingat potensi komersial yang memungkinkan karya video untuk bisa diakses baik dalam bentuk *pay per view* atau *pay per download*. Alex Sihar dari Konfiden bahkan menjelaskan rencananya lebih jauh untuk melakukan kerjasama dengan pelaku industri lalu lintas *bandwith* di Indonesia: "Dukungan teknisnya masih dikembangkan terus. Kami akan bekerjasama dengan mitra yang memang selama ini mengatur lalu lintas akses video secara *online* di Indonesia. Saya belum bisa menyebutkan siapa karena memang rencananya belum final, namun saya bisa katakan bahwa mitra tersebut akan membangun server khusus video di Indonesia, dan kami diminta untuk mengisinya dengan hampir 1200-an koleksi video yang ada di perpustakaan kami". Tantangan yang menarik bagi ruang yang dikelola secara lokal adalah bagaimana melakukan penyesuaian antara kebutuhan di konteks lokal dan pengembangan teknologi yang mandiri.

Proyek lokal lain yang mau mengembangkan usaha video berbasis profit dilakukan, misalnya, oleh situs Beoscope ([beoscope.com](http://beoscope.com)), di mana pengguna membayar untuk mengunggah video. Sebagai layanan berbagi video dengan basis web yang dikelola secara komersial, perusahaan yang didirikan tahun 2008 ini baru punya tiga kompetitor utama di tingkat lokal: *detik.tv*, *kompas.tv* dan *layartancap.com*. Perusahaan yang pembentukannya dipengaruhi oleh popularitas fasilitas berbagi-video semacam *YouTube* dan tampilannya dikombinasi dengan format televisi ini, menerapkan sistem

penyubsidian pada karya produsen video amatir lokal yang disilang dengan penetapan tarif komersial untuk video-video yang bersifat iklan atau promosi, termasuk kampanye politik. Dengan upaya tersebut, mereka mengharapkan bahwa selain dapat ikut mendorong produksi konten video amatir juga memastikan keberlanjutan bisnis mereka ke depan. Selanjutnya perusahaan ini juga sedang menjajaki kemungkinan untuk mengembangkan fasilitas video *sharing*-nya dengan teknologi telepon seluler.

Selain persoalan *broadband* yang antara lain disebabkan monopoli PT Telkom atas lalu lintas komunikasi di Indonesia dan urgensi dalam merendahkan biaya mengakses internet, tantangan teknis lainnya adalah soal ukuran *file* video yang semakin meningkat. Karena meskipun teknologi yang ada sudah memungkinkan pengambilan gambar yang beresolusi tinggi, perlu waktu yang cukup lama untuk mengunggah dan mengunduh gambar dalam kualitas aslinya. Rapuhnya mekanisme transfer http (*Hypertext Transfer Protocol*) juga bisa menjadi hambatan karena koneksinya yang sering terputus selama mengunggah. Baik perubahan konseptual dan teknologi memang diperlukan. Dari sisi teknis, akses perlu semakin dibuka dan perlu dilatih pula kemampuan dalam menggunakan teknologi seperti *bittorrent* dan FTP (*File Transfer Protocol*) untuk mengunggah dan mengunduh video dalam ukuran besar. Sedangkan di sisi konseptual, atau produksi, perlu dikembangkan format yang berorientasi pada mekanisme web, di mana durasi bisa lebih pendek atau tidak terlalu terfokus hanya pada model *streaming* sebagai satu-satunya cara menonton.

Soal ini juga dapat ditarik sampai ke situasi *euphoria* produksi video secara umum di Indonesia yang memang masih merayakan semangat pembuatan karya sendiri, yang kadang tidak diikuti oleh pertimbangan lebih jauh tentang bagaimana karya tersebut akan ditonton. Menurut Hafiz

dari kelompok Forum Lenteng, hal ini adalah kondisi yang jamak dialami di mana masyarakat barusan saja lepas dari rezim kekuasaan yang begitu membatasi produksi informasi. Upaya-upaya untuk menajamkan maraknya produksi informasi ini ke agenda yang lebih bermanfaat secara sosial, lanjut Hafiz lagi, tentu saja juga terus dikembangkan di kalangan masyarakat itu sendiri. Sementara itu, Ade Darmawan dari ruangrupa menengarai bahwa salah satu peluangnya justru berada pada tawaran format *online* yang semakin menantang pembuat video untuk menyesuaikan tampilan karyanya dengan pengalaman menonton yang spesifik dalam berinternet.

Seperti yang dituturkan dalam komentar-komentar ini, yang terpenting adalah soal penyikapan, sementara teknologi dapat dimanfaatkan sejauh ia didukung kreatifitas penggunaannya.

## 2. Resistensi Kultural dan Kesenjangan Digital

Keengganan untuk menerapkan distribusi video *online* bisa dikaitkan dengan alasan taktis, terutama di ranah video komunitas yang memprioritaskan hubungan *offline*. Bagi

sebagian besar kelompok penyelenggara video akar-rumput tujuan utama yang mau dicapai adalah bagaimana karya tersebut bisa diapresiasi secara kolektif di situs tempat video itu dibuat. Mereka cenderung menitikberatkan kepentingan konstituennya dengan hanya memutarakan video tersebut khusus di lingkungan sekitar dan tidak terlalu berminat untuk mendiseminasikan karya video yang ada pada penonton umum. Mengingat mayoritas penduduk Indonesia tidak aktif di jejang *online*, jelas bahwa lebih banyak pula penonton yang berada di ruangan lain.

Pertanyaan mengapa sebagian penggiat video tidak menempuh distribusi video secara *online* bisa juga dikaitkan dengan bagaimana masyarakat umum menyikapi hadirnya teknologi internet. Salah satu pendiri Kampung Halaman, Dian Herdiany bercerita tentang bagaimana dalam komunitas tertentu ditemukan anggotanya (terutama dari pihak orangtua) yang menolak rencana KH untuk memasang fasilitas internet di kampungnya, karena dianggap berisiko memaparkan anak-anak mereka pada konsumsi pornografi. Tampaknya panik moral yang mewarnai perdebatan di media nasional tentang dampak buruk internet juga mempengaruhi pilihan komunitas lokal dalam

berkomunikasi. Menghadapi perkembangan ini, KH meresponnya dengan membatalkan rencana tersebut dan mengalokasikan dananya untuk anak-anak muda yang mau menyewa warnet di kota terdekat.

Ilustrasi kasus di atas bisa menandai adanya kesenjangan yang cukup lebar antara mereka yang terbiasa mengakses teknologi internet (aktivis, pekerja LSM, praktisi media) dan yang tidak memiliki akses. Hal ini menjadi cerminan lokal dari apa yang dinamakan secara global sebagai kesenjangan digital atau *'digital divide'* (Gunkel, 2003). Di luar perayaan terhadap pesatnya kemajuan teknologi global, respon yang ditunjukkan oleh beberapa penggiat video lokal pada peluang distribusi *online* juga diwarnai dengan sikap kritis. Menurut Yoga Atmaja dari Kawanusa, misalnya, "kebutuhan distribusi *online* memang pernah ada yang menyarankan, tapi komunitasnya *toh* merasa tidak butuh. Yang mereka butuhkan masih pengakuan yang sifatnya seremonial, butuh acara *launching*, nonton *bareng*. Penduduk desa mana bisa mengakses internet? Dan mereka juga tidak tahu siapa saja yang mengakses karyanya. Yang ada kalau video seperti ini (video komunitas. *pen*) diunggah yang diuntungkan ya lagi-lagi mereka yang sudah lebih dulu melek. Mereka yang dapat pengetahuan lebih." Ketidaksetaraan akses terhadap teknologi informasi dapat mereproduksi hubungan kuasa baru antara si kaya dan si miskin informasi.

Dalam berbagai kritik (Gunkel, 2003; Sassi, 2005) tentang ancaman kesenjangan sosial baru yang direproduksi oleh kuasa pengetahuan dalam ranah digital, berbagai hal di luar faktor determinasi teknologi perlu dipertimbangkan oleh beberapa aktivis dalam upaya demokratisasi video menuju perubahan sosial. Faktor-faktor sosial seputar kesiapan budaya masyarakat dalam berinteraksi dengan media baru, kondisi ekonomi komunitas akar-rumput yang tidak berlaku sebanding dengan ragam

hasrat dan perilaku konsumsi informasi, dan kepentingan politis untuk bergerak dari ranah aktual ke virtual adalah beberapa hal yang tidak bisa diatasi dengan pengadaan teknologi pendukung media atau pelatihan yang sifatnya teknis saja, namun memerlukan strategi lanjutan yang mampu menjawab beragam problematika yang ditawarkan media baru ini. Media baru membutuhkan pengembangan respon dan upaya dekonstruksi yang strategis.

Dari pengalaman Indonesia tentang internet dan perubahan politik yang disampaikan di Bab 2, kami belajar tentang begitu cair dan lenturnya pemanfaatan teknologi internet bagi koalisi identitas dan gerakan. Ia tidak hanya berguna bagi upaya pemberdayaan dan demokratisasi namun juga bisa dikerahkan dalam agenda memertahankan kekuasaan atau mengajukan ideologi yang sifatnya eksklusif seperti yang ditempuh kelompok-kelompok fundamentalisme agama (Lim, 2006). Ketika berada dalam tahap teknologi lanjutan dengan beraneka jurusan ini kami juga melihat semakin banalnya konten yang kini membanjiri ruang maya. Meruaknya layanan video-*sharing* seperti *YouTube*, *Facebook*, dll., maupun persebaran video berbasis teknologi 3G di telepon seluler menjadi medan pemaknaan yang begitu luas di mana pesan yang disampaikan video bermuatan isu keadilan sosial dan lingkungan dapat dengan mudah larut di dalamnya. Memajang video di internet saja tidaklah cukup, ia tetap butuh ditonton.

Beberapa video *online* yang mendapat respon cukup tinggi adalah mereka yang didistribusikan secara kait-mengait dengan konsumsi media arus utama. Tampilan yang kerap muncul di sini menggambarkan beragam peristiwa seperti praktik politik uang, politisi kotor, kekerasan, dan pornografi. Di satu sisi, lanskap media ini memang menguatkan gejala konvergensi teknologi yang berlaku di khalayak umum, di mana agensi video

yang dibuat secara 'amatir', -seperti bentuk jurnalisme warga, semakin aktif mengisi ruang-ruang lintas media; mulai dari televisi, telepon genggam sampai dengan internet. Namun di sisi lain, kami juga perlu menandai terbatasnya—kalau bukan seragamnya—bentuk, tema, serta isi yang ditampilkan video-video amatir ini karena dibentuk oleh tuntutan yang asal jadi yang semakin dimungkinkan dengan laju teknologi yang ada sekarang. Melalui model-model distribusi baru, para aktivis mencoba mengaitkan arus video amatir ini dengan konten perubahan sosial yang sudah berkembang secara *offline* sehingga audiens dapat menjadi lebih reseptif terhadap beragam karya video yang ada.

Terkait dengan kesiapan audiens dalam mengkonsumsi informasi yang ditampilkan video *online*, misalnya, Ade Darmawan dan Ardi Yunanto dari ruangrupa menyatakan perlunya langkah-langkah lebih lanjut dari sekedar penayangan, mereka menandai, antara lain, perlunya logika 'kurasi' yang menyertai karya-karya video yang dimuat secara *online*: "Pada dasarnya saluran-saluran *online* yang memuat konten video perlu memberi kerangka yang lebih jelas untuk membantu penonton memaknai konteks dari dibuatnya video yang disiarkan.



Apalagi kalau jumlah konten yang ada sudah sangat massif, bagaimana menjangkau penonton yang relevan terhadap isu yang diangkat lewat video? Kalau ini tidak dilakukan, aku kira ini tidak ada bedanya dengan *YouTube*."

Selain perlunya demokratisasi akses, baik dalam pengadaan struktur dan perluasan infrastruktur, kami melihat perlunya mengkontekstualisasikan karakteristik kultural internet sebagai ruang yang tidak hanya terbuka, namun juga mampu mendorong kesetaraan partisipasi publik. Tampaknya yang belum ditemukan di sini adalah contoh lokal dari distribusi *online* yang berhasil menarik penonton dalam jumlah besar atau memunculkan perubahan yang nyata, sebuah contoh yang jika bisa dijumpai mungkin dapat meyakinkan banyak pihak dan layak untuk direplikasi.

### 3. Situasi Aktivisme Video Kini

Bab-bab sebelum ini telah menguraikan beberapa hambatan teknis dan sosiokultural, serta prospek ekonomis dari distribusi video secara *online*. Lantas bagaimana bentuk aktivisme yang ada sekarang menyikapi hambatan dan peluang ini? Secara umum, hampir kelompok yang direpresentasikan dalam riset ini memiliki

situs web, beberapa dari mereka bahkan memiliki fasilitas layanan video terutama dalam versi *streaming*. Kelompok yang memasang karya video di internet, antara lain: Kampung Halaman, Etnorefika, Ragam, Gekko Studio, Offstream, JAVIN, UPC dan Forum Lenteng. Indonesia juga sudah memiliki beberapa layanan penyedia video *online*, di antaranya yang diangkat dalam penelitian ini adalah *Beoscope*, Video Battle, dan EngageMedia. Sedangkan kelompok yang bergerak di pengadaan dukungan bagi aktivisme video, seperti Konfiden dan In-Docs juga melengkapi situs web-nya dengan aplikasi penyimpanan data yang memuat rincian informasi mengenai video lokal yang mereka koleksi dan cara mengaksesnya.

Sebagian besar penggiat video juga sudah mengapropriasi teknologi digital dalam aktivismenya, baik dalam bentuk penyediaan informasi di situs web, situs jaringan sosial seperti *Friendster*, *Facebook*, maupun menggunakan layanan berbagi-video secara *online* seperti *YouTube*, *DailyMotion* dan *Multiply* atau di web yang mereka kelola sendiri. Dalam aktivitas kerjanya sehari-hari mereka juga melakukan komunikasi via *email*, *instant messaging*, milis, dan/atau forum serta *weblog*

Meskipun terdapat beberapa kemiripan dalam perilakupenggunaan internet, dalam praktiknya masing-masing penggiat video membangun kultur yang berbeda. Untuk para aktivis video akar-rumput yang secara fisik menyatu dan terpaut dengan konteks lokal, penerahan sumberdaya lebih ditekankan pada penguatan komunitas. Sementara tetap mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi di kerja-kerja harian mereka, metode tatap-muka masih menjadi basis interaksi kelompok ini dengan komunitas yang mereka dampingi. Atas beberapa alasan inilah kerja-kerja pendistribusian video diprioritaskan dalam bentuk fisik. Untuk mewujudkan gagasan distribusi video *online*, diperlukan mekanisme pendukung tambahan

agar terbangun simpul akses yang berkelanjutan yang dapat mengaitkan kerja intervensi di tengah komunitas dengan bermacam gerakan keadilan sosial di tingkat global.

Sedangkan untuk aktivis video taktis, pilihan distribusi secara *online* justru merupakan bagian dari cara yang dikembangkan untuk menggulirkan isu dalam video yang mereka buat agar sampai ke publik luas. Paham bahwa ada banyak hambatan untuk mencapai audiensi di lingkup dalam negeri, para aktivis seperti Rizky dari Gekko Studio, Fendry dan Rahung dari JAVIN, Maruli dari UPC maupun Lexy dari Offstream memanfaatkan distribusi di internet untuk menyasar audiensi di berbagai belahan dunia lain. Dengan mengunggah karya-karya mereka di situs web yang mereka kelola sendiri atau beberapa layan berbagi-video, baik yang umum seperti *YouTube* dan *DailyMotion*, maupun yang khusus seperti EngageMedia, mereka optimis bahwa lini tersebut berguna untuk menggalang solidaritas dan dukungan internasional atas isu-isu yang ditampilkan dalam video mereka. Lebih lanjut lagi, para aktivis ini, seperti dituturkan Rahung dari JAVIN, misalnya, juga melihat bahwa dalam menerbitkan video yang mereka buat ke lingkup global, peluang untuk mendapatkan dukungan sumberdaya demi memberlanjatkan produksi video keadilan sosial juga semakin besar.

Sementara itu, pendistribusian secara *online* juga menjadi strategi yang dikembangkan oleh beberapa aktivis video eksperimental. Para pelaku ini memandang bahwa pendistribusian secara lintas lini (yakni *offline*– dan *online*), sebagai bentuk interaksi media jenis lain yang menarik untuk ditelusuri. Forum Lenteng, misalnya, mendorong para partisipan komunitas di proyek *Akumassa* untuk menautkan video yang mereka ke sebuah blog khusus dan melengkapinya dengan catatan dan komentar seputar konten yang dimuat. Ruangrupa kini memasang video yang mereka kumpulkan

dalam festival *Ok.Video* secara *online*, baik melalui situ web yang mereka kelola sendiri ataupun situs EngageMedia.

Sementara itu, di sisi penyelenggaraan video streaming secara *online*, beberapa skema distribusi baru tengah dikembangkan. Pada kasus *Beoscope* yang berdiri di atas kepentingan bisnis, ke depan perusahaan ini juga masih harus memastikan agar pengadaan produksi video amatir terus berlanjut. Perilaku produsen video amatir global yang dengan antusias dan sukarela memuat karyanya di *YouTube*, tampaknya belum banyak dijumpai di konteks lokal. Untuk itu *Beoscope* pun menempuh upaya-upaya *offline*. Perusahaan ini—mirip dengan yang dilakukan oleh aktivis gerakan sosial—mengadakan berbagai pelatihan untuk pembuat video pemula. Selain itu perusahaan ini juga memfungsikan dirinya sebagai tempat penampungan bagi mereka yang kesulitan untuk mengunggah videonya ke internet baik melalui kiriman pos maupun penyerahan manual. Praktik ini kembali menegaskan tentang dibutuhkannya peningkatan kapasitas sumberdaya dan mekanisme tambahan untuk menyalasi keterbatasan lebar pita.

Di Yogyakarta, kelompok Video Battle kini mengembangkan moda distribusi *online* untuk melanjutkan persebaran kompilasi video sebagai jalan keluar dari kesulitan-kesulitan yang dijumpainya dalam upaya distribusi *offline* sekaligus sebagai upaya untuk mendorong lebih banyak produksi video. Para penggiat Video Battle menunjukkan optimisme dalam memanfaatkan arsitektur internet, dengan menciptakan sistem langganan video yang memungkinkan *podcasting* video melalui saluran *Miro* dan *iTunes* serta penggunaan video *flash* yang bisa langsung disaksikan dari situs web yang mereka kelola (<http://video-battle.net>), sehingga untuk menonton orang tidak lagi harus memesan kopi dalam bentuk cakram.

Sebagai contoh terakhir di sini kami mengulas tentang kerja-kerja yang ditempuh EngageMedia sebagai salah satu 'pemain baru' di pendistribusian video secara *online* di Indonesia sekaligus salah satu anggota tim penulis riset ini.

EngageMedia berasal dari Australia, namun kelompok ini juga memiliki basis di Indonesia, yaitu di Jakarta dan Yogyakarta. Fokus utama dalam kegiatan-kegiatan EngageMedia adalah situs berbagi-video EngageMedia.org. Semua video yang dipasang di situs ini menggunakan

lisensi konten terbuka. Selain itu kelompok ini juga mendukung pengunduhan untuk pendistribusian *offline*. Taktik yang tengah mereka kembangkan juga berkisar pada pencarian model pendistribusian *online* yang efektif dalam situasi miskin *bandwith*.

Atas tujuan inilah, EngageMedia kemudian membangun serangkaian sistem pengarsipan lokal berbasis Plumi, sebuah *platform* (wadah aplikasi) yang mereka buat untuk berbagi video dengan prinsip open source. Arsip-arsip ini disimpan dalam server yang dipasang sebagai *host* di kantor organisasi terkait sehingga mempercepat proses pengunggahan dan pengunduhan arsip. Melalui cara ini, video dapat disaksikan oleh siapapun yang berada di jaringan area lokal dan dapat dengan mudah disalin ke USB dan keping DVD/CD. Dengan ini, manfaat dari *database* dan penyimpanan digital dapat dioptimalkan dan organisasi yang terlibat (Kampung Halaman, Indonesian Visual Art Archive, Combine Resource Institution, dan ruangrupa) bisa menguatkan kemampuan teknis mereka sehingga mereka 'siap secara *online*' begitu kondisi *bandwith* mengalami perbaikan.

Selain itu, EngageMedia sedang mengerjakan duapuluh lokakarya di Indonesia selama periode tiga tahun untuk meningkatkan kapasitas aktivis video dalam mendistribusikan karyanya secara digital. Langkah-langkah yang ditempuh EngageMedia ini merupakan bagian dari upaya untuk menyiasati berbagai keterbatasan teknis yang dialami para produsen video bermuatan isu keadilan sosial dari sisi distribusi *online*. Aktivitas ulang-alik antara dukungan kegiatan di tingkat *offline* untuk keberlanjutan pendistribusian video secara *online* serta sebaliknya merupakan pola aktivitas yang perlu terus dikembangkan untuk menjawab kendala-kendala pendistribusian di kedua lini.

## C. Menegosiasikan Hak

Isu pengaturan hak atas konten seringkali muncul dalam berbagai kesempatan dalam diskusi kami tentang distribusi video dan ini terjadi di kedua lini, *offline* dan *online*. Problematisasi pengaturan lisensi seperti *copyright*, *distribution right*, dan *screening right* di kalangan penggiat video ini banyak membentur persoalan ketidakjelasan pengaturan hukum dan hak cipta di Indonesia, terutama karena pembedaan hak yang privat dan kolektif di Indonesia bukanlah suatu hal yang ditegaskan benar dalam konteks aktivisme video. Hal ini semakin merumitkan proses atribusi terhadap pencipta yang butuh menegosiasikan hak-haknya. Setidaknya ada tiga pendekatan yang muncul dalam riset kami: mengabaikan isu hak cipta (pembajakan), mengadopsi bentuk lisensi Konten Terbuka seperti dengan menggunakan Creative Commons, dan melahirkan inisiatif untuk menciptakan model lisensi baru.

### 1. Definisi Kerja

Secara umum, kesimpangsiuran respon terhadap hak kekayaan intelektual (HAKI) hadir dalam pemahaman bahwa hak cipta (*copyright*) merupakan norma yang dominan, anti hak cipta (*copyleft*) sebagai paradigma tandingan, dan bentuk lisensi baru yang sekarang marak di ranah digital, seperti Creative Commons, sebagai alternatif dari keduanya. Berikut adalah beberapa definisi dari istilah-istilah tersebut (dari <http://en.wikipedia.org>):

**Hak cipta (*Copyright*):** sistem yang dibakukan secara internasional untuk memberikan pencipta suatu karya asli hak eksklusif atas karya tersebut selama rentang waktu tertentu. Hak eksklusif yang dimaksud termasuk publikasi, distribusi, dan adaptasinya. Setelah masa waktu yang diberikan habis, karya tersebut masuk ke ranah publik (*public domain*) dan menjadi milik kolektif. Hak cipta diturunkan dari konsep kekayaan intelektual, bersamaan dengan paten dan merk dagang. Kebanyakan sistem hukum mengakui hak cipta di setiap karya yang sudah jadi, tanpa memerlukan pendaftaran formal.

***Copyleft*:** dalam bahasa Inggris istilah '*copyleft*' merupakan permainan kata dari istilah *copyright*. Skema ini dibuat untuk membebaskan pendistribusian suatu karya salinan dan karya yang sudah dimodifikasi ke orang lain dan mempersyaratkan bahwa ketentuan yang sama juga diberlakukan pada karya yang dimodifikasi tersebut.

*Copyleft* adalah bentuk lisensi dan dapat digunakan untuk mengubah hak cipta untuk karya-karya seperti piranti lunak komputer, dokumen, musik, dan seni, dengan syarat, misalnya, semua orang yang menerima salinan berhak mereproduksi, mengadaptasi, dan mendistribusikan karya tersebut selama hasil salinan dan adaptasi tersebut juga menggunakan ketentuan yang sama dengan lisensi *copyleft*.

**Creative Commons:** beberapa lisensi hak cipta (*copyright*) yang diluncurkan pada tanggal 16 Desember 2002, Creative Commons perusahaan non-profit asal Amerika Serikat yang didirikan pada tahun 2001. Lisensi Creative Commons membantu pencipta membagikan karya mereka sambil tetap memegang hak cipta mereka dengan mengikuti beberapa persyaratan. Lisensi ini kini dijumpai di 43 yurisdiksi yang berbeda di seluruh dunia, dengan sembilan belas lainnya masih dalam tahap pengembangan.

Namun demikian dalam konteks Asia, khususnya Indonesia, kerangka pendefinisian yang rapi seperti ini tidak banyak membantu dalam menjelaskan beberapa persoalan yang dihadapi produser maupun distributor video dalam menerapkan, atau menolak, pilihan-pilihan yang tersedia. Sementara diskusi mengenai HAKI tampak semakin meluas seiring dengan semakin intensnya arus informasi digital, satu cara untuk memulai perbincangan mengenai isu ini di wilayah lokal dapat dimulai dari pengertiannya di luar kerangka legal. Dengan mengangkat aspek-aspek lain di luar informasi dan produk kultural tak berwujud sebagai topik bahasan, muncul cara pandang lain yang bisa mendekatkan diskusi ini ke situasinya di lapangan. Upaya menelusuri alur-alur yang ditempuh beragam isu kepemilikan secara kultural di Indonesia masa lalu dan masa kini, ia hadir dalam (1) pengamatan historis atas pengaturan mengenai properti berwujud, khususnya tanah, (2) produk-produk kultural yang selalu sedang menyebar melintasi batasan budaya dan wilayah geografis, dan (3) masifnya arus informal dalam proses produksi pengetahuan 'Asia' (Liang et.al, 2009). Pemahaman demikian memang dapat dengan mudah tergelincir masuk ke dalam perangkap relativisme kultural yang menguatkan lagi ketegangan lama antara Barat dan Timur. Namun, sepakat dengan penjelasan Liang, dkk. dalam monografi kolektifnya, *How Does Asian Commons Mean*, dengan menimbang ketegangan historis di tingkat lokal dalam membaca kemenduaan respon terhadap isu HAKI sekarang ini sebagai turunan empiris dari pemahaman konsep pemilikan pada umumnya di Indonesia, kerangka penjelasan yang lebih memadai dapat dicapai, termasuk dalam memeriksa dinamikanya dalam ranah aktivisme video.

Persoalan manajemen tanah, hutan, dan sumberdaya yang berevolusi sejak masa pra-kolonial (Lombard, 1990) ke zaman modern (lihat Tsing, 2005; untuk diskusi mendalam tentang isu ini) di berbagai alur lokal telah menunjukkan benturan terus menerus antara perbedaan konsep pemilikan privat dan publik. Kondisi ini pula yang turut menyuburkan tumbuhnya praktik penguasaan kepemilikan di luar jangkauan hukum. Ini tampak dari, antara lain, dalam berbagai situasi konflik yang melibatkan pengusiran komunitas marjinal yang telah lama menumbuhkan 'rasa memiliki' (*belonging*) pada tempat bersama yang mereka tinggali, seperti hutan, ruang publik kota, 'tanah kosong', dst., oleh penguasa dengan dalih kepemilikan negara di satu sisi, seraya melanggengkan praktik korupsi dan kolusi dalam eksplorasi sumber daya yang dikuasainya, di sisi lain.

Praktik hidup dalam kebersamaan juga dapat dilacak dari liarnya pergerakan karya sastra, cerita rakyat, pertunjukan, dan produk budaya lainnya sampai dengan perkembangannya dalam konteks digital belakangan ini. Satu contoh yang barusan kerap muncul di media adalah ketegangan antara Indonesia dan Malaysia, yang saling mengklaim sesuatu yang sejatinya adalah praktik dan produk kebudayaan bersama, seperti 'kain kebaya', 'musik dangdut', dst. Situasi ini memperlihatkan betapa rumitnya, kalau bukan mustahil, upaya membatasi peredaran dan apropriasi keragaman melalui prasyarat hak kepemilikan. Lepas kendalinya pergerakan benda-benda kultural juga dapat dikaitkan dengan pentingnya kultur menyalin (*copy-culture*) dan jaringan distribusi non-legal (seperti pembajakan) di Asia sebagai cara untuk memberlangsungkan produksi pengetahuan di tengah situasinya yang didominasi oleh kelangkaan akses.

Pembacaan historis dan kultural atas alur perkembangan kebersamaan (*commons*) di tingkat lokal dapat menggambarkan bagaimana kebingungan

seputar hak kepemilikan di Indonesia juga dilatari oleh situasi di mana penggunaan definisi hukum kerap gagal menerjemahkan keragaman bentuk ini ke dalam pengertian yang praktis. Bagian selanjutnya menguraikan bagaimana celah ini senantiasa menjegal keputusan para aktivis video dalam mengapropriasi aturan kepemilikan, baik itu yang normatif ataupun alternatif. Di sini kami juga akan mengungkapkan beberapa kaitan antara pola distribusi dengan pembajakan sebagai cara yang berkembang dalam produksi pengetahuan.

## 2. Berbagai Pendekatan terhadap Lisensi

Dalam wawancara kami, Wok the Rock dari Video Battle mengajukan kritik kerasnya pada penerapan hak kekayaan intelektual (HAKI) yang telah jauh bergerak dari sebuah mekanisme yang mengatur hak milik intelektual menjadi mekanisme yang punya kekuatan untuk mempertegas perbedaan posisi antara mereka yang diklaim sebagai produser utama produk budaya dan mereka yang mempunyai posisi lebih lemah dan berfungsi sebagai konsumen. Sementara itu, di Bandung, KoPI membebaskan video mereka untuk dikopi dengan melekatkan label *copy/left* di DVD mereka sebagai bagian

dari cara pendistribusian viral. Di ujung lain, ada pula kelompok yang tanpa kesulitan menganut norma hak cipta dalam mendistribusikan karya mereka, seperti yang diterapkan Gekko Studio dan Beoscope. Sementara Yoga dari Kawanusa misalnya mengaku tidak mau ambil pusing sama sekali dengan soal pengaturan hak kepemilikan dan membiarkan pemangku kepentingan yang lain yang melakukannya jika memang dianggap sedemikian penting. Dalam spektrum penyikapan inilah terlihat bahwa kebanyakan kelompok penggiat video masih meraba-raba untuk mencari alternatif di luar penggunaan hak cipta sekaligus tetap berupaya melindungi hak pemilikan para pembuat video. Konfiden misalnya menciptakan skema perlindungan haknya sendiri yang mereka sebut 'hak budaya'. Menurut Alex dari Konfiden, hal ini dilakukan agar setiap pembuat video paham akan hak mereka tanpa harus bergabung dalam rezim hak cipta. Akan tetapi tanpa dukungan yang kuat, akan sulit menciptakan inisiatif baru dari nol sama sekali, khususnya jika ingin skema baru tersebut bisa diterima publik luas.

Bentuk lisensi alternatif yang sudah berkembang secara internasional adalah Creative Commons. Lisensi ini cukup mendapat sambutan

dari kalangan produsen informasi berbasis digital di Indonesia, seperti di antara kalangan *blogger* dan penyelenggara situs web tertentu, seperti *yesnowave.com*, *kunci.or.id*, *videobattle.org*. EngageMedia juga mengenakan syarat penggunaan lisensi Creative Commons pada Forum Lenteng, ruangrupa, Kampung Halaman, dan kelompok atau aktivis manapun yang mengunggah di situs ini, meskipun mungkin implikasi dari penerapan ini tidak dipahami sepenuhnya oleh masing-masing aktor.

Dalam diskusi tentang perlindungan HAKI di antara pembuat video komunitas isu seperti CCL juga muncul sebagai tawaran solusi. Beberapa organisasi bertanya-tanya bagaimana agar mereka bisa berbagi konten dengan cara lain yang lebih cocok dengan agenda politik mereka. Di Kampung Halaman, misalnya, berkenaan dengan semakin banyaknya permintaan dari situs video komersial terhadap video-video partisipatif telah mendorong mereka untuk menyelenggarakan sebuah lokakarya khusus pada Desember 2008 yang membahas tentang kemungkinan aplikasi CCL di Indonesia. Namun sekali lagi, lokakarya ini memunculkan lebih banyak pertanyaan ketimbang jawaban jelas tentang bagaimana penghargaan terhadap video atau bahkan produk kultural lainnya diatur dalam kerangka hukum yang transparan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Perkara lain yang diangkat seputar Creative Commons menyangkut anggapan bahwa mekanisme ini adalah bentuk imposisi asing lainnya sehingga menjadi tidak menarik bagi beberapa narasumber. Salah satu hambatan terberatnya adalah mekanisme ini juga mewarisi sistem hak cipta itu sendiri yang sangat bergantung pada kerangka hukum yang mapan, yang juga belum ditemukan di Indonesia. Meskipun dapat dipahami bahwa Creative Commons dianggap sebagai kekuatan setengah imperial oleh



beberapa pihak (meskipun dengan tujuan yang baik) tampaknya sejauh ini lisensi ini masih menjadi model yang paling mungkin untuk bisa diterapkan secara formal.

Kalangan produsen, distributor, maupun konsumen video juga mempertanyakan cakupan hak yang diatur dalam Lisensi Creative Commons. Dimas Jayasrana dari The Marshall Plan, misalnya, menyoal tentang jangkauan skema distribusi non-komersial yang diatur oleh lisensi ini, "Dalam kasus tertentu sangatlah tidak jelas batasan antara skema komersial dengan yang tidak. Bagaimana misalnya jika ada sebuah festival yang memutar video secara gratis, tapi festival tersebut juga mendapat sponsor sebesar 2 milyar rupiah dari salah satu korporasi global, apakah kita masih bisa memakai klausul non-komersial? Lantas bagaimana dengan karya video yang diputar di ruang tunggu bioskop komersial seperti Blitz misalnya? Memang video itu bisa dilihat secara gratis, tapi bukankah sebagai ruang, Blitz pada dasarnya adalah ruang komersial? Kalau mau menentukan mana yang komersial dan yang tidak kita harus menghitung semua komponennya." Sementara itu kami memahami bahwa skema seperti CCL dibentuk bukan untuk menggantikan sistem HAKI, namun justru dikembangkan untuk mengembalikan interaktivitas dan proses komunikasi antara si pembuat dan pemakai dalam menghadapi persoalan-persoalan yang terkait dengan ijin penggunaan. Fungsi penting inilah yang selama ini dihilangkan dari skema-skema *copyright* yang cenderung mekanis.

Kebingungan di atas dapat dikaitkan dengan tidak adanya penjelasan mendalam tentang bagaimana Creative Commons bekerja di Indonesia. *Copyleft* di sini diartikan sebagai ranah publik (*public domain*) atau tanpa hak cipta tapi secara teknis sebenarnya berazaskan sistem hak cipta itu sendiri. Sementara niatannya adalah untuk melakukan lisensi terbuka,

penerapannya acapkali samar-samar. Menjelaskan bagaimana bentuk alternatif dapat bekerja dalam ranah publik menjadi langkah pertama untuk mengkaji kemungkinan digunakannya skema lisensi tersebut. Peran Creative Commons atau skema lisensi alternatif lainnya perlu dilihat sebagai pengukuhan kembali interaktifitas dan komunikasi antara pencipta dan pengguna, dan tidak semata-mata berfungsi sebagai pengganti dari sistem hak cipta yang ada sekarang. Di masa yang akan datang, perdebatan seputar hak cipta ini akan semakin menajam, semoga ke arah yang mendukung praktik-praktik konten-terbuka di ranah digital yang senantiasa berko-eksistensi dengan cara-cara produksi kultural secara kolektif. Mengingat pengaturan lisensi atas karya akan berdampak pula pada cara pendistribusiannya, maka untuk mencapai distribusi yang efektif di era digital dibutuhkan penerapan rezim lisensi yang alternatif.

### 3. Isu Pembajakan

Seperti juga cara produksi kolektif, menyalin merupakan bagian dari praktik sehari-hari yang menjadi kondisi bagi kemapanan yang dicapai pembajakan sebagai moda distribusi dan produksi pengetahuan di Indonesia (Juliastuti, 2008).

Berlangsung di bawah pantauan hukum yang kontradiktif, pembajakan video pun tumbuh sebagai sektor ekonomi penting di mana usaha pembajakan dan yang dianggap 'legal' hadir dalam hubungan yang saling mendukung. Dalam konteks banyak masyarakat di Asia, pengamat media India, Ravi Sundaram (2001) menjelaskan bahwa telah berkembang se bentuk "kesiapan terhadap pembajakan: kuasa untuk menciptakan teknik-teknik baru 'yang sebagian dilakukan dengan melanggar hukum yang ditetapkan oleh kapitalisme elektronik global', mengkonsumsi produk bajakan dan menciptakan infrastruktur pendukung yang bersifat 'non- legal'".

Tak sedikit kelompok yang diuntungkan dengan maraknya pembajakan di Indonesia. Selain distributor komersial, tak sedikit pembuat film lokal yang 'meminjam' gambar atau teknik dari menonton film VCD/DVD bajakan. Sejak awal Video Battle membebaskan kompilasi video yang mereka buat untuk disalin (yang menyertakan juga video-video yang mengapropriasi langsung materi yang berhak cipta). Festival *OK.Video* yang diselenggarakan ruangrupa pada tahun 2005 mengangkat tema pembajakan sebagai bentuk subversi. Tapi bagaimana jaringan pembajakan ini bisa

dimanfaatkan dalam mendistribusikan video perubahan sosial? Belakangan ini, modus pembajakan memang diadopsi oleh beberapa aktivis dalam meluaskan peredaran karyanya di tingkat *offline*. Meskipun jumlahnya yang meningkat, konsumsi video aktivis bajakan masih terbatas di segelintir kelompok masyarakat jika dibandingkan dengan merajalelanya praktik bajakan film komersial dan musik di Indonesia. Contoh keberhasilan dari penerapan modus inipun belum bisa disaksikan. Sejauh ini persinggungan antara aktivis dan jaringan pembajakan baru di tataran permukaan.

Beberapa aktivis menganggap pembajakan justru akan menyulitkan rencana pendistribusian video secara komersial sebagai solusi keberlanjutan karena pada kenyataannya segmen kecil audiens video alternatif sendiri juga menerapkan konsumsi produk bajakan sebagai norma. Pertimbangan lain adalah soal sulitnya melakukan pengukuran kuantitas maupun karakter penonton jika distribusi dilakukan melalui pembajakan.

Tantangan teknologis, kultural, dan legal yang disampaikan di bab ini adalah beberapa isu yang berdampak pada keragaman metode distribusi yang ditempuh oleh para aktivis dalam riset ini. Ada kesejajaran antara proyek-proyek aktivisme video yang diuraikan di Bab 2 dan cara pendistribusian mereka yang dibahas di bab ini, yaitu bahwa keduanya mengeksplorasi wilayah-wilayah baru di mana para penggiat itu sendiri dan komunitas semakin dilibatkan. Penelitian lebih mendalam mengenai bagaimana kesejajaran baru ini dapat berdampak positif pada ranah publik serta bagaimana hubungan ini dapat mendukung pencapaian agenda demokratisasi media masih perlu dilakukan. Bagian setelah ini menyampaikan beberapa kesimpulan dan rekomendasi tentang bagaimana metode distribusi video *online* dapat dikembangkan lebih jauh dalam konteks aktivisme sosial.



# KRONIK #2

## Aktivisme Radio Online: Studi Kasus Combine

Praktik distribusi *online* secara berkelanjutan tampak dilakukan oleh satu kelompok aktivis media,

namun tidak secara spesifik berbasis pada teknologi video, yaitu Combine (Community-Based Information Network). Didirikan pada tahun 2000 dan berbasis di Yogyakarta, aktivitas Combine antara lain mendorong produksi dan pertukaran informasi komunitas dampungannya melalui media cetak, video, radio, dan teknologi digital sebagai salah satu solusi atas persoalan distribusi di tingkat lokal. Keputusan untuk membuat jaringan radio komunitas secara *online* lahir dari kesadaran bahwa internet merupakan pilihan teknologi yang tepat untuk menghubungkan simpul-

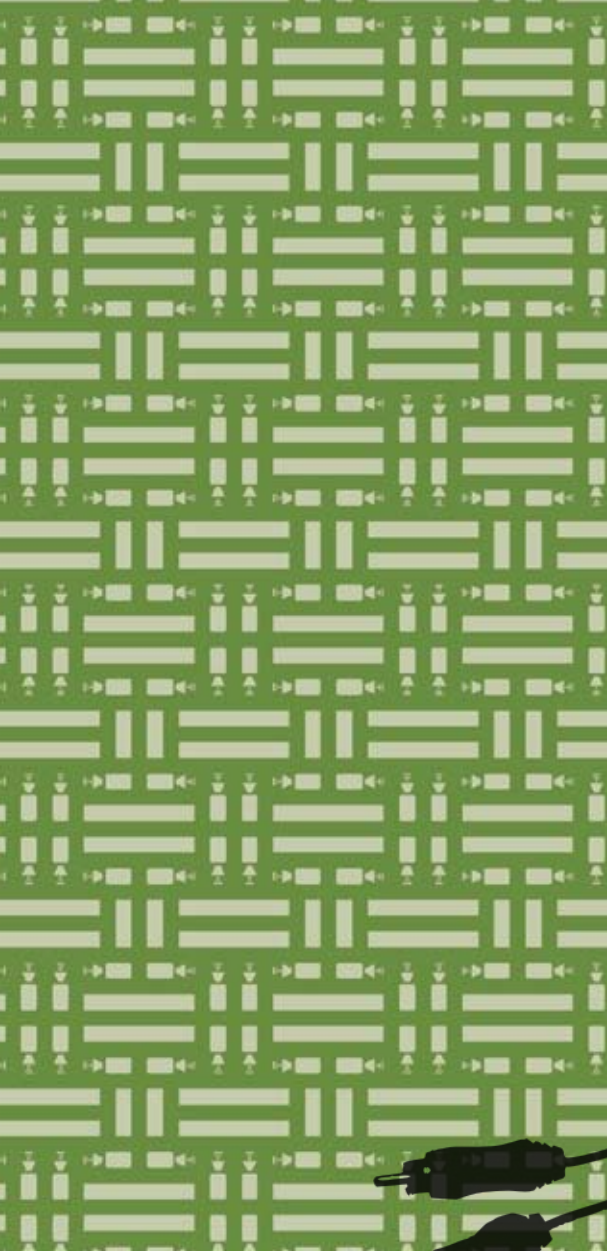
simpul jaringan komunikasi yang sudah berkembang di lapangan. Strategi distribusi *online* yang mereka jalankan cenderung bersifat organik. Ia dibuat bukan untuk membentuk jalur komunikasi dan produksi informasi yang memusat, tetapi untuk menyebarkan informasi dan membagi informasi dan konten ke banyak arah horisontal. Dalam praktiknya, skema ini mencakup produksi/pertukaran informasi (mulai dari isu pemberdayaan komunitas, pengurangan risiko bencana, pendidikan politik, sampai dengan hiburan dan politik sehari-hari) melalui kelompok radio komunitas yang berbeda, serta pengadaan fasilitas siaran melalui web (*webcasting*).

Dalam kasus ini, kita juga bisa melihat bagaimana bentuk penerapan suatu teknologi yang berbeda mengajukan relasi nilai yang berbeda pula bagi pelakunya. Tidak seperti persoalan distribusi *online* yang dialami para aktivis video, proses yang ditempuh Combine menunjukkan kesinambungan atas dasar kebutuhan riil di lapangan terhadap transmisi informasi. Dengan kata lain, Combine memandang distribusi *online* ini sebagai respon logis atas kebutuhan orang atas informasi. Kelompok ini memang didukung oleh posisinya yang lentur sebagai aktivis media secara 'umum', di mana radio

merupakan menjadi salah satu medium yang dikembangkannya. Dalam kesempatan berbeda, Combine bisa saja mengadopsi teknologi video, cetak, ataupun lainnya sejauh teknologi ini bermanfaat bagi komunitas dampingannya.

Keleluasaan untuk melakukan gerakan lintas media inilah yang tidak dimiliki oleh gerakan sosial yang sejak awal sudah memastikan video sebagai basis gerakannya. Di sisi lain, konstituen Combine dapat dengan mudah menggunakan radio komunikasi ketimbang menggunakan kamera yang relatif lebih mahal dan membutuhkan derajat literasi yang lebih spesifik. Ditambah lagi dengan relatif lebih kecilnya ukuran *file* audio kalau dibandingkan dengan video. Direktur Combine, Akhmad Nasir menjelaskan bahwa sasaran utama kelompok ini adalah, "menyiapkan anggota komunitas sebagai aktivis media, supaya mereka lebih maksimal dalam fungsinya untuk melakukan perubahan di masyarakat". Dan dari anggota komunitas pula pilihan untuk meluaskan jaringannya di ranah maya diajukan, berangkat dari kesadaran mengenai perlunya teknologi yang lebih murah dan efektif untuk menyatukan simpul-simpul jaringan komunikasi yang telah terbentuk.

Pertumbuhan ke format radio *online* ini menunjukkan bahwa jaringan media *online* tidak selamanya mengarah pada eksklusivitas, ia juga dapat membesarkan fungsi perangkat yang dimilikinya untuk penguatan masyarakat sipil. Seiring dengan langkah Combine ke ranah video, bisa jadi kelompok ini menempati posisi yang paling strategis dalam upaya penguatan gerakan di jenjang *online* dan dapat menjadi salah satu simpul penting dalam kerja-kerja jaringan ke depan.



# KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

## A. Ringkasan

Riset ini dimulai dengan beberapa pertanyaan tentang hubungan antara situasi yang dihadapi oleh aktivisme video sekarang ini dan kemungkinan distribusi video *online* di Indonesia. Salah satu tujuan utamanya adalah mengidentifikasi bentuk distribusi *online* yang berpotensi menajamkan agenda perubahan sosial para aktivis video Indonesia yang bergerak di bidang lingkungan, hak asasi manusia, isu *queer* dan jender, pluralisme, anti-militerisme, kemiskinan, hak buruh, globalisasi, dan lain-lain.

Bab 2 mengulas sejarah yang melandasi peta situasi aktivisme video masa kini di Indonesia. Secara khusus, bagian ini memperlihatkan bagaimana pola-pola konsumsi video di kalangan masyarakat luas di Indonesia terkait dengan bagaimana teknologi seperti VCD mendominasi produksi dan video di Indonesia. Di sini juga disampaikan bahwa momen bersejarah pada masa akhir Orde Baru semakin memungkinkan aktivis Indonesia untuk memanfaatkan kekuatan teknologi media sebagai alat demokratisasi, sebuah alur yang semakin berkembang dalam praktik-praktik yang ditempuh aktivis masa kini.

Pemetaan terhadap bagaimana praktik-praktik ini berlangsung merupakan fokus Bab 3, yang termuat juga dalam representasi visualnya di halaman tengah buku ini. Analisis kami atas beragam jenis aktivisme

video (akar rumput, taktis, dan eksperimental) menggambarkan bagaimana struktur gerakan sosial pasca 1998 di Indonesia membentuk, dan dibentuk oleh perkembangan teknologi video dan *online*. Bagian ini juga mengungkapkan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh para aktivis tersebut dalam hal bagaimana, dan sampai sejauh mana, video dapat dimanfaatkan sebagai alat perubahan sosial. Kami menuturkan bagaimana pengetahuan berbasis video diproduksi dan diappropriasi untuk tujuan aktivisme melalui contoh-contoh yang disampaikan oleh informan kami.

Bab 4 merinci bagaimana para pelaku yang dijelaskan di Bab 3 mendistribusikan video mereka. Pertama melalui saluran *offline*, dan kedua dalam kaitannya dengan perkembangan internet di Indonesia. Bagian ini mendapati banyaknya hambatan dalam pendistribusian video secara *online* di Indonesia; mulai dari minimnya ketrampilan; minimnya jaringan yang memberlangsungkan visi bersama dan memadukan sumberdaya sosial dan teknis yang dibutuhkan; lemahnya infrastruktur (baik dalam konteks *bandwidth* maupun akses terhadap teknologi produksi dan distribusi); kerancuan di sekitar penggunaan hak cipta; resistensi kultural terhadap realitas *online*; dan keberlanjutan organisasional.

Yang muncul dari peta ini adalah serangkaian model gerakan sosial berbasis video dengan pendekatan yang beragam dan hibrida dalam mendistribusikan karya-karya mereka. Pengamatan ini menjadi dasar rekomendasi untuk mengembangkan pendekatan-pendekatan strategis dalam berinteraksi dengan penonton lokal, nasional, dan global.

## B. Rekomendasi

Memahami bahwa ada banyak ragam pendekatan yang masuk ke dalam payung besar aktivisme video, rekomendasi kami terutama mengangkat pentingnya pengembangan bentuk jejaring untuk menguatkan kelompok dan individu yang bekerja di wilayah ini. Kami percaya bahwa, dengan mengacu pada berbagai keterbatasan yang telah terungkap dalam laporan ini, kerja sebagai jaringan semakin diperlukan untuk mendorong komunikasi dan menumbuhkan sikap saling dukung antarkelompok, khususnya melalui pengembangan keahlian dan akses teknologi.

Hal ini berangkat dari temuan bahwa, pada kenyataannya justru perbedaan pendekatan itulah yang bisa mendukung, -alih-alih menghambat, pemanfaatan metode distribusi *online* yang sesuai dengan konteks Indonesia. Rekomendasi yang kami ajukan berupa kerja penelitian lebih lanjut, kesinambungan sikap kritis terhadap teknologi, langkah menuju logika jejaring aktivis video, dan masa depan distribusi *online*.

### 1. Penelitian Lebih Lanjut

Riset ini tidak cukup menjangkau semua subyek yang dibutuhkan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai aktivisme dan distribusi video di Indonesia. Sudah barang tentu, kami mengajukan lebih banyak pertanyaan ketimbang yang bisa kami jawab. Harapan kami adalah

proyek ini bisa mengilhami proses penelitian selanjutnya, terutama yang menyertakan wilayah lain di luar Jawa dan Bali, serta inisiatif video aktivis lain di wilayah Asia Pasifik.

Topik yang lebih spesifik yang mengemuka dalam riset ini adalah persoalan pengaturan konten di Indonesia. Hambatan dan peluang teknis dari serta resistensi kultural atas metode distribusi *online* di kalangan aktivis segera memunculkan beberapa pertanyaan yang terkait dengan hak cipta dan pembajakan, yang secara sekilas kami singgung di Bab 4. Akan tetapi, di sini tampak jelas bahwa tema distribusi video yang satu ini membutuhkan penelitian lebih mendalam. Seiring dengan semakin digalakkannya pengaturan hak cipta di Indonesia, aktivis juga perlu memahami bentuk-bentuk alternatifnya seperti yang diajukan oleh Creative Commons. Seiring dengan meningkatnya distribusi *online* yang juga berarti semakin luasnya interaksi konten dengan audiens global, isu seperti hak cipta tidak bisa diabaikan lagi. Namun demikian, bagaimana Creative Commons atau bentuk alternatif terhadap rezim hak cipta lainnya ini bisa dikembangkan sebagai sistem yang mapan dalam konteks Indonesia, dan bagaimana hak tersebut dinegosiasikan dalam iklim yang memberlangsungkan pembajakan, masih menjadi pertanyaan yang belum terjawab dalam penelitian ini.

Dalam kaitannya dengan itu pula, jaringan pembajakan komersial yang ada masih menjadi ruang yang belum digarap dalam pendistribusian video aktivis. Kini jaringan tersebut masih menjadi salah satu yang terbaik dalam soal pendistribusian film dan video secara *offline* di Indonesia, dan mereka juga sudah semakin memanfaatkan format tanpa cakram; Anda sekarang bisa pergi ke pasar bajakan dengan membawa USB dan langsung membuat kopi video dari komputer lain. Meskipun jadi terdengar terlalu optimis untuk membayangkan bahwa jaringan pembajakan bersedia mendistribusikan konten yang dibuat para aktivis, penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk memeriksa bagaimana struktur jaringan tersebut bekerja

dan mempertanyakan kesediaan distribusi komersial untuk berkolaborasi dengan kerja-kerja aktivisme. Di luar sifatnya yang ilegal, jaringan ini bisa menjadi model distribusi yang cukup menantang untuk dikaji lebih jauh lagi.

Wilayah kajian lain yang juga terkait dengan distribusi video *online* adalah bagaimana teknologi telepon seluler mengubah cara orang merekam, mengirim, dan menonton video. Apakah kini para aktivis menggunakan teknologi ini dan bagaimana terbukanya mereka terhadap beragamnya lapisan masyarakat yang menjadi sasaran penonton mereka, merupakan topik yang layak ditelusuri lebih jauh lagi. Wilayah lain yang juga perlu diangkat adalah isu seputar gender, kelas, dan etnisitas. Apakah adopsi teknologi media tertentu, misalnya dalam distribusi video *online*, menguatkan atau menggeser stereotip dan relasi kuasa yang kini berlaku? Perluasan dari tema yang diangkat kajian ini juga menyoal pada bagaimana pilihan metode distribusi mempengaruhi sasaran politik dari para aktivis yang terlibat, dan akhirnya, bagaimana sasaran ini dapat semakin diarahkan pada isu-isu demokrasi media.



## 2. Memberlangsungkan Sikap Kritis atas Teknologi

Di sepanjang riset ini, para informan telah mengajukan berbagai pendapat mengenai keterkaitan antara teknologi dan gerakan sosial. Secara umum, di sini ditemukan beragam bentuk kritisisme terhadap teknologi produksi dan distribusi video. Kami melihat bahwa sikap kritis ini penting, bukan hanya dalam konteks bagaimana teknologi tersebut digunakan, tapi juga pengadaptasiannya yang efektif dan bertautan dengan dinamika lokal.

Dari sisi *offline*, penelitian ini telah menunjukkan bagaimana para aktivis video sebenarnya terus menerus melakukan percobaan mekanisme distribusi yang berbeda-beda mulai dari penyelenggaraan festival, pemutaran langsung di kampung dan di ruang-ruang publik dengan disertai program diskusi sampai dengan pertukaran tangan ke tangan. Sementara itu kalangan aktivis video seperti Video Battle, Gekko Studio, JAVIN, Forum Lenteng, dan Maruli dari UPC menempuh upaya di internet ketika menjumpai berbagai keterbatasan edar di lini *offline*.

Sementara itu, di kalangan penyelenggara video akar-rumput, para pelaku memang cenderung berhati-hati dalam mengadopsi

teknologi baru internet, namun bisa menjadi lentur jika dianggap dapat menyokong pencapaian agenda politiknya. Pilihan pelaku untuk menerapkan suatu teknologi baru tidak serta merta ditentukan oleh kualitas inovatif yang terkandung dalam teknologi itu sendiri melainkan juga melalui refleksi kritis atas pemilihan alat yang paling memudahkan pencapaian tujuan. Sikap kritis ini dibutuhkan dalam upaya memberikan respon yang efektif terhadap teknologi, yang secara cermat dipandang sebagai seperangkat alat yang punya kelebihan sekaligus keterbatasan.

Saling pengaruh antara metode distribusi baru, agensi sosial, dan potensi komersial akan terus berlangsung seiring dengan perkembangan infrastruktur di Indonesia yang didorong oleh inisiatif swasta dan pasar. Seperti yang dijelaskan sebelumnya peluang-peluang baru ini disikapi secara optimis oleh beberapa pelaku, seperti Konfiden yang sedang menjajagi kemungkinan untuk mengadopsi skema komersial video-video alternatif secara *online*. Di sisi lain, kami juga menjumpai bentuk resistensi dari beberapa kelompok terkait dengan pemahaman mengenai ketidakcocokan dengan kebutuhan mereka untuk mendapat pemasukan. Contohnya, beberapa produsen merasa bahwa dengan memasang karya mereka secara gratis di internet dapat membuat orang tidak membeli karya tersebut dalam format DVD atau VCD. Sementara kami memahami bentuk kekhawatiran ini, di sini kami juga mau mengajak untuk mendekati persoalan teknologi secara kritis dan kreatif pada bagaimana ia bisa dimanfaatkan dalam mengembangkan distribusi komersial. Distribusi *online* dapat dipakai untuk mempromosikan pembelian dalam bentuk keping. Versi video dengan resolusi rendah atau *trailer* dengan durasi singkat dapat diunggah di internet dengan menyediakan pilihan untuk pembelian dalam bentuk keping atau mengunduh versi penuhnya. Distribusi ini dapat meluaskan terpaan internasional dan bahkan akses ke festival dan penyiaran di Indonesia. Distribusi *online* juga menghemat biaya pengiriman maupun pencetakan dan

memberikan cara bagi orang untuk mendistribusikan serta mempromosikan karyanya secara meluas ke pihak lain.

Salah satu isu yang kerap muncul dalam riset ini adalah persoalan lebar pita (*bandwidth*). Kebanyakan aktivis melihat akses terhadap *bandwidth* sebagai prasyarat yang mengistimewakan orang yang tinggal di pusat perkotaan sementara menjadikan distribusi atau aktivitas menonton video secara *online* sebagai sesuatu yang mustahil dilakukan di luar cakupan wilayah tersebut. Meskipun penting untuk menimbang soal keterbatasan yang dialami ketika mengunggah dan menonton video melalui internet, pada saat yang bersamaan hambatan ini kadang dibesar-besarkan. Beberapa aktivis tampak membatasi diri dalam memanfaatkan kreatifitas di hadapan teknologi. Melampaui pemahaman bahwa menonton video adalah 'pengalaman khas *YouTube*' di mana video secara langsung dipancarkan ke pengguna *online* sehingga membutuhkan *bandwidth* yang tinggi dan pemroses super cepat, penting pula untuk mencari kemungkinan bentuk lain dalam mendistribusikan video secara *online*. Contohnya, terdapat beragam cara yang memungkinkan orang untuk mengunduh materi dengan disalin ke media offline seperti melalui USB, DVD dan CD. Teknologi internet juga memiliki perangkat yang mendukung pengunggahan dan pengunduhan *file* berukuran besar dalam koneksi yang lambat lewat fasilitas seperti FTP dan BitTorrent. Di sisi lain, materi yang diunduh dapat ditonton dengan kualitas yang lebih tinggi tanpa harus terputus proses *buffering* dari format video *flash*. Ruang-ruang lain di luar model yang sepenuhnya berbasis web juga bisa dikembangkan. Misalnya, tempat penyimpanan (*repository*) video *offline* dapat dilakukan dengan memanfaatkan simpul-simpul dengan koneksi internet super cepat sehingga materi video yang ada dapat disalin di tingkat lokal dan disebar ke penonton, lagi-lagi melalui USB, DVD, atau CD. Adopsi alat dan metode ini tentunya membutuhkan lebih banyak latihan lanjutan dalam kemampuan mendistribusi dan kesempatan bagi

teknisi dan pembuat video untuk bertemu dalam proyek bersama, baik secara tatap muka atau *online*. Jaringan dukungan dan kolaborasi yang bersifat lintas bidang serta sistem pembelajaran antara sesama (*peer learning*) menjadi perlu dikembangkan.

### 3. Menuju Logika Jejaring Aktivisme Video

Seperti disajikan secara bertautan di Bab 3 dan 4, tidak satu pun dari aktor-aktor yang dilibatkan sebagai informan di riset ini bergerak dalam suatu jaringan horisontal yang berkesinambungan, baik secara *online* maupun *offline*. Kalaupun ada sifatnya lebih dalam rangka informal. Namun demikian, serangkaian kerja yang dilakukan para penggiat video ini tengah melancarkan suatu kerangka tindakan kolektif. Dalam amatan kami, jika kerangka kerja ini berhasil melampaui batasan komunikasi dan berjaln dalam suatu jaringan koheren, maka hal ini akan semakin membuka peluang bagi berlakunya perubahan di tingkat publik, bahkan sampai ke tingkat struktur. Bagian ini melanjutkan pembahasan mengenai tantangan bekerja sebagai jaringan dan kerangka tindakan kolektif yang diuraikan di Bab 3, bagian B, dengan mengajukan beberapa rekomendasi mengenai pembentukan jaringan strategis,

untuk tujuan distribusi video dan berbagi daya serta pengetahuan dalam proses pencapaian tujuan tersebut.

Meskipun kami sadar betul bahwa bekerja dalam jaringan tidak menjamin proses yang mulus tanpa ketegangan dan konflik, kami melihat bahwa jaringan yang sudah ada maupun baru dapat didorong menuju pengerahan sumberdaya masing-masing bidang ke arah lapis-lapis yang berbeda yang menjadi hambatan dalam produksi serta distribusi video. Namun demikian, fakta ketersediaan teknologi serta ikatan suatu kelompok pada penggunaan video saja tentu bukan alasan yang cukup untuk membentuk jaringan yang efektif. Kerja jejaring biasanya muncul dari irisan kepentingan politis dan pemahaman bersama, beberapa irisan kami harap sudah bisa dilihat dalam laporan penelitian ini. Perangkat distribusi dan ruang komunikasi *online* dapat menjadi saluran efektif dalam penciptaan konstelasi jejaring, pembentukan identitas bersama, dan membangun upaya kolektif dalam menyusun basis yang lebih kuat untuk gerakan perubahan sosial.

Kekhawatiran tentang tidak adanya model yang efektif menjadi salah satu kendala utama dalam menerjemahkan kerangka kerja di tingkat lokal ke dalam bentuk gerakan secara jejaring.

Seperti persoalan yang diajukan Ade Darmawan dari ruangrupa, misalnya, tentang bagaimana bentuk jaringan di ranah digital sulit untuk direalisasikan jika tidak didukung oleh jaringan yang lebih mapan di lapangan, mengingat sejarah tradisi komunikasi di dunia maya masih tetap terhitung baru. Kesimpulan ini mungkin menjadi berbalik dengan kesimpulan Manuel Castells (1996, 1997) atau Jeffrey Juris (2004, 2005) yang memandang pentingnya peran teknologi internet sebagai pembentuk struktur jaringan yang menopang logika pengorganisasian suatu gerakan. Mempersoalkan tentang mana yang lebih dulu, kerja jaringan *offline* atau *online* akan membawa kita ke perdebatan mengenai telur dan ayam, mana yang lebih dulu ada? Kami melihat bahwa, seperti telah diuraikan di Bab 4, penerapan teknologi baru dan yang lama tidak harus disandingkan dalam hubungan yang saling menggantikan karena di banyak kasus keduanya justru terbukti saling melengkapi.

Sebagai pembandingan, salah satu model yang kerap dirujuk sebagai konfigurasi efektif antara gerakan sosial keadilan dan teknologi digital adalah pengalaman *Indymedia* (Pickard, 2006). Pengalaman kelompok aktivis media yang berkecimpung dalam wilayah cakupan global ini menunjukkan tentang kerja-kerja berbasis digital yang memberlakukan prinsip partisipatoris, infrastruktur mandiri, konten terbuka, serta penggunaan bersama (*sharing*) sumberdaya untuk menguatkan gerakan di lapangan. Lantas, apa yang bisa kita pelajari dari keberhasilan dan kegagalan upaya-upaya terdahulu serta bagaimana mereproduksi bentuk tersebut menjadi jaringan yang efektif di Indonesia masa depan dan selanjutnya?

Kerja jaringan bermanfaat sejauh ia memungkinkan orang untuk bersama-sama mengatasi berbagai hambatan yang telah disebutkan sebelum ini, maupun ketika ia dikembangkan secara strategis. Kerangka jejaring dapat membentuk model-model distribusi yang efektif di hadapan maraknya konvergensi dan kapasitas agensi masing-masing pelaku. Bentuk ini perlu

diarahkan pada praktik-praktik berbagi pengetahuan dan kemampuan, penajaman irisan kepentingan, pengumpulan sumberdaya yang diperlukan untuk menguatkan formasi politik, sebagai cara untuk melanacarkan tekanan politis yang lebih kuat dalam perubahan sosial atau lingkungan. Dalam pengertian inilah, jaringan menjadi ukuran keberhasilan dari pengembangan komunikasi dan keefektifan politik, sekaligus hadir sebagai prasyarat proses yang perlu ditempuh.

Secara khusus, jaringan pembuat video dapat membantu menciptakan ruang berbagi untuk video aktivis yang dikelola secara lokal. Ruang ini tentunya dapat dirancang sebagai media yang lebih responsif terhadap dinamika di tingkat lokal dibandingkan dengan keragaman pilihan yang ada di ranah internasional maupun ruang yang berorientasi komersial. Kemungkinan-kemungkinan ini masih dapat dieksplorasi lebih jauh seiring berkembangnya pengalaman, pengetahuan, serta potensi jaringan yang dimiliki oleh mereka yang memang bereksperimentasi dengan teknologi internet.

#### **4. Distribusi Video *Online* ke Depan**

Kami memandang pendekatan secara strategis dan taktis terhadap distribusi video *online* merupakan satu cara bagi aktivis video untuk beranjak pada logika jejaring yang kami uraikan di atas sambil sekaligus memertahankan sikap kritis terhadap teknologi itu sendiri. Sebagaimana ditunjukkan oleh beragam kelompok dalam riset ini, mereka terus bergiat dengan video dalam mengangkat isu-isu keadilan sosial, hak asasi manusia, serta isu kebudayaan dan lingkungan. Pendistribusian karya-karya video ini secara *online* pastinya akan menjadi bagian dari masa depan aktivitas tersebut. Dalam sepuluh tahun belakangan, terlihat bagaimana terjadi berbagai penyesuaian model distribusi di internet, antara lain oleh kalangan politisi,

pelaku industri kreatif, dan media arus utama, terus dilakukan untuk menciptakan dan memertahankan kehadiran di tingkat global dan lokal. Kami percaya hal serupa juga berlaku bagi aktivis. Namun demikian, tidak ada satu pendekatan maupun penciptaan jaringan yang sifatnya tunggal dan bisa berlaku sama dan seragam dalam upaya penguatan distribusi dan mengefektifkan aktivisme video di Indonesia.

Kunci keberhasilan agenda ini berada pada strategi masing-masing kelompok dalam memanfaatkan perangkat-perangkat yang telah diuraikan di sini ke arah model dan kemungkinan baru di masa depan, berdasarkan tujuan perubahan sosial yang ingin dicapai. Kami berharap bahwa praktik di masa depan juga melibatkan penciptaan infrastruktur bersama, semakin banyaknya karya video yang disirkulasikan di internet, munculnya generasi baru yang peka distribusi, keberlanjutan proses berbagi kemampuan dan pengetahuan di seputar teknologi video, dan pada akhirnya, turut mendorong kemajuan dalam keadilan sosial, hak asasi manusia, serta perbaikan kerusakan lingkungan yang semakin parah.

# DAFTAR PUSTAKA

- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalizations*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press.
- Atmaja, Yoga, Abdul Aziz dan Roem Tapatimasang. 2007. *Video Komunitas*. Jakarta, Indonesia: Insist Press & Kawanusa.
- Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society*. Oxford, UK: Blackwell.
- Castells, Manuel. 1997. *The Power of Identity*. Oxford, UK: Blackwell.
- de Certeau, Michel. 1984. *The Practice of Everyday Life*, translated by Steven Rendall. Berkeley, USA: University of California Press.
- Forum Lenteng. 2009. *Videobase: Video-Sosial-Historia*. Jakarta, Indonesia: Pusat Informasi Data Penelitian dan Pengembangan Forum Lenteng.
- Garcia, David & Geert Lovink. "The ABC of Tactical Media" downloaded from: [http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html) on 6/05/09.
- Gunkel, David J. 2003 "Second Thoughts: Toward a Critique of the Digital Divide", *New Media & Society*, Vol 5: 499–522, London, UK: SAGE Publications.
- Marc Einstein, "Predictions for Indonesia's telecommunications market" *Jakarta Post*, 07/28/2009. Available at <http://www.thejakartapost.com/news/2009/07/28/predictions-indonesia039s-telecommunications-market.html> (Accessed 6/8/09)
- Sassi, Sinikka. 2005. "Cultural Differentiation or Social Segregation? Four approaches to the Digital Divide." *New Media & Society*, Vol 17(5):684–700. London, UK: SAGE Publications.
- Jayasrana, Dimas, 2008 "*Fragmen Sejarah Film Indonesia*" Unpublished article. The summary text titled "A Fragmented History: Short Films in Indonesia" is available at: [http://www.clermont-filmfest.com/00\\_templates/page.php?lang=2&m=72&id\\_actu=494&id\\_rub=&mois](http://www.clermont-filmfest.com/00_templates/page.php?lang=2&m=72&id_actu=494&id_rub=&mois) .
- Juliastuti, Nuraini. 2006. "Whatever I want: media and youth in Indonesia before and after 1998" *Inter-Asia Cultural Studies*, Volume 7, Number 1, UK: Routledge,
- Juliastuti, Nuraini. 2008. *Understanding Movie Piracy in Indonesia: Knowledge and Practices of Piracy*, University of Amsterdam. Unpublished Thesis.
- Juris, Jeffrey S. 2004. "Networked Social Movements" in Manuel Castells (ed.). *The Network Society*. London, UK: Edward Elgar.
- Juris, Jeffrey S. 2005. "The New Digital Media and Activist Networking within Anti-Corporate Globalization Movements" *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 597, 189–208. California, USA: Sage Publications..
- Hermanto, Budhi. 2009. "Sejarah Pertumbuhan Televisi Komunitas di Indonesia" in Muzayin Nazaruddin dan Budhi Hermanto (ed.) *Televisi Komunitas; Pemberdayaan dan Media Literasi*. Jakarta, Indonesia: Combine Resource Institution, Program Studi Ilmu Komunikasi FPSB UII dan Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Kinder, Marsha. 2008. "The Conceptual Power of On-Line Video: 5 Easy Pieces" in Geert Lovink dan Sabine Niederer (ed.) *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

- Liang, Lawrence, Prashant Iyengar and Jiti Nichani. *How Does an Asian Commons Mean*. downloaded from: <http://commons.org/resources/how-does-an-asia-commons-mean> on 2 August 2009.
- Lim, Merlyna. 2003a. "The Internet, Social Network and Reform in Indonesia" in N.Couldry dan J.Curran (eds.), *Contesting Media Power: Alternative Media in a Networked World*, Lanham, MD, USA: Rowman and Littlefield.
- Lim, Merlyna. 2003b, "From War-net to Net-War: The Internet and Resistance Identities in Indonesia," *The International Information & Library Review*, Vol. 35 / 2-4, pp. 233-248, Amsterdam : Elsevier Publisher,
- Lim, Merlyna. 2006. "Lost in Transition: The Internet and Reformasi in Indonesia" in Jodi Dean, Jon Anderson and Geert Lovink (eds.), *Reformatting Politics: Networked Communications and Global Civil Society*, London: Routledge.
- Lombard, Denys. 1990. *Le Carrefour Javanais. Essai DHistoire Globale Vol.3: L'héritage des Royaumes Concentriques*. Paris: EHESS (Indonesian Translation: Nusa Jawa Silang Budaya Bagian 3: Warisan Kerajaan-kerajaan Konsentris, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2000).
- Murti, Krisna. 1999. *Video Publik*. Yogyakarta, Indonesia: Kanisius.
- Pickard, Victor W. 2006. "United yet Autonomous: Indymedia and The Struggle to Sustain a Radical Democratic Network," *Media Culture Society*; 28; 315, UK: Sage Publications.
- Prakoso, Imam. 2008. *Conditions of Communication Environment for Freedom of Expression in Indonesia*. Combine Resource Institution and Global Partner Associated, UK (Unpublished version).
- Sassi, Sinikka. 2005. "Cultural Differentiation or Social Segregation? Four Approaches to the Digital Divide", *New Media & Society*, Vol 7: 684-700. UK: SAGE Publications.
- Sen, Krishna dan David T. Hill. 1997. "Wiring the Warung The Global Gateways: The Internet in Indonesia", Indonesia, Cornell South East Asia Program. California, USA.
- Sen, Krishna dan David T. Hill. 2000, *Media, Culture and Politics in Indonesia*. Australia: Oxford University Press.
- Sihar, Alex. 2007. "Prospek Distribusi Film Alternatif di Indonesia" *Ikonik* 1, 33-42. , Yogyakarta, Indonesia.
- Smiers, Joost. 2003. *Arts Under Pressure: Protecting Cultural Diversity in the Age of Globalization*. London, UK: Zed Books.
- Sundaram, Ravi. (2001). "Recycling Modernity: Pirate Electronic Cultures in India," in Raqs Media Collective and Geert Lovink (eds.), *Sarai Reader 01: The Public Domain*, 93-99. Delhi, India.
- Susatyo, Robby. 2008. "How Indonesians Use Broadband", Indonesia: Synovate Research Paper.
- Tsing, Anna Lowenhaupt. 2005. *An Ethnography of Global Connection*. New Jersey, USA: Princeton University Press.

▶ Tanggal

## daftar wawancara

Akhmad Nasir (Combine)  
6 Januari 2009

Dian Herdiany + Sisilia Maharani  
(Kampung Halaman),  
7 Januari 2009

Wimo A. Bayang (Video Battle)  
8 Januari 2009

Budi Satriawan + Agus Nur Prabowo  
(Etnoreflika)  
9 Januari 2009

Hafiz (Forum Lenteng)  
12 Januari 2009

Lexy Rambadetta (Offstream)  
12 Januari 2009

Alex Sihar + Agus Mediarta (Konfiden)  
13 Januari 2009

Sofia Setyorini + Mia Indreswari  
(InDocs)  
13 Januari 2009

Ade Darmawan + Ardi Yunanto  
(ruangrupa)  
13 Januari 2009

Ridzki R. Sigit (Gekko Studio)  
15 Januari 2009

Dimas Jayasrana + Lintang  
(The Marshall Plan)  
16 Januari 2009

Ariani Dharmawan (VideoBabes)  
17 Januari 2009

Wimo A. Bayang (Video Battle)  
20 Januari 2009

Maulana (Beoscope)  
21 Januari 2009

Firdaus (KoPI)  
30 Januari 2009

Rizky Lazuardi (Importal)  
01 Februari 2009

Yoga Atmaja (Kawanusa)  
14 February 2009

Aryo Danusiri + Ariani Djalal (Ragam)  
22 Februari 2009 + 03 Maret 2009

Fendry Ponomban + Rahung Nasution  
(JAVIN)  
24 April 2009

Maruli Sihombing (UPC)  
25 April 2009

