

**PENERAPAN E-GOVERNMENT PADA DIGITALISASI SENI BUDAYA
DI UPT TAMAN BUDAYA PROVINSI JAWA TIMUR**

Noni Triyana Anggrainie
Program Studi Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Nonitriana2005@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi khususnya media digital turut memajukan perkembangan informasi dan komunikasi, hal ini membuat beberapa kebijakan pemerintah lebih mengutamakan perkembangan informasi digital sebagai salah satunya adalah di bidang seni dan budaya. UPT Taman Budaya Jawa Timur mulai merambah pendokumentasian dan penyajian menggunakan metode digitalisasi dengan menggunakan peran media sosial, sehingga sajian virtual dalam konteks digitalisasi seni dan budaya perlu di kelola dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang mengacu pada hasil wawancara kepada narasumber dan mengkaji dokumen-dokumen serta tayangan yang berhubungan dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran digitalisasi pada seni budaya di UPT Taman Budaya Jawa Timur mempunyai pengaruh yang positif serta menunjukkan perkembangan kearah yang lebih baik guna melestarikan dan mengembangkan seni budaya sebagai warisan dan identitas Bangsa Indonesia .

Kata kunci : E-Government, Digitalisasi, Seni Budaya, Media sosial

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya media digital turut memajukan perkembangan informasi dan komunikasi, hal ini membuat beberapa kebijakan pemerintah lebih mengutamakan perkembangan informasi digital sebagai salah satunya adalah di bidang seni dan budaya. Digitalisasi seni dan budaya ialah sebuah konsep penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan pelestarian bidang seni dan budaya, terutama dalam hal mengelola, menyebarluaskan informasi dan pengetahuan dalam unsur seni dan budaya.

Sehingga Keberadaan media mempunyai peranan penting untuk mengangkat budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat. Adapun seperti saat ini, di mana berbagai negara terdampak Pandemi Covid-19, media sosial justru mempercepat perkembangan digitalisasi seni dan budaya di era informasi dikarenakan penggunaan media sosial yang melonjak drastis. Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung mulai 2020 hingga sekarang. Sehingga, pemerintah daerah khususnya di Kota Surabaya ini mengambil keputusan dalam menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) yang dilakukan sesuai dengan

Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid-19 dan Surat Keputusan Gubernur nomor 188/202/kpts/013/2020 Tentang Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Penanganan Covid-19 agar penyebaran Covid-19 ini bisa berkurang.

Kebijakan terhadap penerapan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) ini juga dirasakan oleh UPT Taman Budaya Jawa Timur yang dibawai oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. UPT Taman Budaya Jawa Timur juga merupakan sarana atau wadah bagi masyarakat dalam menyaksikan pagelaran kesenian daerah yang dapat dilihat secara langsung, dimana mereka telah membuat kalender acara di setiap awal tahun namun karena adanya pandemi Covid-19 ini menyebabkan banyak event-event yang sudah direncanakan menjadi ditunda atau bahkan dibatalkan, sebagai akibat dari berkurangnya jumlah penonton. Hal ini juga berdampak berkurangnya pendapatan pekerja seni hingga hilangnya mata pencaharian masyarakat lokal akibat ditutupnya berbagai wahana wisata maupun cagar budaya.

Di tengah serbuan Pandemi Covid-19, UPT Taman Budaya Jawa Timur mengambil langkah pelestarian kebudayaan melalui program digitalisasi seni dan budaya. UPT Taman Budaya Jawa Timur yang telah memiliki akun media sosial seperti Youtube, instagram, dan facebook mulai mempublikasikan hasil dokumentasi karya seni tradisional serta event-event yang terselenggara secara virtual. UPT Taman Budaya Jawa Timur juga disebut sebagai etalase atau rumah kedua bagi seniman karena seniman bisa memanfaatkan UPT Taman Budaya Jawa Timur untuk menunjukkan hasil karya terbaik bagi seniman. UPT Taman Budaya Jawa Timur memberikan wadah sebagai tempat berkembangnya kreatifitas dan membantu seniman dalam mengembangkan kesenian melalui *E-Government*. Dalam pelaksanaannya UPT Taman Budaya Jawa Timur mengundang berbagai Seniman yang ada di Jawa Timur untuk tetap eksis agar bisa mengembangkan kearifan lokal milik Daerahnya masing-masing.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif, Menurut Sugiyono (2016) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian.

Pengumpulan data yang digunakan yaitu melakukan proses penelitian dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi secara langsung di UPT Taman Budaya Jawa Timur untuk dapat mengetahui lebih jelas dan fakta dalam gambaran kejadian yang saya teliti sehingga memudahkan saya mendapatkan data secara obyektif untuk mengetahui penerapan *E-Government* di UPT Taman Budaya Jawa Timur selama pandem itu berlangsung.

fokus penelitian sangat penting dalam menentukan pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu penerapan kebijakan event virtual pada instansi pemerintah penulis akan menjelaskan bagaimana penerapan *E-Government* yang berlangsung pada UPT Taman Budaya Jawa Timur dan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi seperti faktor pendukung dan penghambat berjalannya digitalisasi seni budaya tersebut serta diperlukan evaluasi serta teori pendukung dalam mengatasi permasalahan yang ada pada UPT Taman Budaya. 1) Penulis mengambil indikator untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu, Menurut Indrajit dalam (Sadikin,2011) diriset oleh Harvard JFK School of government yang meliputi *Support, Capacity, dan Value*; 2) Penulis menjawab rumusan masalah kedua terkait faktor penghambat dan faktor pendukung, Menurut AgusDwiyanto (2006) untuk mengukur keberhasilan penerapan digitalisasi seni budaya dengan indikator meliputi yaitu Produktivitas, Kualitas Layanan, Responsiviness.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Melalui wawancara penulis mendapatkan data baru untuk memperkuat data yang telah diperoleh sebelumnya. Pengambilan data dengan observasi yaitu dengan cara melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke UPT Taman Budaya Jawa Timur untuk mencari fakta-fakta secara langsung untuk memperoleh data yang konkrit. serta melakukan dokumentasi, di mana pelaksanaan dalam metode ini yaitu dengan mengamati dan mengambil gambar secara langsung kemudian mengumpulkan data dan dipublikasikan, dengan metode ini dapat memperoleh data yang lebih akurat untuk mendukung hasil dari observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data Kualitatif menurut Sugiyono (2015), langkah-langkah dalam menganalisis data kualitatif adalah sebagai berikut: a) Reduksi Data yaitu dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu; b) Penyajian Data yaitu data akan

terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami; c)Menarik Kesimpulan adalah penarikan kesimpulan karena kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Digitisasi adalah proses konversi dari analog ke digital. Digitalisasi fokus pada pengoptimalan proses internal, seperti otomatisasi kerja, meminimalisir penggunaan kertas, dan lain sebagainya. *E-Government* adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. *E-Government* secara umum juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi digital untuk mentransformasikan kegiatan pemerintah, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan penyampaian layanan (Forman, 2005). Dalam hasil penelitian yang dijelaskan terkait penerapan *E-Government* melalui digitalisasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan di UPT Taman Budaya Jawa Timur dapat diukur menggunakan teori dan analisis dari Harvard JFK School of Government yang meliputi *Support*, *Capacity*, dan *Value*. Sedangkan, Untuk mengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung menggunakan indikator dari Agus Dwiyanto (2006) yaitu Produktivitas, Kualitas Pelayanan, Responsiveness.

Indikator Keberhasilan E-Government

Dukungan (*support*)

Dukungan sangat diperlukan dalam penerapan *E-Government* pada Digitalisasi seni budaya guna mendukung pembangunan dan pengembangan *E-Government*. Dukungan disini didapatkan secara internal dan eksternal. Dukungan internal dapat dilihat dari wawancara dengan staf UPT Taman Budaya Jawa Timur yang menyetujui bahwa secara internal penggunaan media sosial sebagai media digitalisasi seni budaya mendapat dukungan penuh dari pimpinan UPT Taman Budaya Jawa Timur sehingga pembentukan staff untuk pengelolaan media sosial tersebut menjadi lebih tepat dan efisien. Dukungan secara internal bukan hanya didapat dari pimpinan namun juga oleh DISBUDPAR (Dinas kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur) dalam hal ini digitalisasi seni budaya

yang dilakukan oleh UPT Taman Budaya Jawa Timur dapat juga menjadi dukungan kenaikan Pariwisata Jawa Timur dari segi seni dan budaya.

Dukungan secara eksternal didapatkan dari antusiasme masyarakat dalam menanggapi unggahan media sosial sebagai sarana digitalisasi seni budaya. Dukungan dapat dinilai dari jumlah penonton dan pemberian like pada postingan serta komentar yang ditinggalkan di kolom komentar pada akun sosial media UPT Taman Budaya Jawa Timur.

Sebagaimana yang di sebutkan oleh bentuk support atau dukungan salah satunya adalah Disosialisasikan konsep *E-Government* secara merata, konsisten, dan menyeluruh kepada seluruh kalangan birokrat secara khusus dan masyarakat secara umum melalui berbagai cara salah satunya adalah metode publikasi yang dalam konteks ini berarti media sosial dijadikan sarana prasarana publikasi.

Kemampuan (*capacity*)

Kemampuan atau Capacity merupakan sumber daya yang diperlukan dalam pembangunan dan pengembangan *E-Government* agar konsepnya dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Kemampuan dapat dilihat dari salah satu wawancara dengan staff UPT Taman Budaya Jawa Timur yaitu digitalisasi seni budaya pada masa teknologi ini, agar perkembangan seni budaya dapat dijangkau oleh masyarakat luas dan mempermudah publikasi agar lebih efisien karna dapat diakses oleh smartphone yang kini menjadi kebutuhan utama. Untuk itu pihak UPT Taman Budaya Jawa Timur mendapat dukungan dari para seniman yang bergabung pada UPT Taman Budaya Jawa Timur menjadikan pelaku seni dan staff digitalisasi sebagai sumber daya manusia yang memiliki nilai mutu dan kompetensi yang mumpuni dilihat dari kualitas pengambilan gambar dan tema-tema seni budaya yang di bungkus dengan ragam acara yang dapat menarik penonton sehingga menunjukkan jumlah penonton. Sehingga untuk program unggulan yang ditayangkan oleh UPT Taman Budaya Jawa Timur melalui media sosial adalah ludruk, wayang kulit, wayang orang dan ketoprak karena pertunjukan tersebut sangat diminati banyak penonton baik offline atau pun online.

Nilai (*value*)

Value merupakan nilai, elemen atau indikator yang didapat oleh pemerintah sebagai pemberi pelayanan dan juga masyarakat sebagai penerima pelayanan *E-Government* yang menentukan besar tidaknya manfaat *E-Government*. Digitalisasi seni budaya sebagai langkah *E-Government* dapat dinilai dari komentar masyarakat yang disampaikan pada

kolom komentar dan tanda like yang diberikan pada setiap unggahan. dukungan masyarakat pada video unggahan di akun youtube Cak Durasim menunjukkan bahwa usaha UPT Taman Budaya mendapat tempat dikalangan masyarakat. Apalagi dengan adanya media sosial seperti akun youtube pertunjukan seni budaya dapat diakses diberbagai tempat dengan mudah dan cepat. Tidak perlu adanya pembelian tiket atau terkendala tempat untuk penonton alih-alih dengan penggunaan smartphone semua kalangan masyarakat dapat mengakses unggahan tersebut dari berbagai tempat.

Dalam setiap tahunnya dengan tetap mengikuti pertumbuhan kesenian yang paling digemari masyarakat dan kesenian yang populer saat ini. Sedangkan dalam menentukan telent UPT Taman Budaya Jawa Timur yang dibantu oleh curator untuk memilih komunitas atau seniman yang layak dengan melakukan sinergi di lingkungan DISBUDPAR (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur) untuk pemilihan materi berdasarkan seleksi atau peningkatan kemampuan seniman.

Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung

Produktifitas

Untuk mengukur produktifitas dalam *E-Government* adalah konsep produktifitas dapat digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi dan efektivitas pelayanan. Dalam penerapan *E-Government* di UPT Taman Budaya Jawa Timur memiliki faktor pendukung dalam produktifitasnya adalah 1. program unggulan di UPT Taman Budaya Jawa Timur seperti pertunjukan ludruk, wayang kulit, wayang orang, dan ketoprak, karena pertunjukan tersebut sangat diminati penonton baik offline maupun online; 2. adanya dukungan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur dalam memanfaatkan media sosial di masa pandemi ini agar meningkatkan kualitas layanan. Sedangkan faktor penghambat dalam produktifitas adalah 1. dalam jangkauan dalam bersosial media yang tergantung dengan pengikut atau hastag dalam publikasi; 2. adanya pengurangan seniman disaat pandemi berlangsung.

Kualitas Pelayanan

untuk mengukur kualitas pelayanan dalam penerapan *E-Government* bahwa kualiatas layanan menjadi hal yang penting dalam menjelaskan kinerja organisasi publik . Dalam penerapan *E-Government* di UPT Taman Budaya Jawa Timur memiliki faktor pendukung dalam kualitas pelayanan adalah 1. UPT Taman Budaya Jawa Timur sangat terbuka dalam adanya kritik dan saran agr dapat terus berkembang menjadi lebih baik lagi;

2. Adanya peralatan yang mendukung pelaksanaan event di UPT Taman Budaya Jawa Timur. Sedangkan faktor penghambatnya adalah 1. kurangnya dalam kualitas tayangan; 2. Perubahan kegiatan selama pandemi yang dahulu offline menjadi online menyebabkan berkurangnya minat penonton karena keterbatasan kuota internet

Responsiveness

Responsiveness menggambarkan instansi atau organisasi publik dalam menjalankan misi serta tujuannya, terutama pada event virtual melalui *E-Government* untuk mengetahui ketidaksielarasan antara pelayanan publik dengan kebutuhan masyarakat. Dalam penerapan *E-Government* di UPT Taman Budaya Jawa Timur memiliki faktor pendukung dalam responsiveness adalah 1. Adanya dukungan dan antusias dari masyarakat dalam setiap tayangan yang UPT Taman Budaya Jawa Timur sajikan; 2. Tetap konsisten dalam menayangkan seni budaya dengan mengikuti perkembangan zaman. Sedangkan faktor penghambatnya adalah 1. Kurangnya kualitas tayangan; 2. Kendala dalam promosi dan publikasi.

Dalam penelitian ini digitalisasi sangat diperlukan untuk mengembangkan dan mengenalkan seni budaya. Dengan menerapkan *E-Government* seniman mempunyai wadah baru dalam menuangkan setiap seni yang dimiliki melalui platform media sosial UPT Taman Budaya Jawa Timur. Namun menurut seniman dan staff yang berada di UPT Taman Budaya Jawa Timur sudah bisa dikatakan cukup berhasil karena SDM dalam mengelola digitalisasi di UPT Taman Budaya Jawa Timur sudah menambah staff yang paham dalam mengelola digitalisasi.

D. Kesimpulan

sistem pengelolaan digitalisasi seni budaya yang dilakukan oleh UPT Taman Budaya sebagai wujud *E-Government* sudah mulai mendapat apresiasi dari masyarakat dalam hal ini adalah pengguna media sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari data daftar penonton di akun youtube milik cak durasim yang menunjukkan adanya peningkatan jumlah penonton selama tiga bulan pengamatan. Dalam proses pengelolaan media sosial sebagai digitalisasi seni budaya, pihak UPT Taman Budaya Jawa Timur ada didukung oleh sumber daya manusia yang memadai dalam pengelolaan (staff penyajian, content creator, dan seniman), dari hasil yang didapat para staff penyajian telah melakukan pemetaan daftar kreasi seni budaya mulai dari yang digemari hingga ragam seni budaya kontemporer yang memadukan seni budaya asli dengan modernisasi, sehingga munculah konten-konten yang

kreatif yang telah diunggah ke dalam akun media sosial seperti youtube, instagram, dan facebook. Dari segi dokumentasi pihak UPT Taman Budaya lebih menggunakan youtube untuk mengunggah video dan program unggulan dari UPT Taman Budaya, sedangkan beberapa video dengan durasi pendek dan poster lebih sering diunggah di media sosial seperti Instagram dan Facebook.

Dalam melakukan penerapan digitalisasi seni budaya UPT Taman Budaya memiliki beberapa faktor pendukung kelayakan *E- Government* seperti tadi yang disebutkan yaitu yang pertama staff penyajian yang merancang, mendiskusikan dan memutuskan tema dan rundown acara serta menganalisis setiap unggahan ke media sosial guna mengembangkan kreasi seni budaya dipentas virtual seperti sekarang, yang kedua adalah content creator dan seniman yang ikut mengambil bagian penting dalam suksesnya sebuah project seni budaya. Adapun faktor penghambat yaitu dari segi media sosial yang tidak luput dari video plagiarisme, hal ini juga dikemukakan oleh pihak staff penyajian yang kemudian diimbangi dengan kinerja staff dalam memastikan video yang mereka unggah bebas dari plagiarisme dan fasilitas hak cipta yang di berikan oleh akun media sosial. Dari segi sumber daya manusia penurunan jumlah seniman yang ikut dalam pembuatan project seni budaya dikarenakan oleh masa pandemi dan beberapa prokes untuk mempermudah berlangsungnya pembuatan project seni budaya yang akan digitalisasikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis memberikan saran terkait dengan efektivitas penerapan event virtual melalui E-Government adalah:

1. Bagi Instansi pemerintah Masih perlu adanya upaya agar platform maupun video unggahan tersebut diketahui oleh banyak orang, dengan cara mempromosikan membuat iklan serta poster yang menarik serta melakukan kerjasama dengan media partner dan penerapan SEO dari masing – masing media sosial yang digunakan. Penggunaan suatu SEO dapat memungkinkan video kita mendapatkan rating tayangan yang disarankan oleh platform seperti youtube, instagram dan facebook. Penjadwalan rundown acara untuk lebih spesifik kembali, sehingga deadline acara bisa ontime dan pengiklanan suatu acara dapat dilakukan lebih optimal dalam artian optimal, dapat dilakukan secara offline dan online agar mendapat jangkauan luas sehingga memungkinkan jumlah penonton meningkat.

Pengoptimalan perangkat pengambilan dan editing video serta penambahan staff profesional dalam pengambilan gambar dan editing video maupun foto. Sehingga hasil akhir video dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam kenyamanan menonton video secara online dengan tampilan kualitas tinggi.

2. Bagi Peneliti Berikutnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur penelitian lanjutan dibidang digitalisasi budaya sebagai langkah *E-Government*, karena masa pandemi adalah batu loncatan penggunaan media sosial sebagai wadah masyarakat dalam mematuhi kebijakan pemerintah untuk itu perlu penelitian ulang dengan konsep yang sama dengan waktu penelitian setelah masa pandemi agar kegunaan media sosial sebagai *E-Government* dapat lebih diuji dari segi efisiensi dan kekurangannya hingga dapat berjalan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asaniyah, Neneng. (2017). Pelestarian Informasi Koleksi Langka, Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Indrajit, Richardus Eko. (2002). Electronic Government, Strategi Pembangunan dan Pengembangan Sistem Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kumorotomo, Wahyudi. (2009). Kegagalan Penerapan E-Government dan Kegiatan Tidak Produktif Dengan Internet. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sukmana Ena. (2005). Digitalisasi Budaya. Seminar Peran Pustakawan Pada Era Digital. Institut Teknologi Nasional, Bandung (www.researchgate.net, diakses 24 Januari 2015) Tanaaman, Andeka Rocky; Bezaleel, Michael. (2013). Digitalisasi Kebudayaan Jawa di Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Dalam Rangka Perancangan dan Implementasi Knowledge Management System Menggunakan Model SECI. Salatiga: Penelitian Hibah Bersaing, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Suaedi, Falih ; Bintoro Wadianto, 2010, Revitalisasi Administrasi Negara Reformasi Birokrasi dan *E-Government*. Universtas Airlangga, Surabaya.
- Mayasari, Fitria. (2018). Digitalisasi dan Kebudayaan (Studi Pada Pengembangan Kebudayaan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Media Baru Oleh Yayasan Sagang). Universitas Muhammadiyah Riau, Pekanbaru.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung : IKAPI.
- Cak Durasim (2021). Profil Kepemimpinan Baru Taman Budaya Provinsi Jawa Timur.
<http://cakdurasim.com/berita/profil-kepemimpinan-baru-taman-budaya-provinsi-jawa-timur>