

MANAJEMEN PRODUKSI PERGELARAN DALAM PUSARAN FENOMENA SENI POPULER

Heny Purnomo¹, Lilik Subari²

^{1,2}Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta (STKW) Surabaya
henimensystem@gmail.com¹, liliksubari1965@gmail.com²

ABSTRAK

Masuknya budaya populer ke ranah kehidupan seni pertunjukan telah memunculkan transformasi nilai, ketika lembaga pemerintahan tidak lagi bersinergi dengan komunitas kesenian, maka terjadi benturan dalam proses berkesenian. Nilai estetis yang hadir melalui proses artistik, kini hanya dijadikan alat mendatangkan nilai ekonomi semata, sehingga “keindahan” sering dimaknai sebagai sesuatu yang harus menghasilkan keuntungan komersial. Sebaliknya perkembangan seni populer yang ditandai pesatnya media elektronik telah membawa pengaruh terhadap aktivitas produksi pertunjukan. Pementasan kesenian tradisi yang diselenggarakan secara langsung sekarang semakin susah dijumpai, dan menghadapi persaingan dengan kesenian yang *dikomodifikasikan* melalui media televisi. Tumbuh-kembang media televisi bahkan telah memicu pertumbuhan industri hiburan yang berorientasi komoditas dan keuntungan finansial. Tayangan hiburan di berbagai layar media televisi juga dapat memalingkan penonton dari pementasan yang diselenggarakan secara *live*. Perkembangan seni populer yang didukung teknologi dan kecepatan informasi telah membawa pengaruh transformasi dengan hadirnya industri hiburan, hal tersebut menjadi fenomena yang berdampak terhadap keberadaan pertunjukan maupun perilaku penontonnya. Penelitian bertujuan mendeskripsikan faktor pendukung produksi pertunjukan, menjelaskan pengelolaan dan peranan *leadership* dalam komunitas kesenian. Untuk menganalisa data digunakan teori relevan melalui analogi Goffman, dan manajemen ditunjang konsep kepemimpinan, sehingga hasil penelitian dapat digunakan menjawab fenomena yang terjadi. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan peranan *leadership* ini, lebih menitik-beratkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka maupun dokumentasi. Penelusuran faktor pendukung dan produksi pertunjukan menghasilkan asumsi tentang manajemen serta peranan kepemimpinan dalam keberadaan komunitas seni pertunjukan.

Kata Kunci: seni populer, manajemen produksi pertunjukan, kepemimpinan

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan adalah bentuk karya seni dengan persoalan yang kompleks, terutama terkait kelangsungan hidup dan masa depannya sebagai komunitas kesenian. Perkembangan seni pertunjukan bergantung kondisi lingkungan masyarakat sebagai pendukung utamanya, karena setiap perubahan dalam lingkungan masyarakat, maka berpengaruh pula terhadap keberadaan komunitas kesenian. Ruang gerak pertunjukan di panggung hiburan secara *live* mulai terbatas, namun media massa (televisi) dengan dukungan kecanggihan teknologi telah mengalami perkembangan dan peningkatan yang sangat pesat. Hiburan di layar televisi kini berubah menjadi industri seni populer yang memunculkan persoalan pada kesenian berbasis kerakyatan. Tayangan hampir tak pernah menyisakan waktu kosong sedikitpun, sebaliknya kemasan pertunjukan secara *live* dianggap ketinggalan jaman dan tidak memberi keuntungan “pasar”. Pendukung kesenian tradisi secara perlahan juga mulai

merosot, era komunitas yang pernah mengalami masa kejayaan, kini hanya menjadi bagian dari perjalanan panjang menuju revolusi industri “4.0” sebagai era digital yang didukung kecepatan informasi.

Perkembangan seni populer yang ditandai pesatnya pertumbuhan media televisi, sangat berpengaruh terhadap produksi pertunjukan sekaligus penontonnya. Pementasan yang awal-mula diselenggarakan secara *live* kini berubah bentuk ketika ditayangkan di media televisi. Interaksi yang dibangun pemain dengan penonton menjadi semu karena telah dikonstruksi lewat media televisi. Penonton hanya menjadi konsumen atau *audien* pasif yang direkayasa di depan layar kaca sebagai ruang panggung dua dimensi. Penonton bisa *disetting*, dibikin, dan direkayasa lewat orang tepuk tangan, tertawa, serta sedih, artinya media televisi memiliki kemampuan menghasilkan maupun mengendalikan perilaku *audien* ketika memasuki industri seni populer. Munculnya televisi yang beragam sejak tahun

2000-an dengan variasi penayangan hiburan 24 jam membuat kesenian tradisional sulit bersaing, disisi-lain banyak seniman tradisi kurang mampu untuk beradaptasi dengan industri hiburan. Hal ini memaksa berbagai komunitas hiburan didukung pemilik modal terlibat dan ambil bagian menghadapi persaingan pasar.

Keberadaan kesenian tradisi pada saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan, baik tekanan dari luar maupun ketidakberdayaan dari dalam. Tekanan dari luar terutama datang dari kesenian populer, dan tekanan dari dalam yang berkaitan dengan lemahnya Sumber Daya Manusia (SDM). Kesenian populer telah didukung berbagai teknologi, sehingga akan lebih mudah dan leluasa untuk mempengaruhi masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat lewat kawasan Taman Hiburan Rakyat Surabaya yang dikenal dengan “Komplek THR”, wadah yang didirikan untuk menampung komunitas kesenian, dan satu-satunya pusat kesenian tradisi kerakyatan yang dijadikan ruang dan pilar utama pengembangan seni pertunjukan di Surabaya. Dalam kenyataannya sekarang tergerus berbagai kebutuhan dan kepentingan yang tidak berpihak terhadap kehidupan seni pertunjukan. Taman Hiburan Rakyat sebagai ajang berbagai kelompok kesenian rakyat menjadi sepi, bahkan kini telah beralih fungsi, sehingga para senimanya untuk sekedar pentaspun susah bernafas, dan pada akhirnya terus menyingkir dikarenakan tidak bisa bertahan hidup [1]. Komplek THR mengalami *stagnasi* dan sepi pengunjung, bahkan sekarang kegiatan berhenti serta bubar dengan adanya kebijakan pengelolanya. Hal tersebut diperburuk perilaku warga kota yang bertindak sebagai penonton manja tidak peduli, dan pasrah dengan kondisi ataupun situasi yang terjadi.

Kesenian rakyat di Surabaya menjadi kurang dikenal dan dilupakan, bahkan sekarang menyebut namanya saja mulai terdengar asing oleh masyarakatnya sendiri. Permasalahan tersebut menjadi keprihatinan karena komplek THR menjadi *kantong* komunitas kesenian dan sarana mengembangkan tontonan, tatanan, serta tuntunan bagi masyarakat. Menurut Purnomo [2] kondisi sosial masyarakat Surabaya sebagai salah satu kota metropolitan dapat ber-pengaruh pada perilaku penonton, dan secara tidak langsung berdampak pula terhadap setiap pertunjukan yang diselenggarakan. Hal tersebut menjadi tantangan berat bagi komunitas

kesenian yang berkembang di tengah masyarakat, sehingga kehadiran manajemen sebagai sistem pengelolaan kini menjadi tumpuan utama untuk mempertahankan kelangsungan hidup.

Secara umum penelitian ini bertujuan memahami dayadukung komunitas kesenian dan manajemen produksi pertunjukan, secara khusus ingin mengetahui peranan kepemimpinan dalam komunitas kesenian. Untuk menghadapi persaingan industri hiburan, maka manajemen yang dijalankan dengan model kepemimpinan memiliki peranan terhadap produksi pertunjukan sekaligus penonton pertunjukan. Hal ini menjadi fenomena menarik untuk dikaji dengan pertimbangan bahwa penelitian melalui manajemen produksi pertunjukan hingga kini masih jarang dilakukan secara mendalam, khususnya berkaitan peranan kepemimpinan sebagai pengayom (*patron*) dalam komunitas seni pertunjukan dan dalam menghasilkan pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikaji melalui pendekatan manajemen produksi pertunjukan sebagai sistem pengelolaan yang difokuskan pada peranan kepemimpinan dalam komunitas seni pertunjukan. Subjek penelitian adalah komunitas ludruk Irama Budaya, dan informan terdiri dari: pengelola, pemain, praktisi terkait aktif dalam pertunjukan. Objek penelitian adalah fenomena keberadaan pertunjukan dan berbagai variabel sebagai faktor pendukung komunitas maupun pertunjukan. Pengumpulan data meliputi: 1) observasi partisipan maupun fenomena yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan objek dan subjek penelitian; 2) wawancara terhadap informan; serta 3) studi kepustakaan dan dokumen untuk mendapatkan data-data referensi.

Analisis data hasil penelitian dengan mengklasifikasi hingga memberi makna terhadap hasil pengamatan, wawancara, pencatatan, dan perekaman melalui pengumpulan data. Validasi data dilakukan melalui triangulasi untuk efektivitas proses dan hasil yang diinginkan. Triangulasi dengan menguji apakah proses dan hasil metode yang digunakan sudah berjalan baik, serta dilakukan sepanjang proses mengumpulkan data maupun analisis data, sampai peneliti merasa yakin tidak ada lagi perbedaan-perbedaan, dan hal yang perlu

dikonfirmasikan kepada para informan dari dalam maupun luar komunitas ludruk Irama Budaya Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

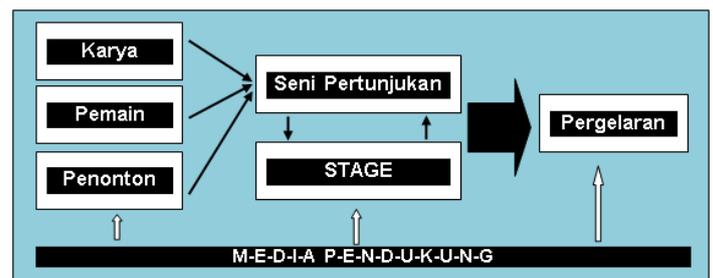
Memahami Seni Pertunjukan Dan Pergelaran

Seni pertunjukan (*performing art*) merupakan cabang seni yang bentuknya merujuk pada aspek “tontonan” di atas panggung (*stage*), sehingga dalam proses kegiatannya senantiasa melibatkan unsur karya, pemain, maupun penonton. Keberadaan seni pertunjukan memiliki perkembangan komplek yang hilang dalam ruang dan waktu, artinya seni pertunjukan hanya dapat dinikmati ketika sedang dipertontonkan di *stage*. Seni pertunjukan sering diidentikan kesenian rakyat dengan berakar pada tradisi yang kuat, memiliki massa pendukung berbasis kerakyatan, sehingga kelangsungan hidup dan perkembangannya sangat bergantung terhadap kondisi lingkungan masyarakat serta komunitas pendukungnya. Organisasi seni pertunjukan merupakan kelompok drama, wayang orang, ketoprak, ludruk, sanggar tari, jaranan, reog, grup musik, dan sebagainya. Jauh sebelum itu, seni pertunjukan di Indonesia dikenal lewat upacara arwah, berkembang ketradisi upacara suku-suku murba. Setelah adanya pengaruh kebudayaan Animisme, Hindu, Budha, kebudayaan Indonesia mendapat pengaruh dari kebudayaan Islam, kemudian masuk kebudayaan Barat dan tradisi seni tontonan Barat [3]. Seni pertunjukan terutama yang berbasis tradisi, biasanya telah mengalami suatu perjalanan yang panjang, dan lama berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga dapat menjadikan seni pertunjukan sebagai komunitas yang dekat dan berada di dalam masyarakat. Komunitas merupakan suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah yang nyata, dan berinteraksi menurut suatu sistem adat-istiadat, serta yang terikat oleh adanya suatu rasa identitas komunitas [4]. Sehingga kehidupan seni pertunjukan secara alamiahpun akan mengikuti proses terbentuknya suatu “era” maupun ekosistem-nya.

Kehidupan seni pertunjukan terbentuk lewat komunitas kesenian yang bermuara terhadap pementasan di atas *stage*. Pergelaran berarti pertunjukan, dan pertunjukan memiliki pengertian: penyelenggaraan apresiasi seni pertunjukan yang melibatkan perangkat

pentas sebagai tempat berinteraksi. Pergelaran terkait jalannya aktivitas tontonan, sedangkan seni pertunjukan terkait materi yang dipertontonkan. Untuk mewujudkan sebuah pertunjukan diperlukan dukungan berbagai unsur pokok yang terdapat dalam seni pertunjukan. Pertunjukan adalah sebuah kegiatan yang mempertemukan antara karya, pemain, dan penonton dengan didukung oleh keterlibatan panggung (*stage*) sebagai tempat untuk menyalurkan kegiatan berekspresi serta berinteraksi [2].

Pertunjukan adalah kata singkat, namun komplek dalam makna dan persoalannya, artinya pertunjukan tidak hanya sekedar mementaskan karya seni lantas selesai. Pertunjukan adalah urutan laku (aksi) yang dilakukan pada suatu tempat untuk menarik perhatian, memberikan hiburan, pencerahan, dan dibutuhkan keterlibatan orang lain, dalam hal ini adalah penonton [5]. Dalam kegiatan apresiasi ataupun interaksi di atas *stage*, kesuksesan pertunjukan atau pergelaran salahsatunya ditentukan jumlah penonton yang menyaksikan, termasuk pertunjukan yang diselenggarakan di layar kaca televisi. Namun dalam kenyataannya, kini penonton pertunjukan yang diselenggarakan komunitas kesenian tradisi berbasis kerakyatan secara langsung (*live*), sudah menjadi barang langka. Persoalan kesuksesan setiap pertunjukan memiliki karakter maupun daya tarik yang berbeda, dan penyelenggaraan pertunjukan saat sekarang sangat berkaitan dengan *event* yang dihadirkan. Tampaknya antara media massa dengan penonton dalam penyelenggaraan pertunjukan masing-masing memiliki “kepentingan” berbeda dan dapat muncul sebagai sebuah *hegemoni* yang perlu untuk dicermati.



Gambar 1. Skema unsur dan media pendukung dalam Seni Pertunjukan maupun Pergelaran

Fenomena Seni Populer

Menurut Wirth, kehidupan kota didasarkan adanya sejumlah besar orang-orang yang hidup berdekatan tanpa mereka benar-benar mengenal satu sama lainnya, sehingga telah mengharuskan mereka untuk menjalankan transaksi instrumental dan mengabaikan pertemuan diantara mereka [6]. Budaya massa menjadi ancaman dikarenakan sifat homogenya, kapasitasnya dalam menurunkan atau merendahkan segala kebudayaan, dan menciptakan kembali dengan pencitraannya sendiri, sehingga bisa didefinisikan: Budaya massa adalah kekuatan revolusioner dinamis, yang menghancurkan batasan kelas kuno, tradisi, selera, dan mengaburkan segala perbedaan. Budaya massa akan membaurkan dan mencampuradukkan segala sesuatu, menghasilkan apa yang disebut budaya homogen. Budaya massa menghancurkan segala nilai, karena penilaian bisa mengimplikasikan adanya diskriminasi/pembedaan, budaya massa teramat sangat demokratis: ia secara mutlak menolak untuk men-diskriminasikan *atas*, ataupun *antara*, serta *apapun*, maupun *siapapun*.

Sebelum masyarakat massa terbentuk, terlebih dahulu terbentuk masyarakat komunal yang lebih bersikap menerima dan mematuhi seperangkat nilai untuk disepakati bersama. Dalam masyarakat yang demikian terdapat tempat untuk tumbuh dan berkembang bagi “kesenian” serta budaya elite, tersedia ruang “budaya rakyat” yang benar-benar populer dan terlahir dari masyarakat bawah. Hal ini dapat diciptakan ataupun dikelola sendiri, sehingga secara langsung bisa mencerminkan adanya suatu kebersamaan dan pengalaman rakyat banyak. Budaya rakyat tidak pernah memberikan ilham kesenian, tapi kekhasannya dapat diterima serta dihargai, dengan adanya industrialisasi dan urbanisasi, situasi tersebut lalu berubah. Memasuki perkembangan budaya populer yang hampir tidak terasa pengaruhnya, akan berdampak terhadap kesenian ataupun seni rakyat khususnya, telah menjadi sebuah ranah maupun aspek yang paling efektif untuk diciptakan dan direkayasa sebagai komoditas oleh mesin budaya populer yaitu “media massa”.

Konsep seni populer didasarkan pada perkembangan seni populer dan budaya populer, terutama dengan semakin tumbuh dan berkembangnya media massa televisi, mereka lebih memperkuat bentuk seni populer melalui

tayangan program seni hiburan. Untuk memudahkan pemahaman konsep seni populer dibagi dua bagian: *Produksi Seni Populer*, pada awalnya seni populer tersebut diproduksi untuk dapat mendatangkan selera massa yang tidak memandang adanya *genre* penonton secara khusus. Maka seni populer disebut juga sebagai *seni populis* (penggalang massa), adalah karya seni dengan intensitas produksi secara massal sehingga dinikmati juga secara luas, bukan semata-mata hanya pada kelompok elit. Oleh karena itu, sama seperti novel populer, seni populer belum tentu bernilai rendah [7]. Seni populer diproduksi berkaitan dengan selera penonton (massa) yang memang membutuhkan kehadiran sebuah karya seni, artinya karya seni tersebut hadir karena memang “disukai orang banyak”. Bahwa jenis seni ini disukai orang banyak dapat dilihat dari banyak dan seringnya produk seni yang bersangkutan dihasilkan. Hal ini dapat berarti bahwa produk seni yang banyak itu terjadi secara bertahap sebagai tanggapan atas kebutuhan yang sungguh-sungguh berdasarkan permintaan pasar [8]. *Industri Seni Populer*, dalam masyarakat modern yang menguasai kehidupan di dunia dewasa ini, telah menempatkan dan menganggap industri serta perdagangan sebagai tiang utama penyangga kesejahteraan hidup manusia, maka dengan sendirinya “seni populer” yang awalnya didefinisikan sebagai seni yang disukai orang banyak, itupun telah terseret kedalam industri dan perdagangan. Sehingga kesenian khususnya seni rakyat, menjadi ranah dan aspek paling efektif untuk diciptakan serta direkayasa sebagai komoditas oleh mesin budaya populer, yaitu media massa televisi. Produk terpenting industri hiburan adalah *audiens* terkomodifikasi yang nantinya dijual kepada para pengiklan.

Perkembangan seni populer dalam bentuk industri seni populer akan senantiasa memberi ruang yang semakin sempit bagi segala jenis kebudayaan yang tidak bisa menghasilkan uang, dan sesuatu yang tidak dapat diproduksi secara massal bagi massa seperti halnya kesenian serta budaya rakyat. Fenomena seni populer merupakan bagian dari perkembangan budaya populer yang sekarang memakai media televisi sebagai kendaraan untuk mengkomodifikasi berbagai kesenian yang dapat menghasilkan keuntungan. Menurut Ibrahim [9] karena itu tidak heran kalau MTV begitu cerdas membidik penonton kalangan anak muda. Dengan strategi penayangan

program hiburan yang menarik, dan tampaknya MTV berhasil dalam upaya mengembangkan dan mengeksploitasi budaya kawula muda internasional. Pada saat yang sama MTV juga berhasil dalam menawarkan nilai konsumerisme, konsep diri yang dikomoditaskan, dan gaya hidup yang dikemas dengan kriteria dan standart hiburan global, tetapi tetap memperhatikan nilai-nilai kelokalan.



Gambar 2. Acara Liga Dangdut ke 2 thn 2019 (LIDA2) dalam Industri Seni Populer, menjadi model tayangan yang dikomodifikasikan melalui layar media televisi (Dok.HENiMEN 2019).

Media televisi, industri hiburan dan penonton menjadi permasalahan sentral dalam seni populer, dan kehadiran televisi mampu menggantikan berbagai hal, termasuk pertunjukan yang dahulu hanya dapat disaksikan secara *live*, sekarang mudah didapat hanya dengan menekan tombol. Masyarakat yang menempatkan industri dan perdagangan sebagai penyangga utama kehidupan, dapat terseret untuk dijadikan sebagai bahan industri serta komoditas perdagangan yang perluannya terkait situasi permodalan. Betapa eratnya hubungan dunia seni populer dengan kegiatan dagang, maka selera massa harus dilayani dan diutamakan jikalau modal ingin kembali serta berkembang. Kesuksesan seni populer biasanya terletak pada gemuruhnya tepuk tangan *audiens*, semakin riuh rendah tepukannya, maka akan semakin riuh rendah pula gemerincing uangnya. Menurut Heryanto [10]; pengertian budaya populer di Indonesia dapat dimaknai dengan pemahaman menurut permasalahan yang sekarang sedang berkembang pesat. Budaya populer yang dianggap penting di dalam situasi mutakhir Indonesia tidak semata-mata terbatas pada cara pandang dan perilaku elit politik nasionalnya. Namun tidak ada satupun pranata sosial di

Indonesia yang sanggup menyita perhatian masyarakat dalam lingkup yang berhasil atau *intensitas* setinggi yang telah dicapai media televisi.

Manajemen Produksi Pertunjukan

Seni pertunjukan dan pertunjukan dalam proses berkesenian sulit dipisahkan, pertunjukan adalah implementasi seni pertunjukan untuk ditampilkan ke penonton. Sebagai organisasi, seni pertunjukan maupun pertunjukan dapat berjalan secara terpisah, bahkan memungkinkan dengan proses pengelolaan yang berbeda pula. Ketika kehidupan seni pertunjukan bermuara untuk memproduksi pertunjukan, maka kehadiran suatu manajemen sangat dibutuhkan dalam penyelenggaraannya. Produksi pertunjukan merupakan organisasi yang kompleks, pelaksanaannya memiliki dua aspek sekaligus yang harus dijalankan, yaitu aspek ekonomi dan aspek artistik. Sebagai bagian dari organisasi seni pertunjukan, produksi pertunjukan menunjang kebutuhan kejiwaan manusia yang aktivitasnya selalu melibatkan adanya interaksi antara karya, pemain, maupun penonton. Kebutuhan kejiwaan, mencakup kebutuhan akan etika, moral, keindahan, kesenian, dan hiburan [11].

Manajemen produksi pertunjukan, adalah cara memanfaatkan unsur-unsur dalam sebuah organisasi untuk menghasilkan suatu *event* pertunjukan melalui proses perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan, dengan mempertimbangkan situasi serta kondisi lingkungan. Kegiatan pengelolaan dalam produksi pertunjukan menitikberatkan pada persoalan menghasilkan pertunjukan bermutu dengan target kepuasan penonton. Menurut Soedarsono [12]: perlu diperhatikan, semua bentuk seni pertunjukan diperlukan biaya untuk meng-hadirkannya diatas panggung pertunjukan, dalam dunia manajemen seni pertunjukan lazim disebut sebagai ongkos produksi (*production cost*). Ongkos produksi terkait dengan siapa yang menjadi penikmat dari produk pertunjukan, atau siapa yang menjadi sponsor utama dari para seniman pertunjukan dalam menghadirkan karya-karyanya. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tersebut, maka manajemen sebagai sistem dalam komunitas kesenian akan dijalankan secara maksimal, efektif dan efisien sesuai tujuan organisasi.

Kepemimpinan Dalam Fenomena Seni Populer

Menurut Daft dan Rost: kepemimpinan merupakan salahsatu fenomena paling mudah diobservasi, tetapi menjadi salahsatu hal yang paling sulit untuk dipahami, dan kepemimpinan adalah sebuah hubungan yang saling mempengaruhi diantara pemimpin dan pengikut atau bawahan yang menginginkan suatu perubahan nyata yang mencerminkan tujuan bersamanya [13]. Kepemimpinan merupakan inti keseluruhan proses kegiatan manajerial dalam produksi pertunjukan, dan memiliki tugas berat menjalankan manajemen, karena pemimpin adalah orang yang bertanggungjawab secara keseluruhan tentang pekerjaan yang dijalankan. Organisasi dapat bertahan hidup dan mengalami perkembangan karena keuletan yang dimiliki seorang pemimpinnya. Seperti dalam beberapa persoalan, jadwal pertunjukan yang tidak pernah tuntas, merosotnya penonton pertunjukan, bahkan kasus penutupan Kompleks THR Surabaya saat sekarang, merupakan urusan yang mesti dapat diselesaikan oleh pemimpin. Seorang pemimpin harus mempunyai kemampuan dalam memilih dan menentukan keputusan dengan mendasarkan pada kebutuhan dan tujuan organisasi, hal itu dikarenakan kegiatan organisasi produksi pertunjukan memiliki persoalan yang kompleks, sehingga membutuhkan kemampuan manajerial yang handal. Kepemimpinan selain memiliki kemampuan manajerial, juga dibutuhkan wawasan tentang tata *artistik*, karena dalam organisasi produksi pertunjukan kebanyakan pekerjaan berkaitan dengan persoalan artistik dengan jabatan-jabatan berbeda, tidak seperti jabatan pada organisasi lain seperti perusahaan.

Tugas pokok seorang pemimpin di dalam organisasi sebenarnya adalah melaksanakan fungsi-fungsi manajemen, namun terlaksananya tugas tersebut tidak dapat dicapai hanya oleh pimpinan seorang diri, tetapi dengan menggerakkan orang-orang yang dipimpinnya, sehingga yang dipimpin tersebut mau bekerja secara efektif dan efisien (Murgiyanto, 1985:69). Industri hiburan yang terbentuk melalui perkembangan seni populer, kini dapat memaksakan tugas kepemimpinan bertambah berat, disamping pemimpin memiliki inisiatif, dan kreatif, harus pula memperhatikan hubungan secara manusiawi. Dalam organisasi produksi pertunjukan,

kepemimpinan memiliki peranan sangat besar untuk tercapainya tujuan, dan pemimpin harus dapat mempengaruhi moral dan kepuasan kerja, keamanan, kualitas kehidupan, dan tingkat prestasi organisasi. Kepemimpinan memainkan peranan kritis dalam membantu kelompok, organisasi, atau masyarakat, bagaimanapun juga kemampuan dan ketrampilan kepemimpinan adalah faktor penting demi perkembangan serta kelangsungan hidup komunitas kesenian.

KESIMPULAN

Seni populer yang kehadirannya lewat media massa televisi banyak mendatangkan uang bukan pada nilai seninya, namun kapitalisme global adalah panggung tempat arena konstruksi kebudayaan akan dimainkan, tempat rekayasa selera dikemas, dan tempat impian ditaburkan. Kapitalisme global juga tampil sebagai panggung tempat terjadinya pertarungan sub-kultur dan perburuan identitas yang tanpa akhir dan seakan tanpa pemenang, sehingga perkembangan seni populer akan senantiasa menghadirkan ruang sempit bagi segala bentuk kegiatan yang menyelenggarakan pertunjukan atau pementasan secara langsung (*live*).

Industri hiburan yang *dikomodifikasikan* melalui media televisi banyak memberikan perubahan terhadap kehidupan komunitas seni pertunjukan. Berbagai faktor pendukung dapat mempengaruhi keberhasilan pertunjukan, seperti: basis manajemen, patron pertunjukan, pemain pendukung, dan penonton pertunjukan. Memasuki industri seni populer, faktor-faktor tersebut kini telah banyak *dikomodifikasikan* melalui kehadiran media massa televisi. Sehingga untuk mempertahankan kelangsungan hidup komunitas seni pertunjukan, sangat membutuhkan peranan kepemimpinan dalam memahami berbagai persoalan dan sebagai sosok pimpinan, haruslah seseorang yang tangguh serta memiliki kemampuan handal dalam kepemimpinannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Priyatmoko, Hariyono, dan Suseno, D. 2014, *2014 Tahun Kebudayaan di Jawa Timur*. Surabaya: Biro Humas dan Protokol Setdaprov.
- [2] Purnomo, H. 2015. *Aneka Ria Srimulat: Kajian Seni Populer di Kompleks Taman*



- Hiburan Rakyat Surabaya*. Thesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- [3] Lathief, H. 1986, *Pentas Sebuah Perkenalan*. Yogyakarta: Lagaligo.
- [4] Koentjaraningrat., 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Jogjakarta: Pustaka Gondho Suli.
- [6] Barker, C. 2011, *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. terjemah Nurhadi, Bantul: Kreasi Wacana.
- [7] Ratna, N. K.. 2013. *Glosarium: 1.250 Entri, Kajian Sastra, Seni, dan Sosial Budaya*. Hal. 439 dan 442, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [8] Sedyawati, E. 2008. *Keindonesiaan dalam Budaya, Buku 2 Dialog Budaya: Nasional dan Etnik, Peranan Industri Budaya dan Media Massa, Warisan Budaya dan Pelestarian Dinamis*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- [9] Ibrahim, Idi Subandy. 2011, *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Pop-scape*
- [10] Heryanto, Ariel (ed). 2012, *Budaya Populer di Indonesia: Mencairnya Identitas Pasca Orde Baru*. Yogyakarta: Jalasutra.
- [11] Purba, J. 2005. *Pengelolaan Lingkungan Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [12] Soedarsono, R.M. 2010. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [13] Safaria, T. 2004. *Kepemimpinan*. Yogyakarta: Gaha Ilmu.

dan Mediascape di Indonesia