

Semua Terekam Tak Pernah Mati¹ (?): Media Baru sebagai Museum²

Oleh Ekky Imanjaya, pengajar jurusan Film, Binus International,

Universitas Bina Nusantara

Life without memory is no life at all, just as an intelligence without the possibility of expression is not really an intelligence. Our memory is our coherence, our reason, our feeling, even our action. Without it, we are nothing. (Luis Bunuel, My Last Sigh)

We no longer watch films or TV; we watch databases (Geert Lovink, The Art of Watching Databases)

Dalam enam tahun terakhir, khususnya sejak kelahiran Youtube pada tahun 2005, sebagian dari pengguna media baru di Indonesia, khususnya *Digital Immigrant*³, acap menggunakan sosial media—khususnya Youtube dan Facebook—sebagai bahan diskusi yang mengarah pada obrolan masa lalu atau memori kolektif⁴ mereka sebagai “pelaku sejarah”. Dan rupanya Youtube dan Facebook bisa memuaskan

¹ Judul ini diambil dari lirik lagu The Upstairs album kedua, *Energy*, berjudul *Terekam (Tak Pernah Mati)*. Video musiknya bisa dilihat di sini: <http://www.youtube.com/watch?v=9d1efoIBm6E>. diakses pada 2 Mei 2011.

² Penulis berterima kasih kepada Nuraini Juliastuti, Veronica Kusuma, dan Teuku Aulia Geumpana atas masukannya yang mempertajam dan memperkaya tulisan ini. Tanggung jawab atas tulisan ini tetap pada penulis.

³ Istilah ini diperuntukkan bagi orang yang lahir sebelum digital era tiba, dan menjadi pengguna aktif internet dan media digital lainnya. Umumnya berusia lebih dari 28 tahun. Lawannya adalah “Digital Native”, yaitu generasi yang lahir di era digital. Untuk mendalami soal ini, bisa dimulai dari: http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_native. diakses 25 Mei 2011.

⁴ Di sini, istilah memori kolektif berarti: (1) *The ability of a community to remember events*, (2) *The collection of memories shared by a common*, (3) *the shared memories of a group, family, race, etc* (<http://www.thefreedictionary.com/collective+memory>)

kerinduan mereka untuk mendapatkan akses seputar masa silam itu. Kita bisa lihat di Youtube, banyak peristiwa yang terekam di sana, mulai dari serial televisi, sinetron, kuis, film, video music, bahkan pertandingan legendaris sepakbola lengkap dengan dikomentari komentator legendaries, Sambas. Umumnya yang terunggah di Youtube adalah potongan klip dari program di TVRI dan televisi swasta lainnya di era 1970an, 1980an dan 1990an, serta unggahan film-film 1980an dan 1990an—tidak sedikit yang mengunduh seluruh film dalam belasan pecahan bagian—dari video VHS, Betamax, atau VCD, atau sekadar tembang lawas dengan visual beberapa foto penyanyi atau sampul albumnya. Misalnya serial *Aku Cinta Indonesia (ACI)*⁵, *Losmen Bu Broto*⁶, kuis *Berpacu Dalam Melodi*⁷, film bioskop *Gundala Putra Petir*⁸, cerita boneka Si Unyil⁹, pertandingan badminton Ick Sugianto dengan komentator Sambas¹⁰, aksi panggung Bill&Brod menyanyikan *Madu dan Racun* di acara Aneka Ria Safari¹¹, video musik *Tentang Kita* dari Kla Project¹², Ria Jenaka dan berbagai lawakan kocak, bahkan sebuah film silat bergenre Bruceploitation yang sepertinya sudah terlupakan¹³. Pun dengan materi audio visual dari luar negeri seperti animasi robot *Voltus V*¹⁴ atau serial video silat *Sin Tiaw Hiap Lu* (Kembalinya Pendekar Rajawali)¹⁵.

⁵ Periksa: <http://www.youtube.com/watch?v=v46KRZGbmDo&feature=related>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁶ Silahkan cek: <http://www.youtube.com/watch?v=M8hhbKO1f6E&NR=1>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=HmroZbw1yIE&NR=1>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=KXWHGOsl7pw&feature=related>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=Mv1ZJFwxN8w&feature=related>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=lzesExezHLQ>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=Sz7x0HHVzrE>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=8F3xWrNStVY>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹³ <http://www.youtube.com/watch?v=go7OYwh-FYE>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹⁴ Salah satu contohnya bisa dilihat di sini: <http://www.youtube.com/watch?v=nEBIdal94E4>. Diakses pada 27 Mei 2011.

¹⁵ Contoh dari lagu tema asli dan hanya ditempel satu gambar saja:

<http://www.youtube.com/watch?v=Esd25rvj7uE&feature=related>. diakses pada 27 Mei 2011.



Figur 1: Ria Jenaka di Youtube

Jika dilihat dari variasinya, maka cuplikan dan tayangan video di atas mencakup banyak hal: dari video, acara olahraga, video musik, kuis, film layar lebar, hingga sinetron.

Akses internet semacam ini membuat generasi “pelaku sejarah” atau pun yang tidak sempat mengalami *zeitgeist* (jiwa zaman) masa itu bisa melakukan *revisiting* dan memunculkan kembali tren masa lalu yang acap disebut *vintage* atau *old school*. Cukup banyak anak sekolah masa kini yang menganggap film-film Suzanna dan Warkop sebagai *cult*. Sementara itu, *Vintage* atau *old school* sudah menjadi tren yang berulang, pada beberapa komunitas. Bahkan ada film atau lagu yang memakai gaya dan warna 1960an, 1970an, atau 1980an. Sebut saja *Quickie Express*, *White Shoes and Couples Company*, dan *Naif*. Dan, selain materi langsung (kaset, video Betamax,dll) , generasi sekarang dibantu Youtube untuk mengaksesnya.

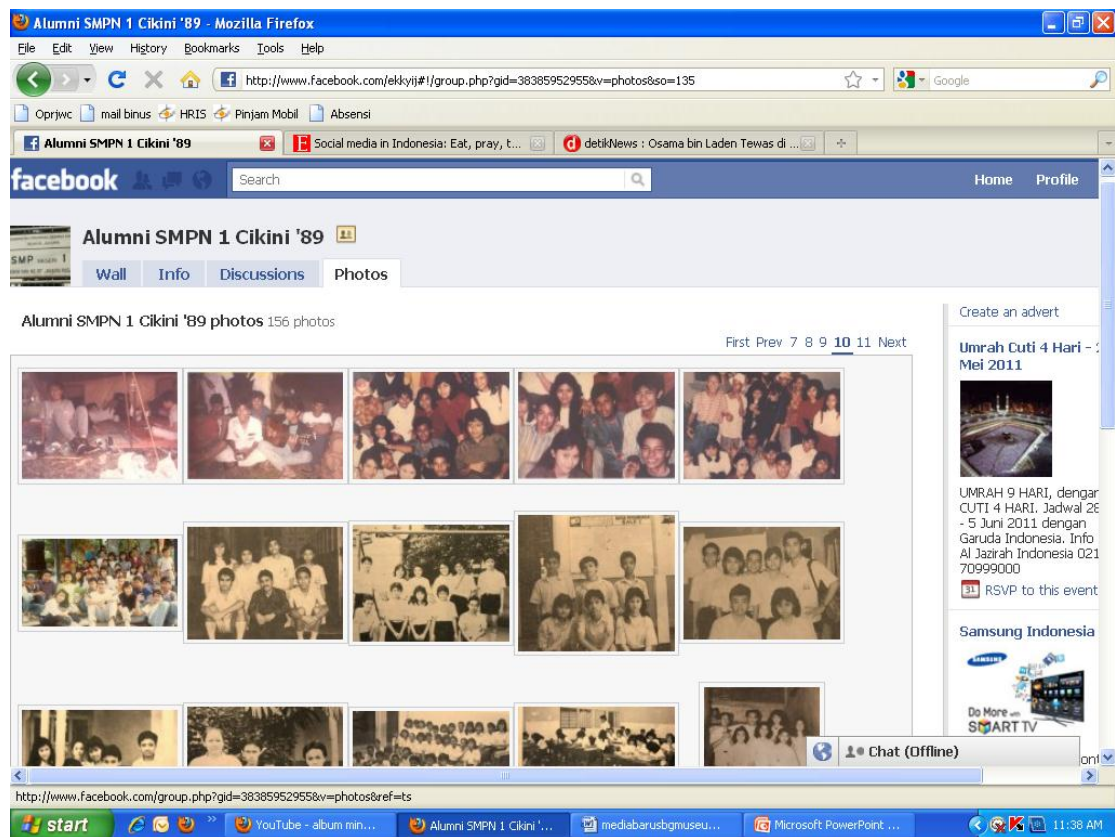
Dalam rangka membuat *Katalog Film Indonesia* (termasuk versi online di <http://filmindonesia.or.id>), JB Kristanto, kritikus film senior, menyatakan kepada

Fakultas Ilmu Komunikasi – Universitas Mercu Buana
Jl. Meruya Selatan Kembangan Jakarta Barat 11650
www.mercubuana.ac.id

penulis bahwa ia mengandalkan Youtube sebagai salah satu sumber untuk melihat nama-nama pemain dan kru pembuat film-film yang wujud fisik filmnya sangat susah untuk ditemui.¹⁶

Bagaimana dengan Facebook? Media sosial ini tidak hanya membuat penggunanya mendapatkan jaringan kerja baru tetapi menyambungkan tali silaturahmi. Buktinya adalah betapa banyaknya reuni—mulai dari SD hingga perguruan tinggi dan mantan teman sekantor—yang terjadi, dan mereka pun memelihara hubungan dengan membuat grup di FB. Tak lupa pula, mereka dengan sukarela akan mengunggah foto-foto masa kecil mereka ke Facebook, dan secara tak langsung melakukan preservasi dan/atau digitalisasi terhadap foto-foto itu.

¹⁶ Beberapa akses alternatif untuk menonton film-film Indonesia masa lalu, selain Sinematek Indonesia, adalah Layar Tancap, VCD murah keluaran Karyamas Vision dan Navirindo Audio Visual, dan film-film eksploitasi kelas B yang disulihsuarakan dan diedarkan secara internasional oleh distributor internasional seperti MondomacabroDVD dan Troma Entertainment. Penulis pernah mempresentasikan paper berjudul *Desperately Seeking Alternative Archiving Institutions: Exploitation Classical Indonesian Cinema* pada 13th Conference and General Assembly of the Southeast Asia-Pacific Audio Visual Archive Association di Bandung, pada 15-20 Mei 2009. Untuk distribusi internasional, silahkan baca *The Other Side of Indonesia: New Order's Indonesian Exploitation Cinema as Cult Films* di <http://arts.monash.edu.au/ecps/colloquy/journal/issue018/iminjaya.pdf>.



Figur 2: Foto-foto jaman dulu diunggah dengan sukarela.

Dan pernah marak berbagai kuis yang terkait dengan memori kolektif misalnya tentang jajanan jaman dulu¹⁷, trivia tentang masa 1980an¹⁸, film kartun 80an¹⁹, cemilan dan permen 80an²⁰, memori 1970an²¹.

¹⁷ <http://apps.facebook.com/warunddfcbcdb/7/default.aspx>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹⁸ <http://apps.facebook.com/tau-apa-cbaecg/?ref=sidenav&link=dashboard>. Diakses pada 1 Mei 2011.

¹⁹ http://apps.facebook.com/qtau-apa-loe-t-badch/?auth_token=2863fbc0e34614e91ec1d0d0aad52594. Diakses pada 1 Mei 2011.

²⁰ <http://apps.facebook.com/tau-apa-tenta-bheeej/?installed=1>. Diakses pada 1 Mei 2011.

²¹ <http://apps.facebook.com/dedccde/7/default.aspx?installed=1>. Diakses pada 1 Mei 2011.



Figur 3: Kuis seputar memori kolektif di Facebook

Sejauh riset penulis, file tertua yang terkait dengan masa lalu dan memori kolektif diunggah oleh pemilik akun Rambooo²² yang mengunggah file berjudul *Kasino dan Dono* (yang kini dikenal dengan video “Nyanyian Kode”) pada 19 Oktober 2005--- hanya berselang 6 bulan dari video pertama yang pernah diunggah di Youtube, yaitu *Me at the Zoo*²³ pada 23 April 2005²⁴. Yang kedua adalah 3 video yang diunggah ragedreamz²⁵ pada 13 Desember 2005 dengan tiga video sekaligus: *Kasino Heroes*, *Dono versus Bruce Lee*, dan *Samson Betawi*. Setelah itu ada unggahan mallinda²⁶,

²² Lihat kanal rambooo di: <http://www.youtube.com/user/ramboooo#p/>. diakses 25 Mei 2011.

²³ Silahkan cek: <http://www.youtube.com/user/jawed>. diakses 25 Mei 2011.

²⁴ Video berdurasi 19 detik ini diambil oleh Yakov Lapitsk. Dalam video tersebut nampak salah satu pendiri YouTube, Jawed Karim di Kebun Binatang San Diego. Silahkan cek: <http://teknologi.vivanews.com/news/read/189219-ini-video-pertama-yang-diunggah-youtube#commentform>. Diakses 25 Mei 2011.

²⁵ Lihat kanal ragedreamz di <http://www.youtube.com/user/ragedreamz#p/u>. diakses 25 Mei 2011.

²⁶ Silahkan lihat kanal mallinda: <http://www.youtube.com/user/mallinda>. diakses 25 Mei 2011.

yaitu *Jamal Mirdad – Jamilah*, *Ria Refty Fauzy - Cintaku Sampai ke Etiophia* (keduanya diunggah pada 5 Desember 2006, dan *Dina Mariana - Jejaka* (11 Desember 2006). Ketiga pengguna Youtube ini mengunggah file-file di laman mereka tak lebih dari 10 buah. Yang menarik, walau didirikan pada Februari 2005, tapi Youtube baru resmi dirilis pada Desember 2005²⁷. Artinya, pengguna dari Indonesia sudah menggunakan fasilitas ini sebelum dan pada waktu situs itu diluncurkan secara resmi.

Sedangkan puncakpass mengunggah kuis *Celoteh Anak* (6 Agustus 2006), *Warkop DKI-Pintar-Pintar Bodoh-Si Kodir* (23 November 2006), dan *Warkop DKI- Wah Gede Banget* (24 November 2006). Sementara itu, numistupik menaruh *Titi Dwijayati – Hadirmu* (TVRI 1985) pada 10 November 2006, *Vina Panduwinata-Burung CAmara* (TVRI 1985) pada 14 November 2006, dan *Paramita Rusady* (TVRI 1984) pada 18 November 2006.

Dari contoh-contoh video di atas, dapat disimpulkan bahwa pada tahun-tahun awal lahirnya Youtube, pengguna Indonesia—secara sadar atau tidak sadar—telah menjadi produsen bagi video-video masa lalu yang secara langsung atau tidak langsung telah melakukan tugas kearsipan sekaligus membuka akses bagi seluruh pengguna Youtube kepada video-video yang susah didapat bentuk fisiknya (VCD, VHS, Betamax).

Sayang sekali, hingga saat ini, belum menemukan data kapan foto-foto reuni dari Indonesia diunggah ke Facebook, atau kapan kuis-kuis tentang memori kolektif (seperti pertanyaan seputar tahun 80an atau 90an) diciptakan. Yang penulis tahu, penulis secara aktif mengisi berbagai kuis jadul itu sewaktu kuliah di Belanda (Agustus 2007-Agustus 2008).

Dengan demikian, para pengguna dari Indonesia itu turut serta menjadi produsen, dan tak melulu menjadi konsumen (aktif) yang menerima begitu saja derasnya arus

²⁷ Silahkan cek: <http://crenk.com/youtube-by-numbers-facts-and-figures-from-launch/>. Diakses pada 25 Mei 2011.

informasi dan berbagai materi di dunia maya. Dan tentu saja, hanya orang tertentu, bagi yang pertama kali mengunggahnya, yang bisa menaruh file-file itu ke internet, karena tidak semua orang mempunyai akses ke video-video itu—entah mereka punya akses ke TVRI, atau seorang fanatik dan kolektor film Indonesia lawas, atau merekam sendiri tayangan di atas dengan media betamax atau VHS. Fakta lain, bahwa mereka melakukan semua hal itu dengan swadaya, swalayan, dan swasembada, mempertegas fungsi pengguna media baru, yang akan dibahas di subbab berikutnya.

Berbicara tentang konsumen dan swalayan, akses berbagai video dan materi itu ke publik sedemikian mudahnya--pengguna tinggal mengetik kata kunci di *search engine*--tidak ditemui di media lain. Bukan saja karena karakteristik mediumnya, tetapi juga keberadaan materi-materi yang hendak diakses itu sudah tersedia (atau kita sendiri yang mengunduhnya) secara online, yang artinya bisa dilihat di mana pun, kapan pun, dan oleh siapa pun.

Sejauh ini penulis sudah menjelaskan tentang bagaimana memori kolektif itu ditampilkan (diunggah ke Youtube dan Facebook), dan dengan cara apa ia diakses dan disebar. Pertanyaannya: Sejauh mana kita bisa menganggap Media-Baru, dalam hal ini Youtube dan Facebook, sebagai museum? Dan apa kendalanya?

Penulis membatasi masalah pada memori kolektif kaum urban atas budaya pop yang pernah mereka alami, khususnya materi audio visual. Dan umumnya sumber berasal dari cuplikan TVRI atau film-film bioskop. Dan fokus paper ini adalah Youtube dan Facebook dengan materi audio visual karya anak bangsa sendiri.

Sebelum menjawabnya, kami akan bahas terlebih dahulu seputar memori kolektif dan hubungannya dengan fungsi museum.

Memori kolektif dan Peran Museum

Fungsi museum dan lembaga kearsipan di Indonesia nyaris mati atau tidak begitu populer di mata masyarakat, sehingga ia tak sepenuhnya menjalankan fungsinya. Ia tidak saja tidak interaktif dengan masyarakat²⁸, bahkan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata sendiri tahun 2010 mengakui bahwa 90% museum di Indonesia tak layak kunjung²⁹--namun anehnya malah mencanangkan Tahun Kunjungan Museum--seraya menargetkan bahwa pada 2014 angka ini akan berkurang hingga 50%³⁰. Tentu saja ada upaya pemerintah dalam mengatasi permuseuman ini³¹, namun belum cukup mampu. Bahkan tidak banyak museum yang mempunyai laman di internet³²

Di samping itu, hampir tidak ada museum atau lembaga kearsipan yang dirancang lengkap dengan program interaktif dengan masyarakat, sehingga masyarakat bisa memanfaatkannya untuk berbagai kepentingan, khususnya yang berhubungan dengan budaya pop. Harus ada museum musik³³—yang sudah dicanangkan beberapa tahun lalu--- museum media, museum televisi, dan museum budaya pop pada umumnya. Hal ini penting tidak hanya untuk menjaga memori kolektif, tapi juga pengembangan ilmu pengetahuan seperti sejarah dan arkeologi media.

²⁸ Silahkan periksa: <http://www.antaranews.com/berita/1279204114/sebagian-besar-museum-indonesia-kurang-interaktif>. Diakses pada 1 Mei 2011.

²⁹ <http://travel.kompas.com/read/2010/02/18/22471944/Menbudpar.90.Persen.Museum.Indonesia.Tak.Layak.Kunjung>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³⁰ <http://www.pelita.or.id/baca.php?id=89023>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³¹ <http://www.antaranews.com/berita/1269898583/kepala-museum-se-indonesia-bahas-revitalisasi-permuseuman>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³² Sejauh ini, penulis hanya melihat beberapa. Di antaranya: Museum Nasional <http://www.museumnasional.or.id/>, Museum Bahari <http://www.museumbahari.org/arsip.htm>, Museum BI, <http://www.bi.go.id/web/id/Tentang+BI/Museum/Program+Kegiatan/Kunjungan+Kelompok/>, <http://www.muri.org/>, Museum Kartun Indonesia Bali <http://www.facebook.com/pages/Museum-Kartun-Indonesia-Bali/65430626178> <http://www.wisatakartunbali.com/home.html>, Museum Wayang <http://www.museumwayang.com/Beranda.html>, Museum Mpu Tantular, <http://mputantular.tripod.com/index.html>, <http://www.affandi.org/index-in.html>, dan Museum Blanco <http://www.blancomuseum.com/>

³³ Silahkan cek: <http://www.tempointeraktif.com/hg/gosip/2011/03/25/brk,20110325-322778.id.html>. Bens Leo menyatakan bahwa salah satu tujuan pendirian museum musik ini "... lebih baik terlambat daripada kekayaan seni musik kita tidak terdata, tercerabut, dan diklaim orang lain".

Sinematek Indonesia³⁴—sebagai sinematek pertama di Asia, berdiri tahun 1975-- juga tidak banyak berbuat karena kekurangan dana—walau ada beberapa usaha untuk “menyelamatkan” institusi ini³⁵.

Padahal, sebagaimana kata Luis Bunuel di pembukaan paper ini, sangat penting untuk menjaga dan melindungi memori kolektif, untuk kemudian dimanfaatkan sebagai bahan pendidikan dan penelitian, di samping sebagai hiburan dan selingan. Memori bersama ini bersifat subyektif, renggang, dan emosional, merupakan koneksi antara masa lalu dan masa kini, dan juga menanggapi event ritual yang terus berulang³⁶. Museum memainkan peranan signifikan dalam menjadi rumah bagi memori kolektif (Edge & Wiener: 2006, hal 226). Namun ia tergantung pada rangka kerja sosial dan framework itu, sebagai gantinya, akan eksis dalam konteks spasial (Edge & Wiener: 2006, hal 224). Dan museum, dalam konteks ini, berdiri di antara filsafat, sejarah, dan memori (Edge, & Wiener, 2006, hal 226).

Fungsi dan peran museum sangat penting, di antaranya untuk menyimpan memori kultural dan kolektif sebuah masyarakat, dan bisa digunakan untuk pendidikan dan penelitian sosial, di samping untuk penyimpanan atau database. Bisa dibayangkan dengan kaya rayanya materi audio visual dari Indonesia, berapa penelitian (dari berbagai disiplin ilmu, bahkan lintas-disiplin ilmu) dan pendidikan (dari sejarah, ilmu komunikasi, psikologi hingga sosiologi dan antropologi yang bisa dilakukan.

³⁴ <http://www.sinematekindonesia.com/>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³⁵ <http://kineforum.wordpress.com/menolak-hilang-ingatan-dukungan-buat-sinematek-indonesia/>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³⁶ Hutton membedakan antara sejarah dengan memori sebagai berikut:

While history strives to be objective and to present events exactly as they happened, memory is highly subjective, tenuous and emotional. While memory is the connection between past and present, history seeks to distance itself from the past. And where memory addresses recurring, ritual events, history focuses on the unique, momentous events of the past. (Edge & Wiener:2006, hal 222).

Betul, penelitian dan pendidikan—sebagaimana pelestarian dan penyimpanan—adalah bagian dari museum. Hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) pada 14 Juni 1974 di Denmark, yang menyatakan:

*A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment*³⁷

Kode etik³⁸ 9 fungsi museum menyebutkan bahwa fungsi museum adalah:

1. Preservasi, penafsiran, dan promosi warisan kemanusiaan baik yang bersifat alamiah atau cultural
2. Menjaga koleksi untuk kepentingan masyarakat dan perkembangannya.
3. Menjaga bukti primer untuk mengembangkan ilmu pengetahuan
4. Menyelenggarakan kesempatan untuk apresiasi, pemahaman, dan promosi dari peninggalan alam dan cultural.
5. Menjaga sumber daya yang membuka kesempatan untuk pelayanan dan kepentingan public lainnya.
6. Bekerja sama dan kolaborasi dengan berbagai komunitas yang mempunyai dan menjaga koleksi mereka
7. Beroperasi dalam cara legal
8. Beroperasi dengan cara profesional³⁹

Norwich Castle⁴⁰ menyatakan hal serupa tentang fungsi museum⁴¹:

³⁷ <http://icom.museum/>. Diakses pada 1 Mei 2011.

³⁸ <http://icom.museum/what-we-do/professional-standards/code-of-ethics.html> . Diakses pada 1 Mei 2011.

³⁹ <http://icom.museum/what-we-do/professional-standards/code-of-ethics/preamble.html#sommaircontent>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁴⁰ <http://www.museumsgnvq.norfolk.gov.uk/museumind/ov6.htm>

1. Dokumentasi
2. Konservasi
3. Riset
4. Eksibisi
5. Edukasi

Media Baru: Youtube dan Facebook

Fungsi dokumentasi dan konservasi, dalam artian yang luas, sudah dilakukan oleh media baru seperti Youtube (lahir Februari 2005, tapi video pertama diunggah April 2005) dan Facebook (lahir Februari 2004). Para pengguna kedua media-baru ini dengan sukarela dan inisiatif sendiri mengunduh beberapa file—musik, film, sinetron—yang aslinya berasal dari tahun 1970an, 1980an, dan 1990an. Hal ini dimungkinkan karena karakteristik kedua media itu sebagai new media. Keunggulan dari new media dibandingkan media fisik, menurut Yoneji Masuda (1981), antara lain, adalah:

1. Informasi di media ini tidak *consumable*. Materi itu akan terus hadir walau sudah digunakan. Para pengguna yang berbeda bisa memanfaatkan informasi ini berkali-kali.
2. Informasinya bersifat *non-transferable*. Informasi bisa diberikan kepada pengguna lain tetapi pengguna aslinya masih bisa memilikinya. (Lelia: 2010, hal 5-6).

Lebih dari itu, baik Youtube ataupun Facebook tergolong dalam new new media. Istilah new new media⁴² ini diciptakan oleh Paul Levinson yang menyatakan kedua media itu bukan lagi new media, dengan karakteristik, antara lain:

⁴¹ Untuk memperkaya soal museum, bisa membaca: <http://ambononline-internasional.blogspot.com/2011/03/penerapan-manajemen-pengelolaan-museum.html>. diakses pada 25 Mei 2011.

⁴² Medium new new media lainnya adalah blogging (lahir 1997), Myspace (Agustus 2003), Wikipedia (Januari 2001), Digg (Desember 2004), Twitter (Maret 2006), Second Life (Juni 2003), dan podcasts (2004) (Levinson: 2009)

1. Setiap konsumen adalah sekaligus produsen. Seseorang bisa mengunggah sesuatu dengan sangat mudah. Ini yang membuatnya berbeda dengan, misalnya, cnn.com yang mempunyai jurnalis khusus untuk menuliskannya, dan tidak sembarang orang bisa mengunggah di laman ini.
2. Anda tak bisa pura-pura menjadi Non-profesional. Bisa ditulis kapan saja, dimana saja, dan uang bukanlah tujuan utamanya.
3. Bisa memilih medium sesuai dengan yang paling cocok dengan pengguna yang bersangkutan.
4. Serba gratis baik bagi konsumen, dan terkadang juga bagi produsen. Inilah yang membedakan new new media dengan amazom.com dan itunes.

Karakteristik new new media ini membuat para penggunanya proaktif dan menyebabkan majalah Time memilih “You”—yang dianggap oleh Levinson sebagai para praktisi new new media—sebagai Person Of The Year tahun 2006 (Levinson: 2009). Dalam hubungannya dengan perubahan politik dan budaya, Levinson juga menyatakan kemenangan Barack Obama sebagai presiden Amerika Serikat, salah satunya adalah dengan penggunaan new new media (Levinson: 2009).

Facebook juga mempunyai karakteristik new new media, dengan ciri khas yang agak berbeda. ia lebih interaktif, karena ia mampu menyambung tali silaturahmi orang-orang dari masa lalu (time-binding) sebagaimana pula dari berbagai tempat (space-binding) . Menghubungkan kembali jalinan pertemanan lama ini sepertinya sukar dilakukan dengan new media atau old media (Levinson: 2009, 129-130). Karena itulah banyak sekali reuni-reuni dari tingkat SD hingga universitas, dan dari pertemuan seperti itu tentu banyak pembicaraan tentang masa lalu. Dan kita bisa melihat pula, terutama tahun 2007 dan 2008, betapa banyak kuis-kuis yang terkait dengan memori kolektif berbagai komunitas, khususnya dengan budaya pop seperti musik, makanan, film, komik, dan televisi.

Media Baru Sebagai Museum?

Di satu sisi penulis sudah menjabarkan betapa pentingnya menjaga dan memelihara memori kolektif, dan betapa museum dan lembaga kearsipan (yang seharusnya menjalankan fungsi itu) kurang berfungsi. Di sisi lain, para pengguna media-baru ini dengan swadaya dan inisiatif sendiri mengunggah (juga mengunduh) file-file lama yang berisi materi seputar memori kolektif di bidang budaya pop—seperti cuplikan film, tayangan televisi, video musik, dan sebagainya. Pertanyaannya: sejauh mana dimungkinkan Youtube dan Facebook menjalankan fungsi-fungsi museum sebagaimana disebutkan di atas?

Pembicaraan tentang media baru sebagai museum bukanlah hal yang benar-benar baru⁴³. Pamela Rutledge misalnya, dengan tegas menyatakan bahwa pertanyaannya bukanlah apakah museum bisa mengadopsi media baru, tetapi: “New media IS the new museum”⁴⁴. Social media sebagaimana museum adalah urusan komunitas (yang mengaitkan manusia di masa kini dengan masa lalu sekaligus punya fungsi komunikasi. Museum adalah bentuk tertinggi dari komunikasi, mengaitkan manusia dari waktu ke waktu, lewat artefak, pemikiran, imajinasi, dan perbincangan selama berabad-abad⁴⁵. Upaya untuk membuat Youtube sebagai “penjaga” memori kolektif, misalnya, pernah dilakukan, antara lain dengan proyek seni *The Internet as a Medium for Collective Memory*⁴⁶.

Beberapa institusi telah dengan berhasil mewujudkan fungsi kearsipan di internet. Misalnya Internet archive (<http://www.archive.org/web/web.php>) yang dianugerahi penghargaan Microsoft Education Award Winner di 2006 Tech Museum Awards⁴⁷. Internet Archive ini adalah perpustakaan digital non-profit dengan semangat “akses

⁴³ Silahkan cek: <http://smithsonian-webstrategy.wikispaces.com/Globalized+Museum+Conference+-+New+Media+Session>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁴⁴ <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201012/new-media-is-the-new-museum-part-1>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁴⁵ <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201012/new-media-is-the-new-museum-part-1>, berlanjut ke <http://www.psychologytoday.com/blog/positively-media/201012/new-media-is-the-new-museum-part-2>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁴⁶ <http://kingsleyman.co.uk/newmediaart/>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁴⁷ Periksa: <http://www.classicalvinyl.com/internet-archive-honored-as-microsoft-education-award-winner-at-2006-tech-museum-awards.html>

. diakses 25 Mei 2011.

universal untuk semua pengetahuan”. Lembaga ini menyajikan “gudang” (storage) dan akses permanen ke berbagai koleksi materi yang sudah terdigitalisasi, termasuk laman, musik, gambar bergerak, dan buku. Institusi yang juga anggota dari IIPC (International Internet Preservation Consortium) ini punya kanal Wayback Machine⁴⁸, yang telah berdiri sejak 1996. Lembaga arsip online lainnya adalah <http://archive.bibalex.org>, the Internet archive at the New Library of Alexandria, Mesir, yang adalah pantulan dari Wayback Machine.

Ada juga <http://www.archive-it.org/> yang misinya dengan jelas menyatakan:

*Archive-It allows institutions to build and preserve their own web archive of digital content, through a user friendly web application, without requiring any technical expertise or hosting facilities. Subscribers can harvest, catalog, and archive their collections, and then search and browse the collections when complete. Collections are hosted at the Internet Archive data center, and accessible to the public with full text search.*⁴⁹

Archive-It ini sudah punya lebih dari 130 rekan, termasuk lembaga arsip beberapa negara bagian, perpustakaan negara bagian, institusi federal, LSM non-profit, museum, sejarawan, dan peneliti independen.

Peran new new media sebagai penyimpanan database ini juga disitir oleh Geert Lovink dalam *The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader* di buku *Video Vortex: Responses to Youtube*. Ia menyatakan

We no longer watch films or TV; we watch databases. Instead of well-defined programmes, we search one list after another. We are no longer at the mercy of cranky reviewers and mono-cultural multiplexes. What we run up against is the limitations of our own mental capacity (Lovink & Niederer: 2008, hal 9).

Aktivitas *database-watching* ini, menurut Lovink haruslah diperlakukan dengan serius, jangan hanya dianggap sekadar mengonsumsi klip video. Upaya melihat mata

⁴⁸ Silahkan periksa : : <http://www.archive.org/web/web.php> dan <http://iawebarchiving.wordpress.com/>. Diakses 25 Mei 2011.

⁴⁹ Silahkan periksa <http://www.archive.org/about/faqs.php>. diakses 25 Mei 2011.

rantai klip-klip ini akan terus dilakukan oleh para user, dengan sukarela, selamanya.

Lovink menyatakan:

Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century. The online dream trip must not end. ...Packed within a few minutes of video can be hours of material whose deeper meaning viewers can spend years deciphering. Have fun decoding the images. (Lovink & Nedere: 2008)

Sekali lagi, semangat bersenang-senang dan kebermainan inilah yang menjadi dasar tindakan orang melihat database, secara sebentar tapi berkelanjutan. Bahkan, Lovink menyatakan bahwa era sekarang adalah era “snack culture”: *Welcome to snack culture: watch a clip and move on*, dan karenanya media baru, dalam hal ini Youtube, menjadi signifikan.

Tetapi, pembahasan ini sepertinya nyaris belum pernah dibahas dalam konteks Indonesia⁵⁰. Dalam hubungan antara museum dan new media, Ishadi pernah menyatakan⁵¹ bahwa dunia maya menjadi kunci utama komunikasi di zaman “new media” . *youtube, twitter, facebook, plurk*, dll menjadi potensi untuk meraih khalayak global, sebuah kampung besar bernama dunia kini makin terasa.

“Indonesia berpotensi besar melakukan kampanye, promosi, dan ajakan lewat *mass self communication* (salah satunya lewat *blogging – Red*). Tapi akan lebih efektif jika menggunakan ketiga format komunikasi yaitu *interpersonal, mass communication, dan mass self communication*,” (Kompas, 26 Mei 2010)

⁵⁰ Dua artikel pernah ditulis seputar video online dalam *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond Youtube* yang disunting oleh Geert Lovink dan Rachel Somers Miles. Judulnya adalah *The Video Agenda in Southeast Asia, or, 'Digital, So Not Digital* (David Teh) dan *A Chronicle of Video Activism and Online Distribution in Post-New Order Indonesia* (Ferdiansyah Thajib, Nuraini Juliastuti, Andrew Lowenthal and Alexandra Crosby). Namun keduanya tidak spesifik soal fungsi museum dari Youtube.

⁵¹ <http://nasional.kompas.com/read/2010/05/26/00215096/New.Media.dan.Perkembangan.Museum>

Karakteristik Youtube dan Facebook sebagai new new media membuat siapa saja bisa mengunduh apa saja di mana saja, termasuk hal-hal yang bersifat sejarah, dan disengaja atau tidak berfungsi menjaga memori kolektif. Kedua medium itu bisa diakses untuk kemudian bisa dimanfaatkan untuk tujuan apapun termasuk penelitian dan pendidikan (termasuk untuk hiburan dan bahan diskusi ringan seputar masalah, yang juga merupakan salah satu fungsi museum) dengan sangat mudah dan gratis (sifat non-profit ini mirip dengan karakteristik museum). Jika kita perlu menonton sebuah film Indonesia klasik, atau melihat video musik dari era 1980an, atau bahkan suasana perlawanan nasional era 1980an (katakanlah Tom Tam grup atau Jayakarta grup) ia bisa melihat ke Youtube. Jika ingin bernostalgia dengan teman-teman lama, kita tinggal bergabung dengan grup SMP atau SMA kita dan mendiskusikannya, bertukar foto lama, atau video jaman dulu. Jika diandaikan dengan mal, Youtube bisa menjadi etalase berbagai barang, dan Facebook menjadi teras tempat orang-orang dengan kesenangan yang sama (dari era yang sama) mendiskusikannya.

Tentu kita harus berterima kasih kepada kedua media baru baru ini, karena kemana lagi kita bisa mengakses file-file budaya pop *jadul* ini dengan mudah? Mungkin Sinematek Indonesia, Arsip Nasional, dan Perpustakaan Nasional punya (sebagian) file-file audio visual itu, tetapi apakah ketiga institusi itu mempunyai akses yang mudah, dan keberadaannya dikenal secara populer oleh masyarakat umum? Apakah berbagai materi-materi audio visual yang bersifat populer ini juga diperhitungkan untuk dipreservasi? Bagaimana dengan generasi Y yang, misalnya, yang ingin melihat peninggalan film, video musik, atau apapun dari masa-masa sebelum mereka lahir—kecuali dari koleksi ayah atau kakak mereka, atau usaha keras mereka mendapatkannya sebagai kolektor?

Kendala di Indonesia

Untuk konteks Indonesia, fungsi penyimpanan/database dan juga hiburan (*enjoyment*) dari Youtube (dan juga Facebook) sudah oke, dalam hal ini file-file budaya pop. Tetapi ada beberapa kendala yang harus diberi catatan.

Kendala pertama adalah mutu imaji yang acap buruk alias *low-resolution*. *Quality control* tidak terjaga. Pun dengan validitas sebuah keterangan di balik gambar atau video. Pandangan seperti ini mendapat tantangan dari para aktivis video yang, katakanlah, mengusung “estetika” low resolution. Dalam *Objets Propagés: The Internet Video as an Audiovisual Format*, Gabriel Menotti membahas soal The Low Resolution Film Festival di Brazil (Lovink& Miles: 2011, hal 71-72). Festival ini menyajikan film-film dari internet untuk diputar (dan diisolasi) secara offline di bioskop konvensional.

Bagaimana dengan fungsi yang lain? Fungsi penelitian dan pendidikan? Justru kelebihan konsep “consumer/producer” adalah juga kekurangannya. Bagaimana jika produsen yang swalayan ini berhenti mengunggah file-file itu, mengingat tidak ada kewajiban sama sekali. Bagaimana jika konsumen yang swalayan dan tak ada kewajiban, juga mulai malas memanfaatkan video-video klasik tersebut? Museum yang baik memerlukan kurator dan tim manajemen untuk mengurasi dan membuat program-program (interaktif) yang berkaitan dengan tema museumnya, dan memastikan semua peran museum berjalan dengan baik.

Menurut Direktorat Museum (Direktorat Museum: 2007), koleksi pada museum haruslah dikelola. Pengelolaan koleksi adalah:

...serangkaian kegiatan yang menyangkut berbagai aspek kegiatan, dimulai dari pengadaan koleksi, registrasi dan inventarisasi, perawatan, penelitian sampai koleksi tersebut disajikan di ruang pameran atau disimpan pada ruang penyimpanan.

Lebih lanjut lagi, Direktorat Museum (Direktorat Museum: 2007) menyatakan bahwa dalam pengelolaan koleksinya, museum haruslah mempunyai pengurus sebagai berikut:⁵²

1. Kepala/Direktur Museum

Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.

2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum

Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.

3. Kepala Bagian Kuratorial

Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.

4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi

Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.

5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi

Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.

5. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi

Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

⁵² Silahkan periksa:Diakses 26 Mei 2011.

7. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

Dan tentu saja koleksi harus dipamerkan. Menurut Direktorat Museum, ada beberapa macam pameran di museum yaitu: 1. Pameran tetap, 2. Pameran temporen, dan 3. Pameran di ruang terbuka. Dan tentu ada penyesuaian untuk media baru, tetapi intinya, harus ada kurasi, proses kuratorial, dan tentu kurator yang handal.

Kurator bisa dibilang adalah jiwa atau jantung museum, preparasi dan konservasi adalah anggota tubuhnya, sedangkan edukator adalah wajahnya⁵³ Koleksi adalah benda mati, tetapi benda itu akan hidup bila dikelola dengan baik oleh kuratornya. Benda itu akan berbicara tentang dirinya dan tentang manusia pendukungnya⁵⁴.

Bagaimana pengelolaan “koleksi” di Facebook dan terutama Youtube? Bagaimana proses kuratorial new new media ini? Tentu saja semuanya serba swadaya dan swalayan. Diperlukan peneliti atau pendidik yang proaktif untuk mencari dan meracik sendiri program untuk proyek penelitian atau kelas ajarnya. Tetapi, di rimba belantara new new media itu, bagaimana mereka mencari tahu? Biasanya, di museum atau perpustakaan atau lembaga arsip, ada katalog, dan tentu hal semacam ini tidak (atau belum?) tersedia.

Dalam *Video Art Distribution in the Era of Online Video*, Sandra Fauconnier menggarisbawahi pentingnya *cataloguing and promoting* video online dalam rangka distribusi, dalam konteks video seni (Lovink& Miles: 2011, hal 109). Sepertinya,

⁵³ Silahkan cek: <http://pedomanrakyat.blogspot.com/2009/07/kurator-adalah-jiwanya-museum.html>. diakses 26 Mei 2011.

⁵⁴ Periksa: <http://pedomanrakyat.blogspot.com/2009/07/kurator-adalah-jiwanya-museum.html>. diakses 26 Mei 2011.

perlu ada upaya terpadu—mungkin masih swadaya dan swalayan—untuk pemetaan dan kategorisasi kira-kira materi audio visual apa yang tersebar di new new media, khususnya Youtube, untuk mempermudah pencarian.

Lantas, untuk konteks Indonesia sebagai negara berkembang, bagaimana dengan keterbatasan bandwidth dan kecepatan untuk mengaksesnya juga biaya akses⁵⁵? Layanan internet (broadband) di Indonesia adalah salah satu yang terburuk di dunia, bahkan di Asia. Tarif internet di Indonesia itu 300 kali lebih mahal daripada di Jepang⁵⁶. Hal ini menjadi kendala umum yang terjadi bagi pengguna Internet. Prinsip media baru baru yang “siapa saja, kapan saja, dan di mana saja” mungkin baru berlaku untuk “siapa saja” dan tidak untuk kedua hal lainnya. Soal “siapa saja” pun tergantung apakah yang bersangkutan bisa mengakses internet via kantor atau sekolah, atau secara financial mampu membayar internet berlangganan atau ke warnet. Dan tentu ini, khususnya upaya penurunan ongkos akses internet, adalah sebuah pekerjaan rumah bagi semua orang, walau pun sudah dicanangkan sejak 2006⁵⁷.

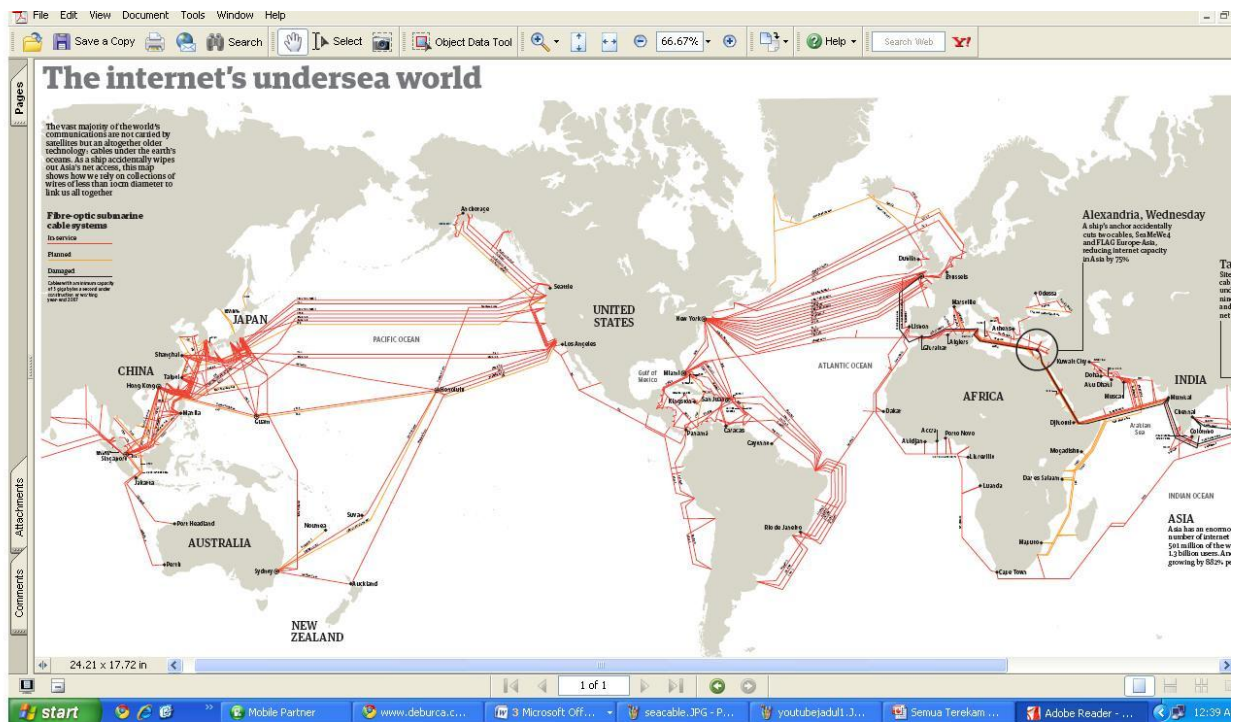
Jika kita lihat peta *Fibre-optic submarine cable systems* seluruh dunia tahun 2006, Indonesia yang amat sangat luas ini hanya punya satu tempat saja, yaitu Jakarta⁵⁸. Silahkan bandingkan dengan, misalnya, Singapura.

⁵⁵ http://www.lintasberita.com/Dunia/Berita-Dunia/WOW_internet_indonesia_paling_lambat_di_Dunia---- . Diakses pada 1 Mei 2011.

⁵⁶ http://www.lintasberita.com/Dunia/Berita-Dunia/WOW_internet_indonesia_paling_lambat_di_Dunia---- . Diakses pada 1 Mei 2011.

⁵⁷ <http://www.detikinet.com/read/2006/05/12/154441/593871/399/indonesia-rencanakan-backbone-internet-internasional-mandiri> Diakses pada 1 Mei 2011.

⁵⁸ http://www.deburca.co.uk/Portals/0/Blog/Files/4/154/SEA_CABLES_010208.pdf . Diakses pada 1 Mei 2011.



Figur 3: peta jaringan internet dengan format fibre-optic bawah laut 2006.

Dalam Buku Putih Departemen Komunikasi dan Informasi (Pusat Data Kementerian Komunikasi dan Informatika: 2010, hal 44), disebutkan bahwa infrastruktur *backbone* serat optik masih belum merata di seluruh wilayah Indonesia.

65,2% dari total infrastruktur menjangkau wilayah Jawa, diikuti oleh wilayah Sumatera (20,31%) dan Kalimantan (6,13%). Sedangkan pada wilayah Indonesia timur (Nusa Tenggara, Maluku dan Papua) masih belum terjangkau infrastruktur ini, maka Depkominfo telah melaksanakan program Palapa Ring pada tahun 2010 untuk meningkatkan jangkauan backbone serat optik di wilayah tersebut”.

Masih dalam sumber yang sama, disebutkan bahwa pada 2008, distribusi komputer dan akses Internet masih terkonsentrasi di wilayah Jawa. Diikuti oleh wilayah

Sumatera yaitu sekitar 16,58% dari total rumah tangga dengan computer dan 16,77% dari total rumah tangga dengan akses internet. Sedangkan selebihnya berada di wilayah lainnya. (Pusat Data Kementerian Komunikasi dan Informatika: 2010, hal 51)⁵⁹.

Thajib dkk (Lovink & Nedere: 2008, hal 187) menegaskan hal ini dalam konteks persoalan distribusi dari aktivis video online. Bandwith di Indonesia sangat terbatas khususnya di luar pusat urban. Untuk menontonnya, pengguna harus menunggu lama dengan lelah dan bosan, karena gambarnya putus-putus. Bagi produser atau distributor, mengunggah video memakan waktu yang amat lama, bahkan kadang-kadang mengalami kegagalan. Para pengguna internet ini masih memakai warnet atau koneksi dial-up yang murah, yang dimonopoli oleh BUMN bernama Telkom. Pemerintah Indonesia dikabarkan telah membuka tender untuk mengoperasikan Worldwide Interoperability for Microwave (WiMax), yang membolehkan kecepatan hingga 60Mbps. (Lovink & Nedere: 2008, hal 188). Jaringan Wimax pertama dirilis 28 Juni 2010⁶⁰. Mari kita lihat perkembangannya.

Pertanyaan lainnya: seberapa kekal di dunia maya? Kuis-kuis bertema *old school* di Facebook sudah susah untuk diakses. Beberapa link terkadang mati, diganti dengan alamat URL lainnya, atau dihapus oleh pengelola Youtube (misalnya karena *copyright violation*) dan Facebook (misalnya ada aduan dari *user* lainnya), atau pengunduhnya. Bagaimana pun, kedua website itu punya aturan sendiri. Youtube⁶¹ punya aturan keras soal pornografi, penyalahgunaan narkoba, alcohol bagi 17 tahun ke bawah, kekerasan visual, penyebaran kebencian, dan juga soal *copyright*. Bahkan ia punya

⁵⁹ Lebih lanjut soal data-data berkaitan dengan dunia internet, silahkan periksa: <http://www.akamai.com/stateoftheinternet/>. Bisa juga dilihat di Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=T6MfnuvH4Rs>. Diakses 27 Mei 2011.

⁶⁰ <http://www.goingwimax.com/first-media-launches-first-wimax-network-in-indonesia-11077/>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁶¹ Silahkan periksa: http://www.youtube.com/t/copyright_permissions

regulasi sehubungan dengan komunitas, seperti bisa dibaca di:
http://www.youtube.com/t/community_guidelines

Masalah berikutnya adalah persoalan pengguna. Menurut The Economist, kurang dari 20% penduduk Indonesia yang menggunakan akses internet, walau pun, menurut majalah itu, warga Indonesia menjadi pengguna kedua terbesar di Facebook dan ketiga di Twitter⁶². Buku Putih Depkominfo juga menyatakan bahwa, bahkan, hingga saat ini, internet masih berpusat pada pulau Jawa, dan kemudian Sumatera, baru pulau lainnya, seperti data yang penulis berikan di atas⁶³. Namun, keuntungannya, warga Indonesia di seluruh dunia (yang lebih melek-internet) bisa mengaksesnya, apalagi jika ada teks berbahasa Inggris atau bahasa asing lainnya, sehingga pengguna yang tak bisa berbahasa Indonesia bisa turut menikmatinya.

Simpulan

Secara sadar atau tidak sadar, para pengguna Facebook dan Youtube dari Indonesia sudah menjadi produsen dengan mengunduh video tahun 1970an, 1980an, 1990an, dan awal 2000an, yang berhubungan dengan budaya pop (musik, film, program televisi) dan memori kolektif mereka. Dengan begitu, mereka telah melaksanakan fungsi kuratorial, secara langsung atau tidak langsung, dan menjalankan fungsi penyimpanan (database) dan pelestarian secara online.

Walau masih banyak hambatan untuk memaksimalkan fungsi museum, khususnya pendidikan dan penelitian, dari Youtube dan Facebook, setidaknya Indonesia mempunyai modal besar: penggunaanya termasuk salah satu yang terbesar di seluruh Indonesia, dan tidak sedikit yang aktif tidak hanya sebagai konsumen yang mengunduh tetapi juga produsen yang mengunggah file-file kesayangan mereka.

⁶² <http://www.economist.com/node/17853348>. Diakses pada 1 Mei 2011.

⁶³ Soal detil data, periksa: <http://www.depkominfo.go.id/wp-content/uploads/2011/01/BUKU-PUTIH-17-JAN-2011-lowres.pdf>. diakses 26 Mei 2011.

Bibliografi

Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala (2007).

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *Pengelolaan Koleksi Museum* (6/112007). http://www.budpar.go.id/filedata/4552_1360-PengelolaanKoleksi.pdf. diakses 26 Mei 2011.

Edge, Kay & Frank Weiner (2006). "Collective Memory and The Museum: towards a reconciliation of philosophy, history and memory in Daniel Libeskind's Jewish Museum" in *Images, Representations and Heritage: Moving beyond Modern Approaches to Archaeology*. Springer: Springer Publishing.

Green, Lelia (2010). *The internet : an introduction to new media*. Oxford: Berg Publisher.

Levinson, Paul (2009). *New New Media*. Boston, Pearson.

Lovink, Geert dan Sabine Niederer (ed) (2008). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures

Lovink, Geerts dan Rachel Somers Miles (ed) (2011). *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures

Nugroho, Yanuar (2011). Citizens in @ction: Collaboration, participatory democracy and freedom of information – Mapping contemporary civic activism and the use of new social media in Indonesia. Report. Research collaboration of Manchester Institute of Innovation Research, University of Manchester and HIVOS Regional Office Southeast Asia. Manchester and Jakarta: MIOIR and HIVOS.

Pusat Data Kementrian Komunikasi dan Informatika (2010). *Komunikasi dan Informatika Indonesia, White Paper 2010*. Jakarta: Kementrian Komunikasi dan

Informatika. <http://www.depkominfo.go.id/wp-content/uploads/2011/01/BUKU-PUTIH-17-JAN-2011-lowres.pdf>. diakses 27 Mei 2011.

Biodata

Ekky Imanjaya adalah pengajar tetap pada jurusan Film, Binus School of Art and Design, Binus Internationa, Universitas Bina Nusantara. Ia juga salah satu pendiri dan redaktur jurnal populer www.rumahfilm.org. Ia memegang dua gelar master, yaitu Filsafat (Fakultas Ilmu Budaya UI) dan film studies (Universiteit van Amsterdam).

Ia acap menulis untuk media populer seperti Majalah Tempo, harian Kompas, Rolling Stone Indonesia, detik.com, dan Media Indonesia. Sebagai akademisi, tulisannya pernah dimuat di jurnal Asian Cinema, Jump Cut, Colloquy, Journal of European Studies, Cinemaya-The Asian Film Quarterly, dan Inside Indonesia. Ia juga menjadi pemakalah dalam berbagai seminar internasional seperti B for Bad Movies (Monash University, Melbourne), diskusi bulanan Indonesia Group Study dan Southeast Asian Studies (Australian National University, 2009), symposium Southeast Asia Pacific Audio Visual Archive Association (SEapavaa, 2009) Bandung, AAS-ICAS Conference (Honolulu, 2011), Aseacc (Ho Chi Minh City, 2011), dan Jakarta International Film Festival (2006). Ia juga pembuat film pendek dan/atau dokumenter. *Macet!* (dokumenter pendek, 2005) meraih juara pertama best Documentary on urban transport trip in Asia Video contest yang diadakan GTZ Sustainable Urban Transport Project (SUTP), Bangkok, 2006 dan diputar di 2007 Public Access Festival (Seoul). Pada 2006, ia diminta Jurusan Sejarah Universitas Negeri Jakarta untuk membuat film seputar reformasi bagi mata pelajaran sejarah kontemporer di Berbagai SMA, dan jadilah S.O.B. (Senjakala Orde Baru).

Beberapa buku yang pernah ia hasilkan, di antaranya, "A to Z about Indonesian Film", "Why Not: Remaja Doyan Nonton", "Why Not: Remaja Doyan Filsafat", "Jus

Musik”, “Amsterdam Surprises”, dan “The Backdoors of Jakarta: Representation of Jakarta and Its Social Issues in Post-Reform Indonesian Cinema”

Terakhir, ia menjadi penyunting edisi bahasa Indonesia untuk buku “Mau Dibawa Kemana Sinema Kita? Beberapa Wacana seputar Film Indonesia”.

Alamat: Jln Paus Dalam no. 47 Jakarta 13220

Telepon: 08129557443

Email: eimanjaya@binus.edu



Fakultas Ilmu Komunikasi – Universitas Mercu Buana
Jl. Meruya Selatan Kembangan Jakarta Barat 11650
www.mercubuana.ac.id