

Secupak nan Segantang:
Memberdaya dan Memasarkan Kandungan Nusantara di Era Digital

Ringkasan

Makalah ini merupakan rentetan daripada ceramah khas yang disampaikan Dato' Khairul Anwar, seorang tokoh yang amat berpengaruh dalam industri seni dan media. Berjudul "Secupak nan Segantang: Memberdaya dan Memasarkan Kandungan Nusantara di Era Digital", Dato' Khairul telah meneroka persimpangan dinamik antara kreativiti dan cita-cita komersial dalam era digital.

Di samping itu, beliau membincangkan bagaimana intuisi seorang karyawan dapat mendorong pemerksaan serta pengkomersialan kandungan media Nusantara. Sehubungan dengan itu, beliau turut mengetengahkan pandangannya terhadap potensi landskap digital hari ini yang menyediakan peluang baru bagi kandungan budaya berkembang maju di peringkat serantau dan global.

Lantaran itu, makalah ini bakal mengedepankan beberapa gagasan utama yang dikemukakan Dato' Khairul dalam ceramah tersebut, di samping memberi tokok tambah daripada sedikit kajian sampingan yang diusahakan penulis.

Biodata: Dato' Khairul Anwar Salleh

Dato' Khairul Anwar Salleh mempunyai pengalaman lebih 35 tahun dalam bidang seni, televisyen, produksi pentas dan pengurusan kandungan. Beliau memulakan kerjayanya di Mediacorp sebagai penerbit sebelum mencipta sitkom Malaysia "Spanar Jaya" yang kekal sebagai program penarafan tertinggi selama tujuh tahun berturut-turut.

Pada tahun 2005, Dato' Khairul menyertai Astro di mana beliau mengetuai pengeluaran kandungan. Di bawah kepimpinan beliau, pasukannya berjaya meningkatkan tontonan televisyen daripada 49% kepada 77%. Di samping itu, Dato' Khairul turut memainkan peranan yang besar dalam kejayaan filem-filem hebat seperti "Hantu Kak Limah", "Polis Evo" dan "Paskal" dengan jumlah keseluruhan kutipan *box office* hampir RM 200 juta.

Sebagai CEO Media Prima TV dan Primeworks Studios, beliau memberi pengaruh besar terhadap kandungan Melayu untuk lebih 8 juta isi rumah. Dato' Khairul juga merupakan peneraju perniagaan dan kreativiti kandungan Melayu di Malaysia, Singapura, dan Indonesia melalui pelbagai platform tradisional seperti TV dan filem di pawagam. Kini, beliau mengetuai syarikatnya sendiri, TANAH AIR FILMS.

Mukadimah Makalah

Perkembangan dunia digital, tidak dapat tidak, membawa dengannya peluang yang besar bagi memajukan kandungan media Nusantara jika dimanfaatkan sebaik mungkin. Manakan tidak, medan digital membuka pelbagai ruang baru yang sebelum ini dianggap mustahil belaka. Namun, dunia seni bukanlah dunia permainan yang sekadar menghibur dan menggembirakan semata; di sebalik tabir, setiap seniman yang menjejak masuk dalam bidang ini memerlukan kecekalan dan semangat yang kental dalam pada mereka melalui proses pembelajaran yang lama.

Dengan itu, makalah ini bakal diawali dengan pencerahan akan dua elemen utama bagi menjamin masa depan yang cerah dalam dunia seni: kemahiran dan intuisi. Bertitik tolak daripada itu, persimpangan dinamik antara budaya dan komersialisme—dua entiti yang lazim diandaikan saling bercanggah—bakal diterokai. Rentetan daripada itu, makalah ini bakal membincangkan cara memanfaatkan landskap digital yang pesat berkembang untuk memajukan kandungan budaya di peringkat serantau dan antarabangsa terutama sekali dalam memperkasakan bakat Singapura.

Natijahnya, makalah sederhana ini membawa harapan besar agar dapat menjadi pencetus titisan semangat dalam usaha memberdaya dan memasarkan kandungan Nusantara di era digital sehingga kelak berjaya menempah nama di persada antarabangsa.

Kemahiran Dibina, Intuisi Diasah: Pemacu Kreativiti dan Inovasi

Dalam dunia seni yang serba dinamik, kejayaan tidaklah datang bergolek sekelip mata. Sebaliknya, ia memakan jangka masa yang panjang di mana seseorang itu wajib mencari pengalaman yang luas demi meningkatkan kemahiran diri. Bagi Dato' Khairul sendiri, pengalamannya dalam bidang seni merentas pelbagai genre. Awalnya seorang pemain teater, beliau tidak putus-putus berlatih dan mencari peluang-peluang baru walaupun, pada ketika itu, tiada kepastian sama ada pengalaman-pengalaman tersebut bakal mendatangkan sebarang manfaat kelak.

Semangat mencari pengalaman ini mirip sekali dengan hujah Gladwell (2008) di saat beliau menyebutkan bahawa

To become a chess grandmaster also seems to take about ten years. (Only the legendary Bobby Fisher got to that elite level in less than that amount of time: it took him nine years.) And what's ten years? Well, it's roughly how long it takes to put in ten thousand hours of hard practice. Ten thousand hours is the magic number of greatness. (hlm.41)

Meskipun tidak dinafikan bahawa Gladwell menumpukan pemerhatiannya terhadap golongan “*outliers*”, atau mereka yang menonjol kebolehan luar biasanya dalam suatu bidang, harus juga dicermati penekanan beliau terhadap pentingnya mencari pengalaman dalam proses mengejar kejayaan. Begitu juga sikap Dato’ Khairul: tidak berdiam dengan pengalamannya yang cetek tatkala awal-awal berkecimpung dalam bidang seni. Tidak cukup pengalaman di alam pekerjaan, beliau juga mendalami ilmu pengetahuannya dalam bidang ini dengan mengambil diploma dalam bidang kesenian, khususnya dalam lukisan.

Sedar tidak sedar, pengalaman yang diraih tentu bakal mengasah intuisi seseorang (Blackler, Popovic & Mahar, 2007). Menariknya, berlimpah sudah kajian yang meneliti kesan ‘pengalaman’ terhadap intuisi seseorang (Brandenburg & Sachse, 2012). Blackler et al. (2007), sebagaimana juga ditakrifkan penyelidik-penyelidik lain, menyebutkan bahawa intuisi merupakan suatu proses kognitif yang memanfaatkan pengetahuan yang diraih melalui pengalaman-pengalaman yang pernah dilalui (hlm.4).¹

Sambung mereka pula, penggunaan intuisi “berlaku dengan pantas sehingga seseorang itu tidak dapat menerangkan bagaimana mereka membuat suatu keputusan tatkala ia dilakukan menggunakan intuisi” (Blackler et al., 2007, hlm.5).² Seiring dengan hal ini, Dato’ Khairul yakin bahawa intuisi yang diasahnya melalui pengalaman bertahun lama telah membantunya membuat keputusan-keputusan mustahak apatah lagi tatkala masalah menimpa.

Natijahnya, pengalaman, kemahiran dan intuisi merupakan elemen-elemen yang saling melengkapi serta menjadi asas kepada kreativiti dan potensi inovatif yang mampan. Dengan itu, barulah seseorang mampu bertahan dalam bidang yang sengit ini sehingga mengecapi kejayaan kelak.

Ekosistem Media dan Peluang Digital yang Berkembang

Mahu tidak mahu, arus perubahan zaman di samping perkembangan dunia digital membawa dengannya perubahan dinamik di medan penyiaran. Antaranya, jika dahulu bahan penyiaran disebarkan secara am, kini, platform digital memungkinkan bahan hiburan dikhususkan bagi seorang individu (Schantin, 2024). Bahkan, proses individualisasi ini semakin menjadi-menjadi kehebatannya dengan perkembangan kecerdasan buatan, atau *artificial intelligence* (Schantin, 2024).

¹ Terjemahan saya. Teks yang asal seperti berikut: “Intuition is a type of cognitive processing that utilises knowledge gained through prior experience.” (Blackler et al., 2007, hlm.4)

² Terjemahan saya. Teks yang asal seperti berikut “In-tuitive interaction is fast and generally non-conscious, so people may be unable to explain how they made decisions during intuitive interaction. (Blackler et al., 2007, hlm.5)

Maka, dalam erti kata lain, kemajuan dunia digital hari ini telah memungkinkan beberapa perkara yang suatu ketika kelihatan sukar atau mustahil dilaksanakan. Hal ini termasuklah pembinaan pertalian dan jaringan kerjasama bersama negara-negara lain terutama sekali negara-negara di alam Melayu.

Berkenaan hal ini, Wasserman (2021) telah mengkaji kelebihan kerjasama serantau (*regional cooperation*) bagi memajukan industri media di Afrika Selatan. Berikut merupakan sedikit daripada manfaat yang diketengahkan dalam makalahnya:



Rajah 1: Kelebihan kerjasama serantau bagi reformasi media (Sumber: Center for International Media Assistance)

Lantas, tidak hairanlah tatkala terkuntum hasrat Dato' Khairul semenjak awal lagi untuk menghasilkan sebuah filem pengeluaran bersama (*co-production*) antara Malaysia dan Singapura atau Malaysia dan Indonesia. Malangnya, memandangkan dunia digital belum lagi berkembang ketika itu dan setiap syarikat penyiaran cenderung menumpukan perhatian terhadap kehendak khalayak sasaran tempatan, kerjasama tersebut tidak dapat direalisasikan.

Mujur, perkembangan dunia digital membuka saluran-saluran baru, seperti *HBO Go*, yang meluaskan khalayak sasaran merentas sempadan negara. Hal ini meningkatkan daya tarikan usaha berkolaborasi antara negara. Bahkan, hari ini, terdapat sudah beberapa filem kolaborasi yang dihasilkan seperti *Perjalanan Bersama* (2021) dan *The Fox King* (2024)—kedua-duanya merupakan filem kolaborasi antara Malaysia dan Indonesia ("Perjalanan Pertama", 2021; Riandi & Kistyarini, 2024).

Demi terus menjayakan usaha ini, timbul pula keperluan mengenal pasti kaedah baru yang dapat menyatukan negara-negara di alam Melayu. Dalam dunia digital, setiap pencipta kandungan (*content creator*) mampu mengawal pengedaran bahan masing-masing—begitulah yang diusulkan Dato' Khairul.

Pentingnya perihal ini dikuatkan lagi dengan hakikat bahawa, sebagaimana disebutkan Jonathan Perelman selaku Naib Presiden Strategi Agensi dan Pembangunan Industri di BuzzFeed, "*content is king, distribution is queen and she wears the pants*" ("*Social Media Week*", 2014). Lantaran itu, wajarlah bagi para 'kurator' seni bekerjasama dengan 'kurator' lain yang sehaluan agar proses pengedaran dapat dilaksanakan bersama dengan cara yang paling berkesan.

Dengan jumlah penduduk yang besar di alam Melayu, tugas pencipta kandungan adalah untuk saling bertukar pandangan dalam usaha menghasilkan bahan yang mampu menarik minat sebahagian besar daripada sekalian penutur bahasa Melayu. Hakikatnya, usaha ini memerlukan kerjasama daripada berbagai pihak termasuklah pembuat dasar (*policy makers*)—masing-masing dengan peranan masing-masing.

Sebagai langkah ke depan, usaha membina rangkaian perniagaan serantau harus diutamakan. Para karyawan sendiri perlulah rajin menghadiri acara-acara seni di negara-negara serantau. Melalui rangkaian kukuh yang dibina di acara-acara tersebut, mereka bukan sahaja memperluaskan pengalaman malah turut membawa pulang peluang baru ke tanah air. Berbekalkan infrastruktur yang sedia ada, rangkaian yang dibina ini mampu menjayakan usaha kolaborasi yang hebat hingga dapatlah seni Melayu berkembang maju ke persada dunia.

Seiring dengan itu, dengan menawarkan kesempatan bekerjasama, dunia digital turut memiliki kuasa 'menyatukan' dari dua sudut. Di satu sudut, setiap yang terlibat dalam mencipta kandungan, daripada penyiar sehinggalah pembuat dasar disatukan meskipun berasal dari negara lain. Di sudut yang lain pula, para pengguna dan penonton kandungan yang dihasilkan turut disatukan menerusi wadah hiburan yang sama. Bahkan, kuasa 'menyatukan' ini turut dibincangkan secara tuntas dalam forum "*Culture, Media, Digital Forum 2024*" baru-baru ini yang menekankan peranan media digital dalam menghasilkan naratif universal sekaligus menghubungkan sekalian insan merentas jurang bahasa dan budaya ("*Culture, Media, Digital Forum*", 2024).

Budaya dan Komersialisme: Mencari Titik Seimbang

"Heritage wasn't only about the past...heritage was a process of engagement, an act of communication and an act of making meaning in and for the present." (Smith, 2006)

Hakikatnya, 'budaya' dan 'komersialisme' saban waktu dilihat sebagai dua entiti yang sukar, bahkan tidak dapat, diselaraskan (Jackson, 2002). Ada pula yang mengibaratkan kedua-dua ini mempunyai "hubungan janggal" atau "*awkward relationship*" (McDowell dlm Jackson, 2002). Semakin gawat lagi, gelombang globalisasi ada kalanya dianggap racun berbisa yang merusakkan keaslian dan kemuliaan budaya tempatan.

Sungguhpun begitu, makalah ini sependapat dengan Smith (2006) yang mengusulkan pemahaman budaya yang dinamik, yakni yang terus membawa takrifan serta maksud baru sesuai dengan peredaran zaman. Sebagai penekanan lagi, beliau mengajukan bahawa budaya merupakan "*an act of making meaning in and for the present*" (Smith, 2006).

Dalam pada itu, meskipun budaya hari ini tidak dapat diasingkan daripada proses komersialisme, seronglah tanggapan bahawa komersialisme bakal melenyapkan nilai budaya Melayu. Bahkan, tidak kurang contoh-contoh di mana para seniman rantau ini berjaya meraih hasil komersial yang lumayan seiring dengan usaha mulia mengedepankan budaya Melayu dalam karya masing-masing. Antaranya termasuklah filem asal Indonesia, *The Raid: Redemption*, yang mengangkat seni silat dan, pada masa yang sama, berjaya menempah tempat di pawagam merata dunia termasuklah di United Kingdom (UK).

Bersangkutan dengan ini, pentinglah bagi seorang seniman itu meningkatkan pemahaman dan kemahirannya secara holistik; dalam erti kata lain, tidaklah cukup baginya meningkatkan kemahiran dalam perihal budaya dan seni semata, melainkan haruslah juga beliau memahami dunia komersial dan digital serta peka akan kehendak khalayak sasarannya.

Lebih daripada itu, peningkatan, bahkan kemantapan, budaya popular (*popular culture*) Asia beberapa dekad ini (Hollingsworth, 2019) sewajarnya menjadi inspirasi akan keupayaan bahan-bahan hiburan dari rantau ini untuk mencecah masuk ke pasaran antarabangsa. Bahkan, menurut hemat Dato' Khairul, kini, terdapat lonjakan permintaan oleh syarikat-syarikat barat terhadap bahan-bahan hiburan dari rantau ini terutama sekali dalam industri permainan video. Lantas, wujudlah peluang besar bagi para seniman menonjolkan keupayaan bakat-bakat di alam Melayu dalam menghasilkan idea-idea hebat yang bertaraf antarabangsa.

Pemeriksaan Bakat Singapura di Arena Serantau

Dato' Khairul menyifatkan Singapura sebagai negara yang "*structured*" (berstruktur) dan "*organised*" (tersusun) dengan wujudnya wadah-wadah dan dasar-dasar yang membantu. Meskipun tidak dinafikan bahawa masih terdapat kekurangan-kekurangan yang wajar ditangani, tidaklah makalah ini

menolak tanggapan Dato' Khairul bulat-bulat. Hakikatnya, pihak pemerintah, menerusi badan kawal selianya, Penguasa Pembangunan Media Infokom (IMDA), menyediakan insentif dan geran untuk menyokong pengeluaran kandungan tempatan dan pembangunan bakat serta membantu Perusahaan Kecil dan Sederhana (SME) berkembang maju dalam ekonomi digital ("Singapore Media Industry", 2024).

Dalam usaha untuk terus maju ke hadapan, harus ditekankan peri pentingnya bagi pembuat dasar mengenal pasti pasaran sasaran dengan teliti. Unerman (2024), antaranya, menyebutkan bahawa proses memperkenalkan suatu dasar harus bertolak daripada "*genuine audience insight that acknowledges the reality of how people watch, listen, and interact in media*". Ekoran daripada itu, tidak kurang pentingnya bagi pembuat dasar merancang strategi jangka panjang yang seharusnya merangkumi peruntukan wang bagi sektor media dan seni.

Di samping itu, tidaklah patut seorang seniman yang berbakat mudah berasa puas sekadar dengan pencapaian sedia ada. Sebaliknya, harus dinyalakan dalam hatinya obor semangat yang membara untuk sentiasa mendaki gunung pencapaian; jika sudah maju di negara sendiri, maka usahalah pula untuk menceburkan diri di peringkat antarabangsa.

Berkaitan hal ini, Dato' Khairul menekankan bahawasanya identiti sebagai rakyat Singapura wajar menjadi suatu kebanggaan; manakan tidak, beliau yakin bahawa setiap bakat tempatan yang dilatih di sini membawa "DNA Singapura" yang unik termasuklah tata kerja yang cekap serta sikap agresif dalam membangunkan kandungan yang dapat menarik pasaran Asia yang lebih besar.

Lebih penting lagi, setiap yang berkecimpung dalam dunia kesenian ini, atau sebarang bidang sekalipun, wajarlah mengenal pasti kelebihan dan kekurangan diri. Usahlah bermalu meminta nasihat dan pandangan ahli-ahli dalam bidang seni dan budaya—bak pepatah Melayu, "malu berkayuh perahu hanyut, malu bertanya sesat jalan".

Kesimpulan

Natijahnya, usaha memberdaya dan memasarkan kandungan Nusantara di era digital bukanlah usaha bersendirian mahupun urusan sehari dua; namun, dengan semangat yang kental, infrastruktur yang kukuh serta sokongan yang padu dari berbagai pihak, tidaklah juga ia angan-angan kosong semata.

Berbekalkan gagasan-gagasan bernas Dato' Khairul Anwar, makalah ini telah mengemukakan (1) kepentingan kemahiran dan intuisi yang dibina melalui pengalaman, (2) peluang yang ditawarkan

medan digital yang berkembang, (3) titik seimbang budaya dan komersialisme serta (4) potensi pemerksaan bakat Singapura.

Akhir kalam, perkembangan dunia digital menawarkan pelbagai peluang baru yang wajar dimanfaatkan agar medan seni dan budaya Nusantara terus berkembang hingga mencapai dimensi baru di persada global. Meskipun makalah ini barangkali belum mencukupi sebagai panduan lengkap ke arah kemajuan, setidaknya, moga ia menyemai benih semangat yang bakal mekar dalam benak hati sekian seniman dan karyawan dalam usaha memberdaya dan memasarkan kandungan Nusantara.

Rujukan:

- Blackler, A.L., Popovic, V. & Mahar, D.P. (2007). Empirical investigations into intuitive interaction: A summary. Dalam *MMI-Interaktiv*, 13, 4-24. Diperolehi daripada https://www.researchgate.net/publication/27469586_Empirical_investigations_into_intuitive_interaction_A_summary
- Brandenburg, S. & Sachse, K. (2012). Intuition comes with experience. In D. de Waard, K. Brookhuis, F. Dehais, C. Weikert, S. Röttger, D. Manzey, S. Biede, F. Reuzeau, and P. Terrier (Eds.), *Proceedings HFES Europe Chapter Conference Toulouse*. Diperolehi daripada <https://www.researchgate.net/publication/235247949>
- Culture, Media, Digital Forum 2024: Strengthening cultural ties between Russia and the Arab World through modern media and creative collaboration. (2024). *Emirates 24/7*. Diperolehi daripada <https://www.emirates247.com>
- Gladwell, M. (2008). *Outliers: The Story of Success*. Diperolehi daripada <https://desalvo99.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/05/malcolm-gladwells-outliers-chapter-2-10000-hour-rule.pdf>
- Hollingsworth, J. (2019). Why the past decade saw the rise and rise of East Asian pop culture. *CNN Entertainment*. Diperolehi daripada <https://edition.cnn.com>
- Jackson, P. (2002). Commercial Cultures: Transcending the Cultural and the Economic. *Dalam Progress in Human Geography*, 26(1), 3-18. <https://doi.org/10.1191/0309132502ph254xx>
- “Perjalanan Pertama”, film kolaborasi Indonesia dan Malaysia. (2021). *ANTARA: Kantor Berita Indonesia*. Diperolehi daripada <https://www.antaranews.com>
- Riandi, A.P. & Kistyarini. (2024). Dian Sastrowardoyo Bintang di Film The Fox King, Kolaborasi Malaysia dan Indonesia. *Kompas*. Diperolehi daripada <https://www.kompas.com>
- Schantin, D. (2024). Personalisation in media has evolved but still has a long way to go. *International News Media Association*. Diperolehi daripada <https://www.inma.org>
- Singapore Media Industry. (2024). *International Trade Administration*. Diperolehi daripada <https://www.trade.gov/market-intelligence/singapore-media-industry>
- Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. Diperolehi daripada <https://doi.org/10.4324/9780203602263>

Social Media Week - Content Is King, But Distribution Is Queen. (2014). *Buzzfeed*. Diperolehi daripada <https://www.buzzfeed.com>

Unerman, S. What is media strategy, and why is it important?. *Brainlabs*. Diperolehi daripada <https://www.linkedin.com/pulse/what-media-strategy-why-important-sue-unerman-ph8se>

Wasserman, H. (2021). The untapped potential of regional cooperation for media reform in Southern Africa. *Center for Internasional Media Assistance*. Diperolehi daripada <https://www.cima.ned.org>