PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik, Vol. 1 No. 2, Juli (2021)
e-ISSN: 2797-0469

PERJALANAN SENIMAN DI DUNIA VIRTUAL MELALUI E-GOVERNMENT

May Yusita Sari
Program Studi Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
mayyusitasari@gmail.com

Bagoes Soenarjanto
Program Studi Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
bagoes97.bb@gmail.com

Dida Rahmadanik
Program Studi Administrasi Negara
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
didarahma@untag-sby.ac.id

ABSTRACT

The *virtual era requires* artists to be more developed in their work and also be able to apply their work to virtual media. UPT Taman Budaya as a place where artists show their existence which will later be uploaded through the *YouTube account of UPT Taman Budaya*, namely Cak Durationm, in this case UPT Taman Budaya helps artists to continue to develop through virtual event performances in the Cak Duration building. By using *direct observation techniques* in the field, the author is assisted by employees. The author as an internship student at UPT Taman Budaya participates in helping virtual event activities during the internship, and the author also provides suggestions and *solutions to promote the virtual event* through *promotional advertisements on social media* belonging to UPT Taman Budaya

Kata kunci: *Event virtual, UPT Taman Budaya, Social media, Promotion*

A. PENDAHULUAN

Indonesia sedang mengalami masalah besar yaitu merebaknya virus Covid-19, Maka semua kegiatan masyarakat maupun kegiatan kesenian harus berhenti total untuk memutus tali rantai Covid-19. Dalam hal ini mengakibatkan masyarakat kehilangan pekerjaan dan penurunan ekonomi pada masyarakat terutama kepada seniman yang juga sedang mengalami kejenuhan karena tidak bisa berkarya di dunia seni.

Seniman diharapkan selalu berfikir positif, belajar kembali serta memutar otak agar di masa pandemi seperti ini tetap bisa berkreasi tanpa harus diatas

panggung melainkan berkreasi melalui media digital yaitu virtual. Kita sebagai masyarakat insonesia harus bersama-sama membangun kebudayaan baik pemerintah, organisasi seni budaya, dan masyarakat, sebagimana diamanatkan pada Undang-Undang No.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Dengan cara melindungi, mengembangkan, memanfaatkan dan membina potensi budaya bangsa, maka pemerintah memberlakukan event virtual tetapi dengan aturan protokol kesehatan dan tidak ditonton secara lansung melainkan ditonton melalui social media.

Pemerintah melalui event virtual ini berharap agar seniman terus berekembang dan kesenian di Indonesia tetap hidup, selain itu seniman muda juga diharapkan kesadaran diri dan menjadikan event virtual ini sebagai sumber inspirasi dan pedoman ketika seniman boleh berekspresi tanpa melanggar peraturan pemerintah tersebut.

Dengan adanya perkembangan teknologi, diharapkan jangan sampai menggerus seni tradisi yang kita miliki, namun media tersebut justru menjadi pijakan dan sarana untuk perkembangan dan keberlansungan seni tradisi Indonesia.

Seniman muda kini aktif dalam dunia virtual mereka menunjukan seni eksistensinya melalui akun social media mereka seperti youtube, instagram maupun tiktok yang sedang booming saat ini, hal ini merupakan suatu era baru dalam perkembangan dunia seni melalui virtual.

Popularitas seniman bisa dilihat dari minat penanggap dan penonton dalam lingkup media digital serta para seniman juga diharapkan mampu berusaha menjaring ribuan *subscriber* atau *like* melalui social media yang mereka miliki. Di era virtual menuntut seniman untuk semakin berkembang dalam berkarya dan juga mampu mengaplikasikan karyanya ke media virtual.

UPT Taman Budaya sebagai wadah tempat seniman menunjukan esistensinya yang nantinya akan di unggah melalui akun youtube UPT Taman Budaya yaitu Cak Durasim, dalam hal ini UPT Taman Budaya membantu seniman untuk terus berkembang melalui pagelaran event virtual di gedung cak durasim.

B. METODE

Pada penulisan laporan penelitian ini metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif. Penelitian melalui metode ini dilakukan secara deskriptif dengan melihat objek secara alamiah dan natural, apa adanya dan menyeluruh. Menurut Moleong (2011:6), Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus secara alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis data melalui wawancara secara lansung di UPT Taman Budaya dan mengumpulkan berbagai materi tentang penerapan event virtual, kemudian hasil penelitian tersebut diuraikan dalam bentuk kata-kata yang tertulis. Penelitian ini juga menggunakan teknik

observasi penulis akan mengumpulkan data secara konkrit seperti pengolahan data, analisis data, serta penarikan kesimpulan.

Taman Budaya Provinsi Jawa Timur berfungsi sebagai Pusat Pengkajian dan Pengembangan Kesenian di Jawa Timur. Taman Budaya Jawa Timur yang dikenal selama ini adalah sebagai ruang publik bagi berlangsungnya kegiatan seni dan budaya. Masyarakat mengenalnya sebagai tempat diselenggarakannya pergelaran kesenian di Gedung Cak Durasim, Pendopo Jayengrana, Galeri Prabangkara atau di bagian lain dalam kompleks Taman Budaya. Penulis akan meneliti UPT Taman Budaya yang berada di Jl. Jalan Genteng Kali no 85 Surabaya, Indonesia 60275, Telpon : (031) 5342128.

Fokus penelitian merupakan hal yang penting dalam penulisan ini karena bisa mengetahui pokok permasalahan yang akan diteliti. Dalam penerapan kebijakan event virtual pada instansi pemerintah penulis akan menjelaskan bagimana penerapan event virtual yang berlangsung pada UPT Taman Budaya dan apa saja faktor pengembang seperti faktor pendukung dan penghambat berjalannya event virtual tersebut. diperlukan indikator dari teori agar dapat berjalan dengan baik dalam mengatasi permasalahan yang ada pada UPT Taman Budaya. 1) Penulis mengambil indikator untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu, Menurut Indrajit dalam (Sadikin2011) diriset oleh Harvard JFK School of government yang meliputi *Support, Capacity*, dan *Value;* 2) Penulis menjawab rumusan masalah kedua terkait faktor penghambat dan faktor pendukung, Menurut AgusDwiyanto (2006 : 50) untuk mengukur keberhasilan penerapan event virtual dengan indikator meliputi yaitu *Produktivitas, Kualitas Layanan, Responsiviness.*

Dalam penelitian ini menggunakan metode Studi Pustaka,Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai macam buku-buku literasi, jurnal, maupun sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian. Hal ini dilakukan agar memperoleh data secara teoritis untuk mendukung kebenaran data yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara secara lansung.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara. Hal ini dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti, umumnya wawancara dilakukan secara lisan dan bertatap muka langsung. Melalui wawancara penulis mendapatkan data baru yang tidak ditemukan saat observasi, sehingga data tersebut dapat menjadi data penunjang untuk memperkuat data yang telah diperoleh sebelumnya. Juga secara observasi, pelaksanaan dari metode observasi yaitu dengan cara melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung mengenai permasalahan yang akan di teliti. Dalam hal ini penulis ikut terjun langsung ke instansi pemerintah yang bersangkutan untuk mengamati kegiatan dan mencari fakta-fakta untuk memperoleh data yang konkrit, serta dokumentasi, di mana pelaksanaan dalam metode ini yaitu dengan mengamati dan mengambil gambar secara langsung kemudian mengumpulkan data dan dipublikasikan, dengan metode ini dapat memperoleh data yang lebih akurat untuk mendukung hasil dari observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data Kualitatif menurut Sugiyono (2015:38), langkah-langkah dalam menganalisis data kualitatif adalah sebagai berikut: a) Reduksi

Data (Data *Reduction*), perolehan data dari lapangan yang terperinci peneliti perlu mereduksi data yaitu dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu; b) Penyajian Data (Data *Display*), maksud dari penyajian data yaitu data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan flowchart; c) Menarik Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing Verification)*, adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, karena kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

E-Government merupakan penyelenggaraan pemerintahan berbasis teknologi informasi, layanan informasi, maupun program yang disiapkan secara digital oleh pemerintah, dan juga menawarkan nilai untuk meningkatkan kualitas layanan publik secara efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan dalam penyajian data terakait penerapan event virtual melalui e-government dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di UPT Taman Budaya dapat diukur dengan menggunakan teori kajian dan analisis dari Havard JFK School of Government menurut Indrajit (2006:15) ada tiga indikator sebagai berikut: *Support* (dukungan) dari pihak Dinas Pemerintahan Provinsi Jawa Timur dan UPT Taman Budaya Jawa Timur, *Capacity* (kemampuan) dari aparatur pemerintah dalam menerapkan e-government, dan *Value* (nilai) yang merupakan manfaat dari penerapan e-government. Berikutnya untukmengetahui faktor penghambat dan faktor pendukung menggunakan indikator dari Agus Dwiyanto (2006: 50) yaitu *Produktivitas, Kualitas Pelayanan, Responsiveness.*

Efektivitas E – Government

Support (dukungan)

Support dengan kata lain adalah dukungan. Dukungan merupakan hal terpenting dalam penerapan e-government, dukungan yang dimaksud adalah adanya unsur pimpinan dengan menerapkan *political wil*l (keinginan politis) guna mendukung pembangunan dan pengembangan e-government. Dengan unsur *political wil*l pemimpin juga harus memberikan motivasi dalam pelaksanaan e-government. Support atau dukungan dari pemerintah yaitu:

Penerapan e-government pada UPT Taman Budaya tidak bisa berjalan dengan baik jika tidak ada *political will,* karena hal ini menyangkut seluruh proses dari penerapan program event virtual melalui e-government.

Berdasarkan hasil lapangan dalam penerapan program event virtual ini menunjukkan bahwa sudah ada dukungan dari pemerintahan pusat, pemerintah pusat yang dimaksud adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata memberikan dukungan penuh kepada UPT Taman Budaya Jawa Timur dalam program event virtual. Contoh dukungan yang telah diberikan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

yaitu adanya anggaran karena untuk berlansungnya kegiatan event virtual membutuhkan anggaran yang menunjang. Dukungan berikutnya dari UPT Taman Budaya kepada seniman yang terlibat dalam event virtual yaitu berupa wadah dan fasilitas untuk seniman yang akan melakukan pagelaran event virtual. Dukungan lainnya dari UPT Taman Budaya yaitu berupa platform melalui media sosial milik UPT Taman Budaya seperti akun youtube, instagram, facebook, dan twitter. Namun *political will* belum dapat terlaksana dengan baik karena kurangnya sosialisasi tentang adanya program event virtual berbasis online dan website yang tersedia masih kurang diketahui oleh masyarakat luas, sosialisasi melalui media digital belum berjalan dengan efektif karena minat penonton yang berkurang khususnya masyarakat yang masih suka dengan tradisi kuno.

Capacity (kemampuan)

Capacity dengan kata lain adalah kemampuan. Kemampuan yang dimaksud adalah kemapuan dari sumber daya yang diperlukan dalam pembangunan dan pengembangan *e-government*. Dalam kemampuan terdapat tiga sumber daya yang paling tidak harus dimiliki oleh instansi pemerintah, yaitu sumber daya finansial, sumber daya infrastruktur, dan sumber daya manusia. Berikut contoh *capacity* (kemampuan) dari UPT Taman Budaya berdarkan hasil lapangan adalah:

Capacity (kemampuan) yang berkaitan dengan sumber daya finansial dalam bentuk anggaran sudah baik serta tidak ada kendala dalam anggaran untuk memenuhi kebutuhan proses penerapan event virtual. Berikutnya yang berkaitan dengan sumber daya infrastruktur sudah cukup baik dengan adanya teknologi informasi berupa platform media digital yaitu akun youtube, instagram, facebook, twitter dan website. Berikutnya dilihat dari sumber daya manusia di UPT Taman Budaya masih kurang dalam hal pengolahan data digital seperti perekaman, editing, pembuat poster, dan publikasi. Namun UPT Taman Budaya sudah memaksimalkan dalam publikasi di sosial media, Jumlah yang tersedia sebanyak 30 orang dari 45 orang yang diperlukan, dan sumber daya manusia yang ada masih kurang berkompeten dalam media digital terutama untuk promosi event virtual.

Value (nilai)

Value dengan kata lain adalah nilai. Nilai disini merupakan manfaat yang didapat oleh pemerintah sebagai pemberi pelayanan dan masyarakat sebagai penerima pelayanan e-government sekaligus menjadi penentu efektif tidaknya manfaat e-government. Untuk itu perlunya ketelitian pemerintah dalam menjalankan e-government agar dapat memberika manfaat yang signifikan.

Dalam hal ini UPT Taman Budaya berperan sebagai pemerintah yang memberikan pelayanan kepada masyarakat dalam pelaksanaan event virtual. Berdasarkan hasil lapangan menunjukkan bahwa tujuan diadakannya program event virtual sesuai dengan Undang-Undang No.5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan yaitu pelestarian, perlindungan, pengembangan, pemanfaatan. Nilai (manfaat) dalam pelaksanaan program event virtual di UPT Taman Budaya belum bisa dikatakan maksimalkarena penonton yang merupakan masyarakat tradisional penonton setia event saat offline mereka belum terbiasa menggunakan teknologi dan tidak berkenan mengakses media sosial youtube serta website lainnya. Sebab seni pertunjukan menganut nilai kebudayaan tradisi maka lebih baik ditayangkan

secara lansung atau offline karena aura penonton itu ada, dan lebih efektif jika menyentuh pelayanan publik.

Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung

Produktifitas

Dalam mengukur produktifitas *e-governmen*t penulis memilih teori menurut Agus Dwiyanto (2006: 50) yang mengatakan bahwa konsep produktifitas dapat digunakan untuk mengukur tingkat efisiensi dan efektivitas pelayanan. Dengan cara memasukkan seberapa besar hasil produktifitas organisasi publik tersebut.

Dalam pelaksanaan e-government UPT Taman Budaya memiliki faktor pendukung dalam produktifitasnya dan dapat dikatakan efektif karena terus melakukan upaya untuk melestarikan serta mengembangkan dunia kesenian melalui panggung virtual. Dalam hal ini UPT Taman Budaya sebagai wadah untuk event virtual ini juga berharap yang terbaik untuk seniman dan tidak lupa untuk menerapkan protokol kesehatan selama pandemi agar terhindar dari virus covid-19 serta pelaksanaan kegiatan agar diberi kelancaran. Adapun hasil penelitian yang diperoleh penulis sebagai mahasiswa magang dan penelitian skripsi di UPT Taman Budaya, berikut hasil produktifitas kinerja organisasi di UPT Taman Budaya dalam penerapan event virtual berdasarkan dari data hasil melakukan wawancara:

a) Kreatif Inovatif

1. Membuat konsep iklan untuk promosi di social media
2. Mendesain poster DVD hasil rekaman dan mendesain sticker tentang protokol Covid-19
3. Menyajikan pakeliran virtual serta membantu membuat inovasi konsep cerita yang menarik untuk seniman yang akan tampil pada event virtual

b) Tim Pendukung

1. Didukung oleh UPT Taman Budaya dan seniman yang berpatisipasi
2. UPT Taman budaya mendukung penuh saat berjalannya event yaitu men-shooting, memotret, mendokumentasi, serta mengedit dan mempublikasikan di social media.

c) Sarana Prasarana

1. UPT Taman Budaya mendukung alat karawitan, wayang dan kebutuhan pentas seni yang berkualitas dan menarik.
2. UPT Taman Budaya mendukung peralatan vidio streaming dan sound system yang bagus.
3. UPT Taman Budaya mendukung lokasi pementasan yang mewadahi.
4. UPT Taman Budaya mempunyai akun youtube dan berekerjasama dengan akun besar.

d) Pemasaran

1. UPT Taman Budaya sebagai wadah memberikan tempat dan fasilitas untuk seniman menunjukan eksistensinya dengan mengadakan event virtual pagelaran, wayang kulit, dagelan, tari, jaranan, ludruk dll.
2. UPT Taman Budaya membantu seniman yaitu mempromosikan profil seniman, serta menampilkan seniman di akun social media milik UPT Taman Budaya Jawa Timur.

3. UPT Taman Budaya mempublikasikan hasil rekaman event virtual melalui media digital yaitu platform terutama di akun youtube cak durasim, lalu promosi di instagram cak durasim dengan mengupload poster dan iklan, serta baliho yang dipasang di depan UPT Taman Budaya.

Kualitas Pelayanan

Dalam mengukur kualitas pelayanan e-government penulis memilih teori menurutAgus Dwiyanto (2006 : 50) yang mengatakan bahwa kualiats layanan menjadi hal yang penting dalam menjelaskan kinerja organisasi publik agar terhindar dari pendangan negatif karena ketidakpuasan masyarakat yang diterima dari organisasi publik.

Berdasarkan hasil lapangan menunjukkan bahwa kebijakan e-government yang telah dilaksanakan oleh UPT Taman Budaya belum dapat dikatakan efektif karena mendapatkan dampak negatif dari masyarkat dalam sisi pelayanan virtual, bisa dilihat dari adanya PPKM (penerapan pembatasan kegiatan masyarakat) atau pembatasan lingkup-lingkup tertentu seperti tidak boleh mengundang penonton hadir saat event berlansung, maka perlunya beradaptasi karena biasanya pemain ditonton orang banyak seperti dukungan penonton secara lansung namun sekarang hanya menghadap kamera, lalu durasi pemain atau seniman dibatasi maksimal 30 menit.

Responsiviness

Dalam mengukur responsiviness penulis memilih teori menurutAgus Dwiyanto (2006: 50) yang mengatakan bahwa Responsiviness merupakan kemampuan instansi atau organisasi untuk mengetahui kebutuhan masyarakat, serta kemampuan organisasi publik dalam menjalankan misi dan tujuannya, terutama untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Berdasarkan hasil lapangan menunjukkan bahwa UPT Taman Budaya belum dapat dikatakan efektif dalam memberikan pelayanan krena terdapat berbagai kendala dalam event virtual seperti kendala dalam menyusun agenda dan prioritas pelayanan, adanya kendala dalam mengembangkan program-program pelayanan publik sesuai yang diminta dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat. Berdasarkan hasil lapangan peneliti menunjukkan bahwa adanya faktor penghambat contohnya publikasi ke media sosial yang dinikmatin semua orang juga ada tantangan sendiri, untuk penerapan event secara virtual karena tidak semua orang bisa menggunakan teknologi dan tidak semua orang punya jaringan wifi, serta penonton yang sudah berusia tua juga susah menggunakan teknologi untuk menonton pagelaran, respon dari masyarakat yaitu kangen ada pagelaran secara lansung karena mereka tidak memepergunakan media sosial. Selain itu penerapan event virtual melalui e-government ini sangat berpengaruh terhadap psikologis para seniman seniman yang biasa dilapangan atau payung offline karena responnya menjadi sangat kaku ketika di depan kamera saat di shooting, mereka butuh atmosfir dan suasana dengan adanya penonton itu agar sangat terasa.

Dalam penelitian ini program event virtual memiliki tujuan untuk membina mengembangkan dan menyebarluaskan potensi seni budaya daerah, meningkatkan peran lembaga masyarakat dalam pembinaan seni budaya secara terprogram, serta meningkatkan apresiasi seniman dan penonton pada umumnya. Melalui kebijakan

e-government sasarannya adalah seniman penyaji dengan mengapresiasikan dan mengaktualisasikan karya seninya melalui panggung virtual akun youtube cak durasim, sasaran berikutnya adalah penonton lewat live streaming channel youtube Cak Durasim. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Kasi (kepala seksi) UPT Taman Budaya dan staff serta seniman menunjukkan program event virtual belum dapat dikatakan efektif karena kurangnya Sumber Daya Manusia dalam pengolahan data digital, lalu berkurangnya minat penonton jika melalui digitalisasi karena penonton lebih senang saat melihat event secara lansung, sedangkan jika saat event secara lansung atau offline dapat ditonton oleh banyak orang sehingga suasanya menadi sangat hidup, seniman dan penonton bisa merasakan lansung karya seni dan nilai kebudayaan jika secara lansung.

D. KESIMPULAN

Electronic Government merupakan penyelenggaraan pemerintahan berbasis teknologi informasi, layanan informasi, maupun program yang disiapkan secara digital oleh pemerintah, dan juga menawarkan nilai untuk meningkatkan kualitas layanan publik secara efisien dan efektif.

Dari hasil analisis pembahasan fokus penelitian yang pertama dengan menggunakan indikator e-government menurut Indrajit (2006:15) ada tiga yaitu: support, capacity, value. Penulis menarik kesimpulan bahwa pengembangan e-government di UPT Taman Budaya kurang efektif yang dapat dilihat dari berbagai elemen seperti support, capacity, value. Dari hasil penelitian dalam indikator *support*, terbilang sudah cukup untuk anggaran yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur.

Berikutnya untuk indikator *capacity*, dalam penerapan event virtual ini belum dapat dikatakan efektif karena kurangnya sumber daya manusia yang dibutuhkan kurang dilihat dari segi kuantitas dan kualitas yaitu dalam pengelolahan (content creator). Faktor lain penyebab tidak berkembangnya pelayanan e-government adalahUPT Taman Budaya sebagai pelaksana untuk meningkatkan kompetensi merubah menjadi pelayanan e-government melalui Event virtual ini masih kurang berjalan dengan baik dan juga merupakan sesuatu yang baru untuk UPT Taman Budaya, serta masih perlu beradaptasi dari sistem offline menjadi online.

Berikutnya adalah melihat dari indikator *value,* yang merupakan besar tidaknya manfaat event virtual yang diperoleh masyarakat dan UPT Taman Budaya sendiri, Dari hasil data dan pembahasan bab sebelumnya UPT Taman Budaya belum sepenuhnya efektif dalam penerapan event virtual melalui e-government. Hal tersebut dapat dilihat dari data daftar penonton di akun youtube milik cak durasim yang menunjukan ada sebagian masyrakat yang tidak bisa menonton event virual karena faktor pengahmbat penduduk tidak bisa mengoperasikan teknologi, boros kuota paketan internet, tidak punya wifi, serta keuangan. Serta kurangnya sosialisasi manual kepada masyarakat tentang adanya event virtual.

Dari hasil analisis pembahasan fokus penelitian yang kedua dengan menggunakan indikator e-government menurut Agus Dwiyanto (2006: 50) untuk melihat faktor penghambat dan faktor pendukung. Yaitu, adanya faktor

pendukung dalam melakukan penerapan event virtual melalui digital secara modernisasi dampaknya positif karena dengan ini orang-orang sudah mulai digitalisasi namun UPT Taman Budaya masih butuh proses untuk ke digitalisasi karena kebanyakan taman budaya ditonton secara lansung dan karena pandemi ini mau tidak mau harus digital. Namun akan menjadi nilai plus jika bisa jalan dua dua nya karena kepuasan dari seorang seniman itu adalah applouse atau tepuk tangan dari penonton. Media publikasi online untuk event virtual yang digunakan UPT Taman Budaya sudah cukup beragam seperti Youtube, Instagram, Facebook, Twitter serta Website. Jika event dilakukan offline serta ditambahi media digital akan eksplore lebih banyak dalam menarik minat penonton dan menambah atsmosfir serta huforia kepada seniman, namun kalau ada pembatasan sosial itu menjadi tidak efektif karena pemain berkurang menjadi sedikit, ruang ruang dikurangin porsinya. Media disini merupakan pelengkap dari event offline, pendokumentasian disiarkan itu juga sebagai pelengkap karena jika pertunjukan tanpa media itu kurang luas maka pentingnya media disitu.

Faktor penghambatnya yaitu penerapan event e-government melalui virtual ini tidak ada tepuk tangan akhirnya tidak bisa merasakan apapun, kebanyakan seniman didepan kamera juga canggung oleh karena itu masih butuh proses dalam menyajikan. Dampak negatif dari sisi pelayanan virtual dapat dikatakan efektif kalau tidak ada pandemi, namun kalau saat pandemi seperti ini tidak efektif ketika ada PPKM pembatasan lingkup-lingkup tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis memberikan saran terkait dengan efektivitas penerapan even virtual melalui e-government adalah: 1) Bagi Instansi pemerintah harus menambah SDM pada bidang dokumentasi dan publikasi dengan cara merekrut teknisi dari luar sesuai dengan bidang yang dibutuhkan atau bekerjasama dengan televisi local agar berjalan lebih efektif serta untuk membantu perekaman event, mendokumentasi saat event serta mengedit, mendesain yang menarik dan menambah konsep iklan agar dapat menambah minat penonton di social media. Kalau bisa digabungkan antara virtual online dan offline itu sangat luar biasa, jadi huforia atsmosfir online itu dapet dan jangkauannya pun lebih jauh; 2) Masih perlu adanya upaya agar platform tersebut diketahui oleh banyak orang, dengan cara mempromosikan membuat iklan serta poster yang menarik serta melakukan kerjasama dengan media partner; 3) Cara mempromosikan menggunkaan platform instagram dan youtube agar lebih efektif, untuk menguploadnya kita ada SOP yaitu semua bahan media iklan H - Seminggu sudah harus naik dan pengambilan gambar H – 10 dari kegiatan idealnya segitu; 4) Meningkatkan pengembangan konten untuk youtube cak durasim. Marketing, ada iklan yang melibatkan narasumber ada iklan yang non narasumber tujuannya tetap untuk mempromosikan kegiatan.Sajian, pengemasan dalam bentuk penayangan visual minimal 3 kamera seperti pengarahan kamera sudut dan angel, ketajaman kamera juga detail karena mempengaruhi penonton, visual hasil shooting minimal full HD.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyo Kuntadi, M.Sn. Sanggar Seni Madhangkara. Seniman Jawa Timur

Cahyono (2010) Analisa Penerapan E-Government Melalui Sub Sistem Informasi Manajemen . *Skripsi Universitas Komputer Indonesia* , 1-205.

cakdurasim.com/tentang-upt

Cak Durasim. (2019) Majalah seni budaya jawa timur, edisi 10 tahun 2019.

Dewi, B. P. (2020). Penerapan Electronic Government. *eJournal Pemerintahan Integratif Volume 7, Nomor 4*, 482-492

Eko Indrajit. (2006), *Electronic Government*: *Konsep Pelayanan Public Berbasis Internet dan Teknologi Informasi.* Padang: APTIKOM.

Hadi, Samsul. (2011). *Metode Riset Evaluasi.* Yogyakarta: Lakbang: Grafika.

Indrajit, Richardus Eko. (2011). *Elemen Sukses Pengembangan E-Government.* eArtikel dan Sistem Teknologi Informasi Nomor 233 Seri 999

Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 *tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government,* Jakarta, Kementerian Komunikasi dan Informasi Deputi Bidang Telematika.

Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nawawi, I. (2009) *Public Policy,Analisis, Strategi Advokasi Teori dan Praktek.* Surabaya: PMN.

Sugiyono (2008) *Metode Penelitian Administrasi.* Bandung. Alfabeta.

Sancoko, Bambang. (2010) *Pengaruh Remunerasi Terhadap Kualitas Pelayanan Publik.* Vol 17 Nomor 1

Yordan Putra Angguna, A. Y. (2018) UpayaPengembangan E-Government Dalam Pelayanan Publik. *JurnalAdministrasiPublik (JAP), Vol. 3, No.1,*, Hal. 80-88.