



# Bali Sangga Dwipantara IV

Kampus  
Merdeka

BALI - DWIPANTARA WASKITA

(Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)

WISWA - MANU - WASTU

## KONSEP KARL MARX TENTANG PROLETARIAT PADA FUNGSI MEDIA DIGITAL SANGGAR SENI

Denta Mandra Pradipta Budiastomo<sup>1\*</sup>, Wahyu Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Trilogi

<sup>2</sup>Universitas Nasional

### KATA KUNCI

Media Digital, Marxisme, Proletariat, Sanggar Seni.

### KEYWORDS

*Digital Media, Marxism, Proletariat, Art Studio*

### INFORMASI ARTIKEL

Halaman 297-312



@2024 Penulis.  
Dipublikasikan oleh  
Pusat Penerbitan  
LP2MPP Institut Seni  
Indonesia Denpasar. Ini  
adalah artikel akses  
terbuka di bawah [CC-BY-NC-SA](#)

### ABSTRAK

Penyebaran infeksi virus corona berdampak besar terhadap eksistensi sanggar seni tari di Jakarta. Banyak sanggar tari yang mengalami penurunan jumlah siswa, penyebabnya karena tidak adanya aktivitas kegiatan pembelajaran dan pertunjukan. Fakta menunjukkan bahwa hanya beberapa sanggar yang bisa bertahan saat pandemi covid-19. Bertahannya sanggar-sanggar seni tari ini menimbulkan pertanyaan, bagaimana lembaga tersebut dapat bertahan di tengah maraknya perkembangan teknologi dan perubahan yang terjadi saat pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah media digital masih dapat dianggap sebagai bagian dari sistem demokratis cukup baik untuk dianggap sebagai sebuah media yang menghapus hierarki kelas dan dominasi kuasa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sumber data adalah sanggar seni Ayodya Pala. Menggunakan pendekatan ekonomi politik media Marxist dan metode Analisis Wacana Kritis Van Dijk. Data dikumpulkan melakukan observasi langsung dengan cara tidak berperan, wawancara, telaah dokumen dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan media digital sanggar Ayodya Pala tidak hanya menunjukkan trennya, tetapi juga menunjukkan bahwa dari sudut pandang ekonomi dan politik media Marxist, media digital membentuk hirarki sosial yang membedakan Ayodya Pala sebagai pemilik modal dan penggunaannya dan menghasilkan proletariat digital, yang dapat dilihat dalam komodifikasi regulasi pengguna media digital.

### ABSTRACT

*The spread of the coronavirus infection has had a major impact on the existence of dance studios in Jakarta. Many dance studios have experienced a decline in the number of students, the reason being the absence of learning and performance activities. Facts show that only a few studios were able to survive the Covid-19 pandemic. The survival of these dance studios raises the question of how these institutions can survive amidst the rapid technological developments and changes that occur during the pandemic. This research aims to see whether digital media can still be considered part of a democratic system well enough to be considered as a media that eliminates class hierarchies and power domination. This research uses qualitative methods, the data source is the Ayodya Pala Art Studio. Using a Marxist media political economy approach and Van Dijk's Critical Discourse Analysis method. Data was collected using direct observation without a role, interviews, document review, and literature study. The results of this research show that the use of*

\*E-mail korespondensi [dentamandra@gmail.com](mailto:dentamandra@gmail.com)

*digital media by the Ayodya Pala studio not only shows trends but also shows that from Marxist media economics and political point of view, digital media forms a social hierarchy that differentiates Ayodya Pala as the owner of capital and its users and produces a digital proletariat, which can be seen in the commodification of digital media user regulations.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Dengan meningkatnya globalisasi dunia, perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi sangat berkembang dengan cepat. Menurut [1], globalisasi mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Revolusi industri 4.0 sangat mempengaruhi sektor pekerjaan yang dikendalikan oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih ketika terjadinya pandemi COVID-19 [2].

Bumi di ciptakan sebagai wadah kehidupan alam semesta yang diciptakan tuhan yang maha kuasa, sehingga segala pemikiran atau ide datangnya dari Tuhan. Sebagaimana di jelaskan Plato [3], anugerah merupakan satu kesatuan lebih tak terlukiskan dari kehiningan. Alam semesta seringkali dipahami sebagai alam sekitar kehidupan manusia. Pandangan tersebut kemudian yang melahirkan pemikiran dikotomis (manusia dan alam) dalam kehidupan manusia. Inilah yang membentuk perilaku hubungan manusia terhadap alam. hubungan pemanfaatan yang berkelanjutan. Alam dengan segala sumber dayanya diciptakan Allah untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Penyebaran infeksi virus corona baru telah memberikan dampak besar bagi kehidupan masyarakat di berbagai bidang, salah satunya dampak terhadap seni tari di Indonesia [4]. Pemerintah telah melarang proses pembelajaran tatap muka dan kegiatan tingkat kinerja, yang dapat menyebabkan penutupan semua lembaga pendidikan formal dan nonformal, sehingga pemerintah merekomendasikan agar proses ini dilakukan secara *online* / daring) [5].

Keadaan ini tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran di bidang pendidikan formal, tetapi juga pendidikan non formal, termasuk sanggar seni. Sanggar seni tari adalah tempat atau tempat orang berlatih atau belajar seni tari dengan tujuan menjaga kelestariannya dalam masyarakat [6]. Pada sanggar seni tari masyarakat dapat mempelajari berbagai tarian yang ada di Indonesia. Keberadaan sanggar seni merupakan sarana tumbuh dan berkembangnya seni, baik tradisional maupun kreasi, serta proses belajar mengajar yang menghasilkan karya seni.

Dari sanggar seni muncul pendidikan seni, suatu bidang ilmu yang memberikan kontribusi bagi perkembangan siswa dalam perkembangan intelektual, estetika, sosial, emosional dan kreatifnya [7]. Saat ini, sanggar seni sebagai simbol budaya ikut berubah dan bertransformasi karena perkembangan teknologi dan situasi pandemi. Secara umum, sanggar seni kini dituntut untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuannya, memanfaatkan teknologi digital sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan melakukan kegiatan seni pertunjukan sebagai media promosi lembaganya [8].

Pada sistem pembelajaran melalui media berbasis digital terdapat poin efektivitas, daya tarik, dan efisiensi dalam kegiatannya [1]. Digitalisasi pendidikan budaya harus didasarkan pada bahan

pelajaran yang dipilih yang mendukung gagasan pelestarian budaya selama proses pembelajaran. Dalam proses ini, pendekatan dan teknik yang tepat digunakan untuk memungkinkan siswa untuk menjadi proaktif, kreatif, serta paham bagaimana mempunyai konsep cara melestarikan budaya saat menggunakan media digital selama pandemi COVID-19 [9].

Di tengah era globalisasi yang diwarnai oleh individualisme, materialisme dan edonisme, keberadaan media digital sangat penting bagi sanggar seni. Ini semakin menjauhkan orang dari kesadaran rohani dan menumbuhkan keserakahan, yang pada gilirannya menyebabkan kekecewaan, stres, dan kematian [9]. Media digital yang digunakan dalam kegiatan berkesenian di sanggar seni adalah berbasis media dan teknologi yang menggabungkan suara, gambar, teks, dan video yang sering disebut multimedia. Media diantaranya *zoom meet, google meet, skype, youtube, Instagram live* serta beberapa alat rekam seperti *video recorder, DSLR, Tripod, alat rekam suara, stabilizer* [10].

Menurut konsep menuju Sarwaprati Hita tentang getaran hati nurani atau disebut sebagai Genta Herdaya [11], manusia sebagai makhluk Tuhan yang dikategorikan sebagai mikrokosmos memiliki tiga unsur yakni: Lahiriah, Jasmaniah, dan batiniah. Lahiriah berkaitan dengan nafsu yang tak terkendali membuat hidupnya tak teratur. Jasmaniah berkaitan dengan visual manusia itu sendiri (gemuk, kurus, gagah, jelek, hitam, swamatang, putih, tinggi pendek dll). Batiniah berkaitan dengan kosmos yang tinggi yang membuat hidupnya teratur atau yang membentuk moralitas. Dalam batiniah, hati selalu bergejolak mencari kebenaran yang melahirkan lima unsur panca Mahabhuta yakni: Pertiwi (Bantala) berkaitan dengan tanah/bumi dimana kita berpijak yang memberikan gambaran atau visual suatu bentuk yang bermanfaat dan indah; Apah (Bani) berkaitan dengan api yang memberikan sumber panas untuk membakar suatu yang jahat atau yang mengganggu jiwa dan pikiran untuk berimajinasi, dari api itu terbentuklah asap dan kumpulan asap itu membentuk awan yang indah; Teja (Banu) cahaya atau sinar yang dipancarkan dari langit sebagai sumber energi yang kuat bagi pemikiran manusia; Naya (Banyu) sebagai kehidupan air juga berfungsi melancarkan peredaran darah dalam tubuh dan otak manusia untuk membentuk alam imajinasi; Akasa (bayu) Angin juga berkaitan dengan nafas yang dihembuskan berdasarkan pikiran dan hati nurani yang membentuk suatu bentuk ke stabilan sehingga membentuk suatu keadilan dan kebenaran sebagai ilmu dan nilai.

Dari penjelasan diatas, penggunaan media digital dalam strategi keberlanjutan sanggar disesuaikan dengan kehidupan realistik yang dikaitkan dengan keadaan pandemi. Bagian yang merefleksikan suatu media yang menarik dari kehidupan dari alam imajinasi ke bentuk nyata. Artinya, penggunaan media digital ini ada tidak lepas dari imajinasi setiap sanggar seni yang melakukan kegiatan berkesenian pada saat pandemic

Menurut pemantauan awal peneliti di wilayah Jakarta pada saat pandemi banyak sekali sanggar seni tari yang mengalami penurunan jumlah siswa, tidak adanya kegiatan pertunjukan bahkan ada yang tutup operasionalnya. Pemantauan ini berasal dari hasil pembahasan dalam kegiatan peneliti sebagai narasumber di kegiatan webinar yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan DKI Jakarta yang bertema Pelestarian seni budaya di era digital pada tanggal 2 desember 2021 yang dihadiri ratusan peserta dari wilayah yang ada di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Hasil dari observasi, sebelum pandemi Dinas Kebudayaan DKI Jakarta telah melakukan pendataan sanggar seni

tari, sebanyak 193 sanggar tari faktanya hanya ada 15 sanggar seni tari yang bisa bertahan di tengah gempuran pandemi covid-19 dan perkembangan teknologi [12].

Temuan dilapangan terdapat konsep Pustaka Abinaya yang terdapat di Sapta Purna Darani tentang korelasi kebutuhan untuk menginternalisir energi alam [11] menjelaskan tentang Mantra shastra memiliki subjeknya kekuatan ini dalam semua manifestasinya, pengaruh pengetahuan pengelola sanggar seni dalam media digital sangat rendah. Pada kegiatan digitalisasi ini termasuk sains modern di dalam kesatuan diwakili oleh daiviprakriti. Prakritri adalah penyebab material dunia. Benda tubuh dan organ jiwa terbuat dari prakriti. Tuhan memberi Prakriti melalui ShaktiNya lalu ada ciptaan (media digital) didalamnya ada aspek ketidaktahuan (Avidya) adalah bentuk prakriti yang mengaburkan spiritual jiwa individu disini dapat dilihat ketidaktahuan atau ketidaksiapan sanggar seni dalam digitalisasi.

Dari sanggar yang masih bertahan tersebut atas dasar informasi dan saran dari Dinas Kebudayaan DKI Jakarta peneliti menyaring kembali menjadi satu sanggar seni tari yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan menilai aktifitas sanggar tari tersebut dalam menjalankan kegiatan pembelajaran seni, melakukan pertunjukan seni, mempunyai jumlah anggota yang masih terlibat, lama berdiri, mengikuti kompetisi dan penggunaan media digital saat pandemi covid-19 serta tidak berhenti berkreatifitas dan berinovasi. Sanggar seni tari yang terpilih yaitu sanggar Ayodya Pala. Sanggar seni tari ini tetap beroperasi, yang menimbulkan pertanyaan apakah media digital masih dapat dianggap sebagai bagian dari sistem demokratis? Apakah media digital cukup baik untuk dianggap sebagai sebuah media yang menghapus hierarki kelas dan dominasi kuasa? Dan bagaimana media ini akan dimaknai setelah media konvensional mengambil alih di tengah maraknya kemajuan teknologi, perubahan yang terjadi selama pandemi, dan para pemilik sanggar seni?

Jika kita berbicara tentang ide-ide Karl Marx tentang Proletar dan Borjuis, digitalisasi media di media arus utama adalah salah satu contoh dari upaya untuk menciptakan hirarki sosial. Marx menciptakan konsep kelas sosial saat revolusi industri dan ilmu pengetahuan membawa kapitalisme ke Eropa. Produksi kapitalis bergantung pada kepemilikan pribadi atas alat produksi otomatis dan subsistem produksi utama, seperti barang, tanah, dan makanan. Orang yang tidak memiliki akses ke alat produksi otomatis dianggap sebagai pekerja. Sistem kapitalis memiliki kesadaran palsu yang menyebabkan kelas pekerja tidak pernah menyadari bahwa mereka kehilangan waktu, tenaga, dan sumber penghasilan mereka. Pekerjaan dianggap sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup (13).

Penyebaran teknologi, penguasaan sumber daya industri, dan penguasaan atas pengetahuan, kekayaan, dan hak asasi manusia adalah semua tanda-tanda kapitalisme [14]. Industri media adalah salah satu sumber kapitalisme di masyarakat modern. Teori media Marxisme secara khusus mendukung gagasan ini [15]. Teori ini melihat media dari sudut pandang ekonomi-politik, melihat kekuasaan dalam struktur dan konten media [15].

Orang percaya bahwa teknologi internet akan mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain. Ini dianggap sebagai awal kapitalisme digital dari perspektif Marxisme [16]. Ini adalah topik yang akan saya bahas saat saya mengembangkan digitalisasi media. Gebrakan baru dalam dunia seni

pertunjukan saat ini adalah digitalisasi media, yang mengposisikan pelanggan sebagai produsen. Pelaku seni sekarang dapat membuat konten mereka sendiri, berbeda dengan sebelumnya yang hanya mendengarkan berita secara pasif. Kredibilitas dalam penggunaan media digital adalah topik utama yang dibahas dalam diskusi. Bagaimana mungkin orang awam dibiarkan bertindak ketika mereka tidak tahu apa itu media digital? Peran media digital dalam menyebarkan kebudayaan Indonesia saat ini sangat penting [17]. Informasi menjadi mudah diakses karena perputaran informasi yang cepat, terutama bagi remaja yang menghabiskan waktu dan perhatian mereka di bidang media ini.

Setelah pandemi, banyak peristiwa yang mendukung digitalisasi media, seperti pertunjukan seni budaya secara online di *YouTube*, pelatihan seni budaya secara online di *Zoom*, *Gmeet*, dan *Skype*, dan promosi sanggar seni di media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook*. Dengan munculnya kegiatan ini, praktik informasi yang dibuat secara cepat dan secara real-time dari masyarakat yang mengalami kejadian tersebut mendapatkan nafas baru. Digitalisasi media dianggap sebagai media baru yang menawarkan perspektif yang berbeda dari media konvensional. Jika pro dan kontra ini dipertimbangkan dalam konteks digitalisasi media di Indonesia, pola yang sama akan ditemukan intervensi dari media arus utama dan profesional [18].

Perkembangan media digital dapat membantu keberlanjutan sanggar seni, terutama selama pandemi. Media digital dapat memberi orang akses untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi [19]. Dalam konteks artikel ini, peneliti memilih sanggar Ayodya Pala sebagai fokus analisis mengingat sanggar ini dengan menilai aktifitas sanggar tari tersebut dalam menjalankan kegiatan pembelajaran seni, melakukan pertunjukan seni, mempunyai jumlah anggota yang masih terlibat (3.000 siswa), lama berdiri, mengikuti kompetisi, menggunakan media digital saat pandemi covid-19 serta tidak berhenti berkreatifitas dan berinovasi.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah jenis penelitian yang mengumpulkan data deskriptif tentang perilaku dan kata-kata tertulis atau lisan dari subjek. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena strategi dan alasan para narasumber di sanggar seni yang dituju dianggap paling efektif jika disampaikan secara deskriptif dan dijabarkan secara kualitatif. Ini karena penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dengan menggunakan berbagai metode yang ada [20].

Data primer dan data sekunder berasal dari rencana proses pengumpulan data penelitian. Data primer berasal dari pengumpulan langsung penulis, termasuk observasi dan wawancara. Data sekunder berasal dari data yang tidak diperoleh langsung dari sumbernya oleh penulis, dan termasuk dokumentasi pendukung. Dalam menentukan hasil akhir penelitian, penulis mengutamakan data primer. Dalam penelitian ini, masalah ini akan dilengkapi dari sudut pandang Sanggar Ayodya Pala, yang juga memiliki berbagai macam media digital. Pendekatan ekonomi politik media Marxist dan metode Analisis Wacana Kritis Van Dijk digunakan untuk menganalisis komodifikasi dan pembentukan relasi kuasa dalam artikel ini. Pada kajian penelitian, struktur dari kelas yang tercipta

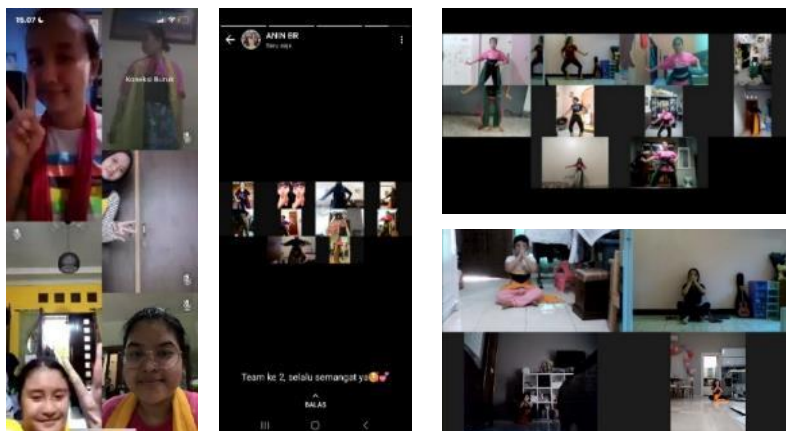
menempatkan seluruh media digital Sanggar Ayodya Pala sebagai pemilik modal dan pengguna sebagai buruhnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil/Deskripsi Data

##### a) Penggunaan Media Digital Sanggar Seni Ayodya Pala

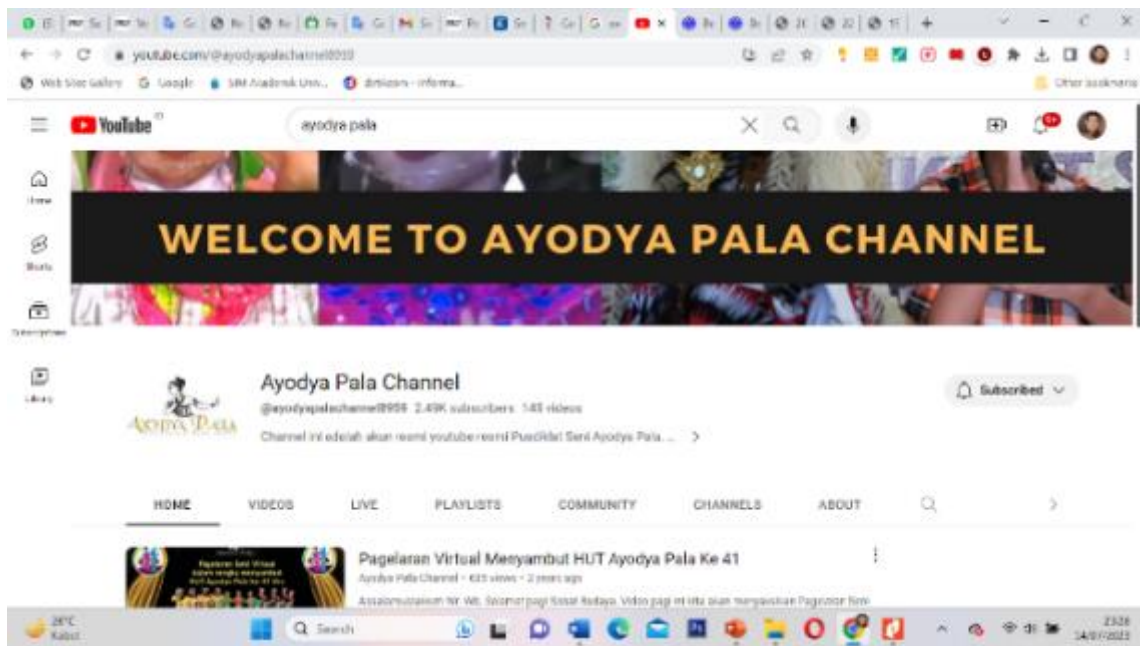
Ayodya Pala Art Center berdiri pada tanggal 24 April 1980 dengan motto 'Membangun Bangsa Melalui Seni dan Budaya' sangat konsisten dalam pelestarian, pendidikan dan pengembangan seni budaya tradisional Indonesia. Pada akhirnya berkembang menjadi organisasi entertainment yang aktif “menjual” berbagai paket seni pertunjukan (seperti tari tradisional, tari modern, musik tradisional, dan modeling). Ayodya Pala sudah berkali-kali dipercaya oleh berbagai stasiun TV di Indonesia untuk menampilkan berbagai acara dan regular special sejak tahun 1984 hingga sekarang. Di usianya yang ke-43 tahun ini Sanggar Ayodya Pala memiliki 3.000 siswa dan 45 cabang di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Ayodya Pala berasal dari kata Ayodya yang diambil dari Epos Ramayana yaitu suatu negara / kerajaan tempat Rama dilahirkan. Kerajaan tersebut makmur, aman, tentram, dan masyarakatnya berbudaya. Sedangkan kata Pala berasal dari sumpah palapa yang dikumandangkan oleh Maha Patih Gajah Mada yang berasal dari Kerajaan Majapahit yang intinya mempersatukan wilayah Indonesia.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Tari Sanggar Ayodya Pala Melalui Media Online  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

Pada kegiatan pembelajaran seni tari di sanggar Ayodya Pala telah menggunakan aplikasi *zoom*, *gmeet* dan *skype*. Walaupun memiliki keterbatasan berinteraksi melalui virtual, minimal sudah mempunyai kegiatan pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk gerak. Hal ini sesuai dengan kebutuhan dimana tari yang diajarkan merupakan gerak tubuh. Dalam pelatihan menggunakan media ini dapat menampilkan sebuah tarian sebagai contoh gerakan tubuh yang dapat ditirukan oleh para siswa secara *live*. Dalam gambar diatas menunjukkan bahwa pembelajaran tari secara daring di Ayodya Pala. Hal ini dapat dimengerti mengingat pembelajaran praktik langsung dengan metode tatap muka tidak dapat dilakukan di masa pandemi. Keterbatasan

ini menyebabkan berkurangnya interaksi secara langsung antara guru, pelatih atau instruktur dengan siswa didiknya.



Gambar 2. Akun *YouTube* Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

*Youtube* telah menjadi salah satu cara yang mudah dan praktis bagi para pelaku kebudayaan untuk beralih ke dunia digital. Para pelaku di sanggar tari merasakan hal ini sangat penting karena mereka ikut serta dengan perkembangan teknologi selama pandemi. Menurut Etin pimpinan Ayodya Pala, dunia digital sangat membantu sanggar mereka untuk bertahan, dan membantu mereka memperkenalkan kebudayaan dan sanggar mereka dengan menampilkan seni kepada masyarakat lokal dan asing. Dengan kemampuan untuk menyediakan berbagai jenis konten, *platform Youtube* telah menjadi bagian penting dari masyarakat modern.

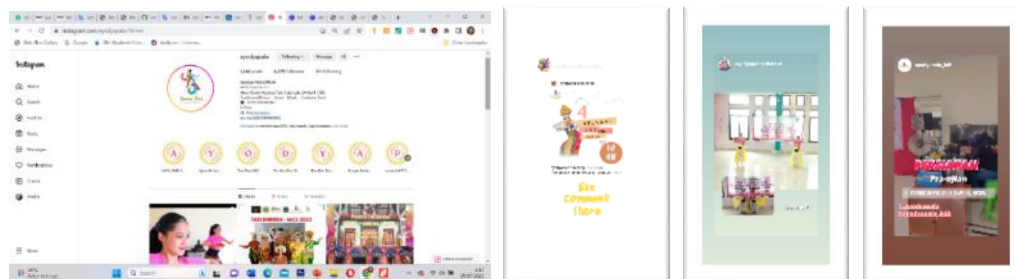
Kehadiran dunia digital ini tentunya dapat melibatkan banyak masyarakat di sanggar seni tari untuk terus memberikan ide dalam sebuah konten di *Youtube*. *Youtube* menawarkan berbagai keuntungan, khususnya bagi sanggar seni tari, seperti platform untuk membagikan informasi berupa video-video panjang. Sanggar Ayodya Pala sering membagikan pertunjukan sandiwara mereka di akun *Youtube*, yang berdurasi antara 15 menit dan 100 menit. Dengan beralih ke *platform* ini, mereka telah menunjukkan kemampuan mereka untuk menarik lebih banyak penonton, seperti yang ditunjukkan oleh jumlah penonton yang menyaksikan salah satu karya mereka, hal ini dibuktikan dengan jumlah penonton yang menyaksikan salah satu karya yang berjudul Tari Bhinneka by Ayodya Pala Goes to Spain 2017 yang menembus hingga 32.000 penonton.





Gambar 3. Kegiatan *Podcast* Sanggar Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

Kehadiran dunia digital tentunya dapat melibatkan banyak masyarakat di sanggar seni, Sanggar Ayodya Pala untuk terus memberikan ide dalam sebuah konten di *YouTube* Ayodya Pala. Ayodya Pala melihat *YouTube* memiliki banyak keuntungan karena dengan adanya platform ini, mereka dapat mengetahui hal-hal yang sedang menjadi trend dan menggunakannya sebagai referensi dalam membuat konten podcast sambil mempertahankan unsur keseniannya. Dalam podcast, Etin membahas tentang sejarah Ayodya Pala, pencapaian alumni, dan kreasi tarian mereka. Dia mengatakan bahwa jika Ayodya Pala ingin bersaing dengan kebudayaan kontemporer, mereka harus mengikuti tren saat ini.



Gambar 4. Media Sosial *Instagram* Sanggar Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

*Instagram* merupakan aplikasi yang memungkinkan sanggar seni berbagi konten seperti foto dan video. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur tambahan seperti filter, cerita, dan *IGTV* yang membuat konten yang Anda bagikan lebih menarik dan lebih mudah diakses oleh banyak pengguna [20]. Sanggar Ayodya Pala menggunakan media ini untuk menghubungi pengguna *Instagram* dan memanfaatkannya untuk berpromosi dan berkolaborasi dengan para siswa atau orang tua siswa di sanggar untuk mengajak dan meningkatkan ketertarikan masyarakat. Sanggar Ayodya Pala menggunakan *Instagram* untuk berkolaborasi serta berpromosi dengan bantuan para siswa dan orang tua. Mereka juga sering mengunggah kegiatan kelompok mereka, seperti latihan rutin, kegiatan di balik layar sebelum pertunjukan dan pertunjukan tari.

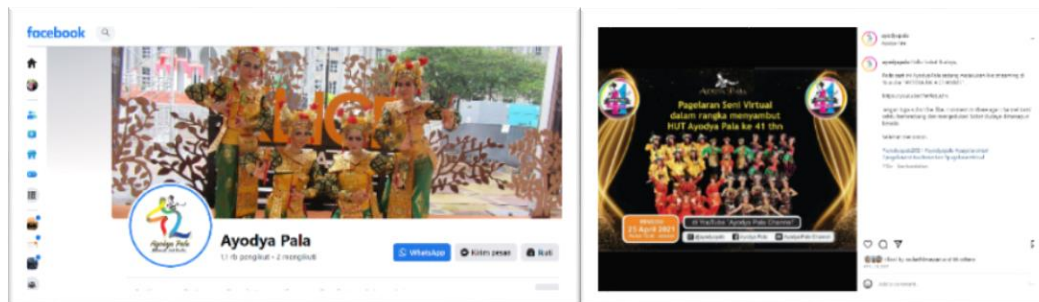




Gambar 5. *Hybrid Learning* Sanggar Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

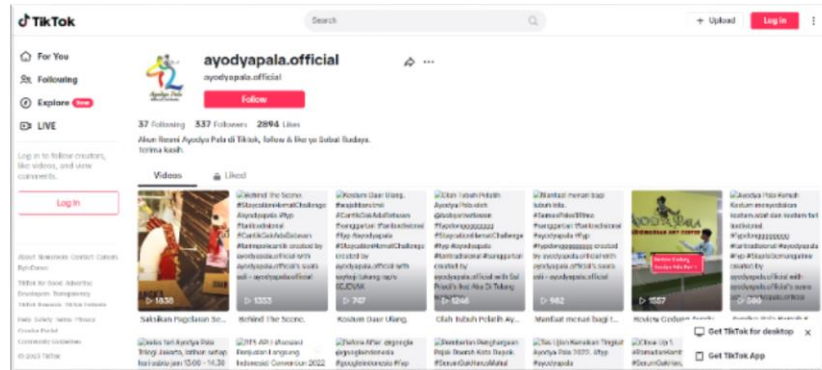
Seiring menurunnya kasus Covid-19 pemerintah mulai mengencangkan vaksinasi untuk para pelajar agar pelaksanaan pertemuan tatap muka terbatas (PTMT) dapat terealisasi. PTMT itulah yang mendasari terbentuknya model belajar *hybrid learning*. Di sanggar Ayodya Pala pada saat pembelajaran secara *hybrid* penggunaan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.

Ketepatan dalam menentukan media sangat besar pengaruhnya terhadap efektivitas tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pandangan media di suatu pendidikan adalah sebuah alat yang strategis untuk menentukan keberhasilan dalam proses mengajar [22]. Keberadaan media diyakini mampu memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Peran media pembelajaran bagi pelatih Seni tari di Ayodya Pala saat masa *hybrid learning* ialah membantu proses belajar menjadi dinamis.



Gambar 6. Media Sosial *Facebook* Sanggar Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

Salah satu media yang paling optimal untuk berpromosi menurut Ayodya Pala adalah menggunakan akun *Facebook* untuk mempromosikan ke publik. Tujuannya agar masyarakat semakin tertarik dengan mereka setelah melihat akun *Facebook* mereka. Untuk melakukan pertunjukan live streaming, akun *Facebook* ini juga digunakan. Ayodya Pala memiliki 6.274 pengikut. Grup ini menarik cukup banyak pengikut karena banyaknya postingan yang diunggah ke akun mereka.



Gambar 7. Media Sosial *TikTok* Sanggar Ayodya Pala  
[Sumber: Tim Peneliti, 2024]

*TikTok* dipilih sebagai media yang dapat digunakan para seniman tari untuk melakukan proses pembelajaran mereka [23]. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik akan tergugah untuk mencari konten tari tradisi nusantara yang diupload oleh para kreator. *TikTok* memiliki banyak manfaat, terutama untuk menari, menurut Etin. *TikTok* menjadi lebih baik sebagai media pembelajaran tari karena fitur-fiturnya yang banyak digunakan untuk memudahkan pembuatan konten dengan materi tari. Selain itu, algoritma *tiktok* memungkinkan pengunduhan video konten yang mudah digunakan oleh pengguna dan memiliki kemampuan untuk menemukan konten yang terkait. *TikTok*, menurut Etin, adalah salah satu *platform* sosial media yang paling populer di kalangan remaja. Konten yang dibuat dapat digunakan sebagai materi pembelajaran dan ditargetkan lebih cepat daripada *platform YouTube*.

Penggunaan media digital yang dipakai Ayodya Pala sejalan dengan metode Nawa Wastu Lango [11] tentang *Wimbayaayana* Berkaitan dengan ilmu pengetahuan, politik, ekonomi, sosial dan budaya. Kaitannya dengan nilai implementasi penggunaan media digital sebagai **role model** dalam strategi keberthanan sanggar seni. Kridabasita, berkaitan dengan kemampuan (skill) dalam mengkomunikasikan kepada masyarakat untuk tetap melakukan kegiatan berkesenian (pelatihan, pertunjukan, kompetisi). Gurnitamanta, berkaitan dengan penggunaan media digital ini bertepatan dengan masa atau suasana pandemic covid-19 dan adanya revolusi industry 4.0. Natya Sancaya, berkaitan dengan kemampuan (skill) dalam mengkomunikasikan kepada masyarakat untuk tetap melakukan kegiatan berkesenian (pelatihan, pertunjukan, sebagai strategi keberthanan sanggar seni. Sarasuksma, berkaitan dengan makna/nilai terdapat empat prasyarat penting yang menopang setiap sistem tindakan (dan pada akhirnya, sistem sosial), Loka Prabha Rasmi, berkaitan dengan media penerapan kegiatan berkesenian berupa poster digital, youtube, link cloud dll. Jadmamurti, Berkaitan dengan sikap humanis yang terdapat cara bagaimana pelaku budaya di sanggar seni bisa berkomunikasi ke masyarakat dalam berkegiatan seni menggunakan media digital tanpa harus keluar rumah tapi bisa menghasilkan profit untuk kegiatan operasional. Lokika Sangraha, berkaitan dengan persiapan pada saat memilih media digital, dilakukan dengan konsep kegiatan, pengumpulan bahan-bahan, melakukan *brief*. Adikara, berkaitan dengan kekuatan keberthanan yang digambarkan dalam kegiatan berkesenian, hubungan manusia alam Niskala, hubungan manusia

dengan alam yang tak Nampak Niskala Sakala, dan hubungan manusia dengan alam semesta alam Sakala.

## **3.2 Pembahasan**

### **a) Konsep Karl Marx tentang Proletariat Memfungsikan Media Digital**

Kedua ideologi utama Marxisme adalah proletariat dan kerja. Meskipun ada perubahan dalam industri dan teknologi, dua elemen ini tetap menjadi pilar utama dalam membaca praktik kapitalisme [24]. Definisi yang dibuat oleh Aristoteles dan teologi gereja, yang memandang kerja sebagai rahmat, berbeda dengan pemikiran Marx tentang buruh dan kerja. Marx percaya bahwa buruh adalah hasil dari sistem ekonomi yang dibagi menjadi kelas-kelas sosial, bukan sesuatu yang diberikan langsung oleh Tuhan atau sesuatu yang ditakdirkan oleh Tuhan [25]. Pekerja adalah mereka yang dipergunakan untuk mengubah sumber daya untuk menghasilkan nilai guna, sedangkan kerja adalah kegiatan sadar yang dilakukan manusia untuk menghasilkan nilai guna, yang akan memenuhi kebutuhan akan sumber daya kehidupannya. Ini menunjukkan bahwa manusia adalah alat produksi yang dapat membuat barang dan gagasan.

Marx memasukkan ide ekonomi ke dalam proses produksi manusia. Ia menyatakan bahwa konsep ekonomi tentang untung dan rugi ada dalam setiap tindakan manusia untuk menghasilkan nilai guna. Sebenarnya, Marx dan Hegel berbeda dalam penggunaan diksi kerja dan pekerja. Dalam bahasa Jerman, kata kerja sering digabungkan dengan kata pekerja, sehingga arti yang dimiliki Marx saat menulis ide ini agak ambigu. Ini karena kedua kata ini sering digunakan bersama-sama di Jerman. Hegel kemudian mengomentari karya Marx dan mengatakan bahwa konsep ini menemui jalan keluar dalam Bahasa Inggris, di mana ada dua bahasa yang berbeda: kerja dan pekerja. Dia mengatakan bahwa perbedaan antara keduanya terletak pada tujuan pelaksanaannya. Sementara kerja adalah sebuah aktivitas pembentukan nilai dengan mengukurnya secara kuantitatif tanpa memperhatikan kualitasnya, kerja lebih diasosiasikan dengan kegiatan nilai guna yang memperhatikan kualitas produk dan pekerjanya. Menurut konsep kerja Hegel, ketika seorang pekerja bekerja tanpa memiliki kepemilikan alat produksi dan hanya berfungsi sebagai mesin yang membentuk nilai guna dan nilai tukar, mereka dianggap sebagai buruh [26].

Raymond Williams mengatakan bahwa kata labour berasal dari bahasa Perancis dan labourem dalam bahasa Latin. Sampai abad ke-18, tidak mengherankan bahwa istilah kerja diasosiasikan dengan kata-kata seperti kerja keras, sakit, dan kesulitan. Kata work sendiri biasanya digunakan untuk menggambarkan melakukan pekerjaan secara umum. Konsep ini menciptakan kelas pemilik modal dan kelas pekerja. Kelas pemilik modal disebut kelompok borjuis, dan kelas pekerja disebut proletar [27].

Lebih jauh lagi, Marxisme menyatakan bahwa kelas buruh dibentuk dan dikondisikan dengan cara yang memungkinkan para pemilik modal memperoleh keuntungan tambahan. Penanaman modal bukan satu-satunya hal yang memengaruhi ruang ekonomi; itu juga mencakup pengorganisasian dan pengaturan bagaimana para buruh bekerja. Inilah yang membuat pekerja sangat mirip dengan pemenuhan target kerja secara paksa, waktu kerja yang tidak stabil, dan upah yang rendah [16].

Dalam dunia komoditas, tenaga kerja merupakan komponen dari komoditas. Karena mereka tidak dapat diakses sejak awal, mereka tidak memiliki kemampuan untuk memilih apa yang harus dilakukan. Mereka hanyalah karyawan yang mengadopsi peraturan dan mematuhi hingga tujuan pemilik modal tercapai. Para pekerja menjual kuasa mereka atas diri mereka kepada para kapitalis. Pekerja adalah mesin untuk membuat nilai ekstra dan kapitalis adalah mesin untuk mengubah nilai ekstra ini menjadi nilai ekstra kapital” [15].

Oleh karena itu, bagaimanakah jika ide-ide Marxis tentang buruh dan kerja ini diterapkan pada media online modern? Dalam hal ini, Dallas Smythe dalam [28] menyatakan bahwa, untuk meninjau aspek-aspek sosial komunikasi, pemikiran Marx tentang kelas buruh dan pemilik modal seharusnya digunakan secara kritis. Dallas menunjukkan bahwa komunikasi harus dilihat selain sebagai interaksi sosial, juga dari perspektif ekonomi politik. Jika ada diskusi penting di sudut ini, keadaan saat ini tentang penggunaan media oleh para pemilik modal akan menjadi lebih buruk. Ia menyatakan bahwa sebagian besar orang tidak menyadari fakta bahwa media adalah salah satu tempat di mana struktur kelas sangat mungkin terjadi dan memiliki efek yang signifikan.

Menurut Smythe, ada delapan elemen yang membentuk inti dari diskusi ekonomi politik tentang komunikasi Marxis: (1) *materiality*; (2) *monopoly capitalism*; (3) *commodification and advertising of the audience*; (4) *media communication as part of capitalism's foundation*; (5) *labour power*; (6) *critique of technological determinism*; (7) *the dialectic of consciousness, ideology, and hegemony on one hand and material practices on the other*, and (8) *the dialectics of arts and science* [28].

Semua orang tahu bahwa komodifikasi audies, pemanfaatan karyawan, dan kesadaran palsu adalah salah satu bentuk pembentukan kelas dalam ekonomi politik media. Tiga komponen ini terlihat dalam aktivitas media di era digital. Data pribadi pengguna dapat diakses, disimpan, dan bahkan digunakan kembali oleh media untuk tujuan meningkatkan rating, menyiarkan program, atau memberikan kepada pengiklan. Audiens pada akhirnya tidak menyadari bahwa mereka telah dipekerjakan secara halus dan tanpa henti selama bertahun-tahun [29]

Ketika media digital memasuki fase konten yang dibuat oleh pengguna, audiens tidak lagi pasif; mereka sekarang dapat menyusun konten mereka sendiri. Pandangan ekonomi politik kritis Marxis menekankan fenomena ini sebagai bentuk struktur kelas yang lebih kompleks, meskipun tidak mengesampingkan dampak positif media era baru ini [30].

Meskipun media telah berubah, sistem kapitalis masih beroperasi untuk menghasilkan lebih banyak uang. Didasarkan pada beberapa poin ekonomi politik media yang disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa gagasan tentang buruh digital terkait erat dengan manipulasi ideologi, pengeksploitasi, dan komodifikasi karyawan melalui situs web berbasis konten yang dibuat oleh pengguna. Ketika seseorang masuk ke dalam jaringan yang disediakan oleh pemilik modal dan berpartisipasi secara teratur di dalamnya, mereka dapat dianggap telah menjadi bagian dari perburuan ini. Mereka mungkin tidak menyadari bahwa mereka dipekerjakan secara gratis. Ia percaya bahwa karya yang ditunjukkan selama ini merupakan otoritas media. Meskipun demikian, ia telah masuk ke dalam industri media sebagai produsen konten gratis, sumber data bagi pengiklan, dan faktor utama dalam menentukan rating.

## **b) Penciptaan Buruh Media Digital Sebagai Strategi Kebertahanan Sanggar Ayodya Pala**

Media digital, jenis media baru, bergantung pada konten yang dibuat oleh pengguna. Audiens sekarang bertindak sebagai produsen dan konsumen sekaligus. Menurut kritik ekonomi politik media Marxisme yang disebutkan sebelumnya oleh Holzer dan Knoche, jenis keterlibatan konsumen ini jelas terlibat dalam pembentukan hierarki sosial. Media digital Sanggar Ayodya Pala awalnya dibuat dengan tujuan untuk membedakan media yang sudah disiapkan dengan media yang lebih luas di masyarakat. Ayodya Pala menawarkan berbagai hal baru dan lebih baik, termasuk pembelajaran, pertunjukan virtual, pengembangan sanggar, penyebaran media yang lebih luas, dan pengelolaan konten. Ayodya Pala menawarkan media digital yang mengisyaratkan era digital yang lebih luas dan berkualitas. Selain itu, Ayodya Pala memiliki peraturan yang membantu pekerja seni melakukan kegiatan pembelajaran atau pertunjukan dengan media digital.

Dengan peraturan ini, Ayodya Pala memperlihatkan diri sebagai pemilik merek sanggar seni, dengan pimpinan sanggar memiliki kekuasaan tertinggi. Siapa yang diizinkan untuk membuat konten adalah keputusan pimpinan sanggar. Selain itu, peraturan juga dibuat untuk mengatur jenis konten, waktu terbit, dan pengaturan tulisan untuk disimpan dan ditampilkan. Mereka juga memiliki hak untuk mengubah, menolak, dan menghapus informasi yang telah ditampilkan. Hirarki muncul sebagai hasil dari aktifitas pelabelan ini, yang menunjukkan posisi antara pemilik dan pekerja seni atau pengguna saat ini. Ini juga ditunjukkan oleh proses pengesahan peraturan, yang hanya dapat dilakukan oleh pimpinan Ayodya Pala. Seperti yang disebutkan sebelumnya, aturan dan segala persyaratannya bersifat sepihak, absolut, dan tidak dapat diganggu gugat.

Secara kritis, kebebasan yang diberikan kepada pekerja seni adalah semu, meskipun Ayodya Pala mengatakan bahwa mereka diberi kebebasan untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan tanggung jawab. Pekerja seni tidak dapat mempertanyakan atau mengubah peraturan yang dibuat oleh Ayodya Pala. Dalam situasi seperti ini, sudah jelas bahwa Ayodya Pala telah membangun hubungan kekuasaan. Tampak jelas batasan tentang siapa yang dapat memiliki akses penuh ke alat produksi dan siapa yang hanya dibutuhkan sebagai penghasil komoditi. Sanggar Ayodya Pala menekankan bahwa siapapun yang ingin menjadi anggota harus berkomitmen secara mutlak untuk mengikuti peraturan yang ada.

Peraturan Ayodya Pala menempatkan pekerja seni sebagai objek daripada subjek. Walaupun berbagai media tersebut dibuat oleh pengguna, Ayodya Pala tidak dapat menulis sesuai dengan aturan pribadi. Sebaliknya, dia hanya dapat menulis sesuai dengan aturan yang digariskan oleh jajaran pimpinan. Semuanya dikontrol dengan cara ini, yang merefleksikan kontrol ideologi pemilik modal terhadap karyawannya. Pengaturan alur dan sistem komunikasi merupakan contoh dari kontrol ini [16].

Ayodya Pala dan pekerja seni berada dalam ironi struktur kelas jika praktik ini dilihat dari sudut pandang kapitalisme. Pemilik modal memiliki otoritas untuk mengatur alur produksi dari peralatan hingga karyawan. Dalam hal ini, Ayodya Pala menggunakan berbagai media digital sebagai alat produksi. Ketika seorang pekerja seni di Ayodya Pala tidak setuju dengan persyaratan yang diajukan

oleh organisasi, dia berisiko teralienasi dari kelompok sesama pekerja seninya dan tidak dapat mengakses publikasi.

Ini mirip dengan ketika seorang seniman atau karyawan menolak untuk mematuhi aturan Ayodya Pala, yang menghalangi publikasi konten yang sudah dibuat. Pada akhirnya, Ayodya Pala akan mendapatkan kekuasaan atas pekerja seni dan buruh tersebut, serta atas seluruh karya mereka. Marx menunjukkan kelemahan struktur kelas dalam konsep alienasi, yang membedakan antara pihak kapitalis pemilik modal dan para pekerja seni atau buruh. Sementara pekerja seni bergantung pada akses ke kapitalis, mereka dapat menetapkan aturan tentang jam kerja, jenis pekerjaan, dan kompensasi sesuai keinginan mereka tanpa meminta persetujuan karyawan. Dengan demikian, kapitalis memiliki kemampuan untuk membuat aturan ini tanpa meminta persetujuan karyawan, mengambil risiko [30].

Dalam proletariat digital, hal-hal ini terakumulasi dalam bentuk yang berbeda. Jika dalam produksi konvensional, pekerja seni identik dengan pekerja di pabrik atau lapangan, jam kerja yang panjang, dan upah yang tidak sebanding, maka dalam proletariat digital, hal-hal ini terakumulasi dalam bentuk yang berbeda. Media digital tidak pernah tutup selama satu hari; pekerja seni tetap dapat mengaksesnya dan melakukan aktivitas di dalamnya. Pekerjaan dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Pada umumnya, proletariat digital akan senang berkreatifitas dan membagikannya ke platform online yang lain, tetapi mereka tidak menyadari bahwa mereka bekerja untuk media digital Ayodya Pala sebagai bagian dari strategi untuk mempertahankan sanggar seni dengan menggunakan media digital.

Kegiatan yang dilakukan di media digital Ayodya Pala menunjukkan bahwa ada pekerja online yang tidak digaji. Jika pada awalnya sebuah bisnis merencanakan untuk memotong gaji pegawai secara signifikan dari biaya operasionalnya, hal itu tidak berlaku dalam kasus ini. Menurut perspektif Marxisme, itu adalah jenis buruh produktif yang menghasilkan lebih banyak nilai dan dieksploitasi oleh kapital [16]. Akibatnya, orang-orang yang dipekerjakan oleh pemilik modal untuk menghasilkan keuntungan tambahan bukan hanya mereka yang tergabung dalam struktur media resmi, tetapi juga pengguna yang sangat terlibat dalam produksi konten dan data.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan media digital sebagai strategi keberlanjutan sanggar seni Ayodya Pala, ia telah mencapai hasil yang baik. Sanggar seni terus melakukan kegiatan pembelajaran seni, dapat mengadakan pertunjukan seni, masih banyak peserta didik yang berpartisipasi, dan dapat melakukan promosi. Meskipun demikian, penggunaan media digital sanggar Ayodya Pala tidak hanya menunjukkan trennya, tetapi juga menunjukkan bahwa dari sudut pandang ekonomi dan politik media Marxist, media digital membentuk hirarki sosial yang membedakan Ayodya Pala sebagai pemilik modal dan penggunaannya. Ini menghasilkan proletariat digital, yang dapat dilihat dalam komodifikasi regulasi pengguna media digital. Peraturan hanya berlaku; mereka tidak dapat diubah atau dipertanyakan. Selain itu, Ayodya Pala memiliki akses penuh ke alat produksi. Keputusan tentang siapa yang boleh dan tidak boleh mendapatkan publikasi berada di tangan jajaran pimpinan. Terakhir, tetapi tidak kurang pentingnya, jam kerja berhubungan dengan munculnya proletariat digital.

## REFERENSI

- [1] Ruastiti, Ni Made, I. Komang Sudirga. "Model of Innovative Wayang Wong for Millennial Generation to Meet 4.0 Industrial Revolution Era in Bali." *Journal of Environmental Treatment Techniques* 8, no. 03 (2020): 999-1004.
- [2] Bădin, Andrei. "Performing Arts—How Do We Survive the Pandemic?." *Revista de Management Comparat Internațional* 22, no. 1 (2021): 87-101.
- [3] Blavatsky, H. P., & De Zirkoff, B. (1888). *The secret doctrine* (Vol. 2). Theosophy Company.
- [4] Ruastiti, Ni Made, I. Komang Sudirga, and I. Gede Yudarta. "Wayang Wong Bali Performance in Era Pandemic Covid 19." In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, vol. 724, no. 1, p. 012109. IOP Publishing, 2021.
- [5] Walensky, Rochelle P., and Carlos Del Rio. "From Mitigation to Containment of The COVID-19 Pandemic: Putting The SARS-CoV-2 Genie Back in The Bottle." *Jama* 323, no. 19 (2020): 1889-1890.
- [6] Setyawan, Agus Budi, Nanik Sri Prihatini, and Didit Widiatmoko Soewardikoen. "Regional Branding: Transfers Medium Dance into Visual Identity in Ponorogo Image Construction." *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 13, no. 1 (2021).
- [7] Coutts, Glen, and Timo Jokela, eds. *Art, community and environment: Educational perspectives*. Vol. 7. Intellect books, 2008.
- [8] Wainwright, Leon, and Kitty Zijlmans. *Sustainable Art Communities: Contemporary Creativity and Policy in The Transnational Caribbean*. Manchester University Press, 2017.
- [9] Finahari, Nurida, Gatut Rubiono, Ida Ayu Wayan Arya Satyana, I. Gusti Ngurah Sudibya, and Ida Made Dwipayana. "Review Literasi Digital Pembelajaran Tari: Rekomendasi Solusi Bagi Sanggar Tari di Era Pandemi." In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, vol. 4, no. 1 (2021): pp. 1-5. 2021.
- [10] Agnes, Lyberty Ranum Annasty. "Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) Di Smp Negeri 50 Surabaya." *Jurnal pendidikan sendratasik* 11, no. 2 (2022): 276-290.
- [11] Sedana, I.N. (2016) *Teori Cipta Seni Konseptual, Seminar Nasional 'Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal'*.



- [12] Budaya Jakarta Dinas Kebudayaan DKI Jakarta, "Sanggar Seni tari" <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/sim/sanggarseni/kategori/1/seni+tari> [accessed 15 Juni, 2024]
- [13] Levine, C. (2020). Raymond Williams, Marxism and Literature (1977). *Public Culture*, 32(2), 423-430.
- [14] Wayne, M. (2012). *Marx's' Das Kapital'For Beginners*. Red Wheel/Weiser.
- [15] Fuchs, C. (2015). *Reading Marx in the information age: A media and communication studies perspective on capital volume 1* (Vol. 1). Routledge.
- [16] Fuchs, C. (2014). *Digital labour and karl marx*. Routledge.
- [17] Goode, L. (2009). Social news, citizen journalism and democracy. *New media & society*, 11(8), 1287-1305.
- [18] Nah, S., Namkoong, K., Record, R., & Van Stee, S. (2017). [Accepted Article Manuscript Version (Postprint)] Citizen Journalism Practice Increases Civic Participation
- [19] Alamiyah, S. S. (2015). Peluang dan Tantangan Citizen Journalism di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 27-38.
- [20] Cassell, C., & Symon, G. (Eds.). (2004). *Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research*. Sage.
- [21] Muis, Ari. "Adaptasi Kesenian Tradisional Di Tengah Perkembangan Era Digital (Studi Kasus: Teater Miss Tjitjih, Kemayoran, Jakarta)." PhD diss., Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- [22] Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran. jakarta: Rajawali Pers." (2014).
- [23] Oktariani, Dwi. "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari Tradisi Nusantara Pada Remaja." *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 13, no. 2 (2022): 907-915.
- [24] Hollander, S. (2008). *The economics of Karl Marx: analysis and application*. Cambridge University Press.
- [25] Marx, K. (1887). Capital. A critique of political economy. Volume I. Book one: The process of production of capital. *Kapital English*.
- [26] Marx, K. (1859). Chapter 1: The Commodity. *A Contribution to the Critique of Political Economy*, 314.
- [27] Levine, C. (2020). Raymond Williams, Marxism and Literature (1977). *Public Culture*, 32(2), 423-430.
- [28] Fuchs, C. (2012). *Dallas Smythe today-the audience commodity, the digital labour debate, marxist political economy and critical theory. tripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 10 (2), 692-740.
- [29] Chandler, D., & Fuchs, C. (2019). *Digital objects, digital subjects: Interdisciplinary perspectives on capitalism, labour and politics in the age of big data*. University of Westminster Press.
- [30] Elster, J. (2019). *An Introduction to Karl Marx* (No. 1, pp. 1-vii). Cambridge University Press,