

PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM BERKARYA SENI RUPA MELALUI TEKNOLOGI DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19

Oco Santoso

Nuning Damayanti

Tisna Sanjaya

Bambang Sugiharto

Sekolah Pascasarjana, Institut Teknologi Bandung

Jalan Ganesa No. 10, Bandung, Jawa Barat

No. Tlp.: +62 852-2021-1166, E-mail: ocosnts@gmail.com

ABSTRAK

Situasi pandemi dapat disikapi sebagai salah satu tantangan untuk pengembangan kreativitas sehingga aktivitas berkesenian tetap bisa berjalan dengan baik. Salah satu di antaranya adalah dengan penerapan teknologi digital dalam berkarya seni rupa seperti yang ditunjukkan dalam pameran seni rupa yang bertajuk “*Light Weekend*”. Kegiatan pameran yang diselenggarakan pada saat pandemi Covid-19 ini menjadi tantangan tersendiri untuk mengembangkan kreativitas melalui penerapan teknologi digital sesuai dengan gagasan dari setiap peserta. Penerapan teknologi digital dalam berkarya seni rupa tentu tidak hanya persoalan teknik penciptaan, tetapi juga sangat berkaitan dengan problem estetika dan kompleksitas digitalisasi itu sendiri. Penulis menggunakan metode etnografi yang fokus pada kajian terhadap pengalaman proses berkarya seni rupa dalam bentuk wawancara terhadap peserta pameran guna menelusuri relasi antara potensi teknologi digital dan problem estetika yang ditawarkan. Melalui pendekatan semiotika, ditelusuri relasi antara potensi teknologi digital dengan problem estetika yang ditawarkan. Dengan demikian, kekayaan unsur estetika yang tercipta melalui teknologi digital dapat menjadi salah satu alternatif bentuk kreativitas yang dikembangkan pascapandemi Covid-19.

Kata kunci: kreativitas, seni, teknologi digital, Covid-19, estetika

ABSTRACT

Development of Creativity in Fine Arts Created Through Digital Technology During the Pandemic of Covid-19 Period. The pandemic situation can be considered as one of the challenges for the development of creativity so that artistic activities can still run well. One of them is the application of digital technology in creating visual art as shown in the art exhibition entitled “Light Weekend” The exhibition, which was held during the COVID-19 pandemic, was a challenge in itself to develop creativity through the application of digital technology following the ideas of each participant. The application of digital technology in creating fine art is certainly not only a matter of creation in the technique itself but is also closely related to aesthetic problems and the complexity of digitalization itself. Through an ethnographic approach, some of the works in this exhibition are exploring how the uniqueness of artistic experience and the relationship between the potential of digital technology and the aesthetic problems offered. Thus, the wealth of aesthetic elements created through digital technology can be an alternative form of creativity developed post COVID-19 pandemic.

Keywords: creativity, arts, digital technology, Covid-19, aesthetics, creativity

PENDAHULUAN

Covid-19 menyebar dengan cepat ke berbagai wilayah dari kota hingga ke pedesaan. Upaya pencegahan pun terus dilakukan dalam bentuk pembatasan interaksi antarindividu serta selalu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Hal ini tentu membawa dampak terganggunya aktivitas kehidupan masyarakat, bahkan sebagian terpaksa kehilangan sumber pendapatan karena PHK atau lahan usahanya terpaksa harus ditutup sementara. Semua bidang kehidupan dihadapkan pada persoalan yang sama, termasuk di bidang seni rupa. Sejumlah rencana kegiatan yang melibatkan publik seperti pameran, festival, dan kegiatan lainnya yang mengundang kerumunan massa harus ditangguhkan. Untuk itu, diperlukan kreativitas untuk mencari solusi sehingga aktivitas produktif masih bisa dijalankan.

Bagi para perupa, situasi pandemi tersebut dapat disikapi sebagai salah satu tantangan bagi pengembangan kreativitas dalam berkarya seni melalui eksperimentasi berbagai kemungkinan medium yang dapat dikembangkan. Salah satu di antaranya dengan menerapkan teknologi digital yang dinilai paling relevan dengan situasi pandemi Covid-19. Teknologi digital yang telah menjadi bagian dari keseharian pada saat pandemi menawarkan beragam kemungkinan pengolahan unsur estetik dengan kompleksitas pemikirannya.

Alternatif bentuk penerapan teknologi digital dalam proses berkarya seni rupa pada masa pandemi, salah satu di antaranya dipresentasikan dalam pameran virtual bertajuk “Light Weekend”. Sebuah pameran virtual yang diselenggarakan oleh Physics of Magnetism and Photonics Research Division STEI-ITB bekerja sama dengan Kelompok Keilmuan Seni Rupa, FSRD, ITB pada Februari 2021. Pada

awalnya pameran ini akan diselenggarakan seperti biasa di sebuah galeri yang dihadiri secara langsung, namun karena adanya pandemi Covid-19, akhirnya pameran tersebut diselenggarakan secara virtual. Para peserta pameran mencoba menyesuaikan dengan mengelaborasi kemungkinan bentuk penerapan teknologi digital melalui pendekatan estetik yang beragam.

Penerapan teknologi digital dalam berkarya seni rupa tentu tidak hanya menjadi persoalan teknik penciptaan, tetapi juga sangat berkaitan dengan problem estetika dan kompleksitas persoalan digitalisasi itu sendiri. Bagaimana problem estetika dalam menerapkan teknologi digital di dalam karya seni pada masa pandemi Covid-19 sehingga dapat menjadi alternatif pengembangan kreativitas yang kontekstual dengan perubahan budaya saat ini.

METODE PENELITIAN

Guna mengetahui bagaimana bentuk pengembangan kreativitas melalui proses penerapan teknologi digital, penulis menggunakan metode etnografi yang fokus pada kajian terhadap pengalaman proses berkarya seni rupa. Metode riset etnografi merupakan suatu metode penelitian ilmu sosial yang sangat percaya pada pengalaman pribadi dan partisipasi dalam bentuk “pengamatan terlibat”. Sebuah pengamatan bukan sekadar pengamatan indra fisik, tetapi melebur dan larut hidup bersama objek penelitian dalam batas waktu yang tidak ditentukan (Creswell, 2013:128-129). Melebur dalam kegiatan artistik melalui eksperimentasi yang disertai kajian terhadap nilai-nilai estetik yang dapat ditemukan.

Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan beberapa perupa yang menjadi peserta dalam acara pameran untuk mendapatkan informasi terkait dengan karya yang mereka

buat. Informasi hasil dari wawancara kemudian dikorelasikan dengan bentuk karyanya terutama yang berkaitan dengan bentuk penerapan teknologi digital dalam menyikapi pandemi Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi digital telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian terutama dalam bentuk jejaring internet. Jumlah pengguna internet dari tahun ke tahun terus meningkat. Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) melaporkan pengguna internet Indonesia tahun 2019-2020 berjumlah 73,7% naik sekitar 8,9% dari tahun sebelumnya, atau sekitar 25,5 juta pengguna. Pengguna internet ini diprediksi akan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Melahirkan fenomena interaksi secara daring menggeser interaksi sosial secara nyata dan masyarakat informasi yang ditandai dengan semakin banyaknya industri dan distribusi berbasis teknologi informasi (Ismanto, 2018:71).

Keunggulan teknologi digital pada dasarnya terletak pada sistem pengolahan data yang bersifat diskrit sehingga semua input dapat diubah ke dalam bentuk data kuantitatif yang dapat diolah kembali melampaui realitas asalnya. Sistem digital memberikan keleluasaan dalam mengolah data, merekayasa bahkan memanipulasinya melalui proses *de-worlding*: realitas yang dilepaskan dari konteks alamiah riilnya. Realitas atau objek pengalaman diubah menjadi kode-kode teknis atau data yang kemudian diekspos, dianalisis, dan dimanipulasi (Sugiharto, 2019:125).

Penerapan teknologi digital di dalam proses berkarya seni rupa memberi ruang yang sangat terbuka bagi pengembangan kreativitas dan

imajinasi dalam mengolah beragam alternatif bentuk visual. Secara historis pemakaian teknologi digital dalam proses berkarya seni rupa telah dibuat sejak Andy Warhol melukis potret dengan menggunakan Personal Computer Amiga 1000 pada tahun 1985. Andy Warhol tampil di atas panggung di Lincoln Center dengan ikon rock 'n' roll dan penyanyi Blondie, Debbie Harry. Di depan penonton Andy Warhol menggunakan perangkat lunak komputer ProPaint untuk membuat lukisan potret Harry (<https://www.warhol.org/>).



Gambar 1 Potret Harry, lukisan dengan komputer ProPaint, karya Andy Warhol, 1985

Sumber: <https://www.warhol.org/>

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penerapan teknologi digital dalam karya seni rupa menunjukkan beragam bentuk visual dan konsep estetika yang dicerap dari fenomena digital itu sendiri. Di lingkup karya seni lukis terdapat tiga kecenderungan yang terkait dengan teknologi digital, seperti yang diuraikan dalam buku *After Modernist Painting, the History of Contemporary Practice*, kecenderungan bentuk visual karya seni lukis yang berkaitan dengan teknologi digital diperlihatkan oleh karya Monique Prieto, Simon Jr. dan Dan Hays. Kecenderungan pertama karya seni lukis yang secara dialektis berkaitan dengan realitas virtual yang dimediasi melalui perangkat digital

seperti pada karya Monique Prieto, bentuk artistik diserap melalui program perangkat lunak kemudian direfleksikan ke dalam bentuk visual beraturan. Kecenderungan kedua, Simon Jr. mengolah kode algoritmik yang diterjemahkan ke dalam serangkaian pola dan bentuk yang selalu berubah dan dimainkan pada panel LCD. Kecenderungan ketiga, Dan Hays, memperlihatkan perubahan ‘Jpeg’ yang berasal dari gambar resolusi rendah yang diunggah ke situs web kemudian diubah menjadi ranah cat minyak pada kanvas (Staff, 2013:164).

Perkembangan terakhir banyak seniman yang mengeksplorasi teknologi digital dalam bentuk *augmented reality* dan *virtual reality*. Realitas virtual merupakan bentuk simulasi dari realitas nyata yang dapat mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) ke substitusi artifisialnya. Sebuah dunia yang dimasuki dengan kesadaran, tetapi berbeda dengan dunia keseharian yang dibangun berdasarkan kesadaran atas objek-objek nyata, sebaliknya objek-objek yang ada di dalam realitas virtual adalah objek-objek tak nyata, yang ditangkap oleh pengalaman dalam wujud halusinasi. Realitas virtual bukan mimpi, tetapi juga bukan kenyataan dalam pengertian dunia keseharian yang dibangun oleh teknologi yang bersifat artifisial (Piliang, 2012:2). Realitas virtual dicerap melalui layar seolah-olah dunia nyata. Sutherland dalam buku *Digital Sensations*, menyatakan bahwa “Layar adalah jendela tempat seseorang melihat dunia virtual. Tantangannya adalah membuatnya dunia itu terlihat nyata, bertindak nyata, terdengar nyata, terasa nyata” (Hillis, 1999:21). Potensi ini dieksplorasi oleh para seniman dalam bentuk karya seni interaktif yang dapat membawa audiens ke dalam ruang virtual sebagai bentuk pengalaman estetik.

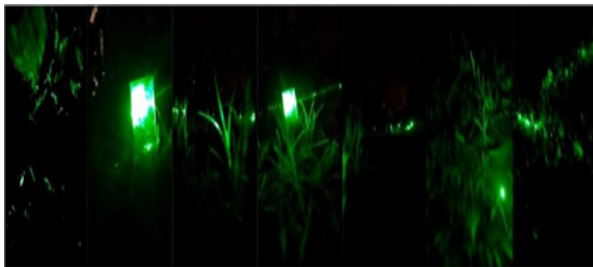
Pengalaman yang dapat menciptakan *emersion* sebagai pengalaman estetik yang muncul dari kekuatan unsur-unsur pembentuknya. Totalitas pengalaman yang dicerap oleh indra penglihatan dan pendengaran yang terkondisikan oleh daya tarik perangkat digital itu sendiri (Susan, 2007). Daya *emersion* dari teknologi digital menjadi kekuatan yang dieksplorasi sebagai keunikan pengalaman yang sangat berpengaruh pada minat terhadap karya seni. Kekuatan daya *emersion* ini juga dipakai di bidang pendidikan seperti yang dilakukan oleh Dennis Beck dalam program Welcome to Gallery 5: An Immersive Digital Art Experience. Dalam program ini terbukti pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan minat terhadap proses kreasi dan apresiasi seni (Beck, 2018:4).

Penerapan Teknologi Digital dalam Karya Seni Rupa di Tengah Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 menempatkan teknologi digital menjadi solusi di tengah keterbatasan beraktivitas dan berinteraksi. Demikian halnya di bidang seni rupa, penerapan teknologi digital sangat membantu baik dalam proses berkarya seni maupun dalam publikasi karya melalui media digital seperti Instagram, Facebook, atau galeri virtual. Ruang virtual menjadi sebuah alternatif yang sangat membantu dalam penyebaran publikasi karya pada masa pandemi. Menyikapi situasi ini para perupa dihadapkan pada pemilihan medium yang tepat sebagai upaya memaksimalkan potensi teknologi digital dan realitas ruang virtual yang multidimensional.

Dalam pameran “Light Weekend”, penerapan teknologi digital diarahkan pada unsur cahaya sebagai bagian penting yang berkaitan dengan tema pameran. Melalui penggunaan perangkat lunak yang sudah tersedia seperti Photoshop, Corel Draw,

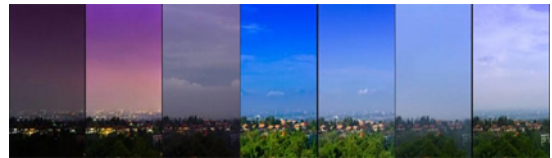
Paintsorm Studio, Affinity Designer, atau Paint Tool SAI unsur cahaya digabungkan dengan unsur visual dan suara. Salah satu karya yang berjudul “Light Travel” karya Dadang Sudrajat menggunakan sinar laser yang direfleksikan melalui beberapa cermin sehingga membentuk garis yang saling terhubung. Terjadi rambat cahaya antara satu cermin dan cermin yang lain. Karakteristik sinar laser yang dapat direfleksikan melalui cermin dapat membentuk garis yang menjalar dari satu cermin, kemudian terefleksikan kembali ke cermin berikutnya. Judul “Light Travel” merujuk pada proses perpindahan cahaya ini. Cahaya dalam konteks karya Dadang ini memiliki metafora yang berkaitan dengan penerang atau petunjuk, sedangkan proses perpindahan cahaya dapat berarti perjalanan. Relasi antara bentuk visual, cahaya, dan gerak yang diperkuat dengan musik latar yang disesuaikan dengan nuansa cahaya.



Gambar 2 Light Travel, Karya Dadang Sudrajat
Sumber: Penulis

Tautan: https://youtu.be/BM_muzrxdUo

Karya lain, seperti tampak dalam karya Michael Binuko, memanfaatkan fotografi digital untuk menangkap perubahan cahaya yang terjadi di alam dari beberapa waktu yang berbeda. Perubahan cahaya alam yang berkaitan dengan waktu yang terus bergerak, siklus perubahan cahaya yang luput dari perhatian. Karya berupa lanskap yang dikerjakan Michael Binuko berkaitan dengan persoalan waktu yang masih terus berjalan dengan beragam perbedaan bentuk visual.



Gambar 3 Dissection, Karya Michael Binuko
Sumber: Penulis

Tautan: <https://youtu.be/RD7zeX-U9C0>

Penulis membuat karya dalam bentuk perubahan struktur visual yang ditimbulkan dari perubahan intensitas cahaya. Eksperimentasi diawali dengan bentuk yang paling sederhana berupa perubahan intensitas warna hingga bentuk paling ekstrem dalam bentuk deformasi.



Gambar 4 Bentuk visual lukisan setelah diolah menjadi urutan perubahan menuju bidang putih
Sumber: Penulis

Tautan: <https://youtu.be/SwM4yJQ3mBM>

Gambar 4 merupakan bentuk perubahan yang menunjukkan proses menuju ketiadaan sesuai dengan tema karya yang merefleksikan siklus kehidupan. Untuk memperkuat impresi dan sensasi, selanjutnya rangkaian gambar tersebut disusun melalui aplikasi *video editing* ke dalam pola perubahan dengan tempo yang disesuaikan dengan irama musik sebagai latarnya. Relasi antara unsur rupa, gerak, dan suara diupayakan untuk membentuk satu kesatuan yang dapat memperkuat impresi tentang proses menuju ketiadaan. Keterpaduan unsur rupa, gerak, dan suara diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang unik di dalam ruang virtual.

Karya yang ditampilkan dalam pameran “Light Weekend” menunjukkan bagaimana teknologi digital dapat menjadi stimulus bagi

pengembangan kreativitas. Membuka peluang kemungkinan baru tidak hanya persoalan teknik, tetapi juga soal pola estetik yang ditawarkan sebagai alternatif yang berkaitan dengan fenomena digital itu sendiri. Daya tarik teknologi digital yang dinilai lebih efektif, praktis, dan kontekstual dengan perubahan budaya saat ini melahirkan dorongan untuk terus bereksperimen mencari sesuatu yang baru.

Bentuk pengembangan kreativitas yang dihasilkan melalui proses penerapan teknologi digital salah satu di antaranya berupa perluasan media dan bentuk karya seni rupa. Karya seni lukis yang sebelumnya terikat pada satu media yang bersifat dua dimensional diperluas dengan unsur gerak suara dan durasi (waktu) menjadi karya yang lebih menarik dan imajinatif serta relevan dengan perkembangan budaya saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital sangat terbuka bagi pengembangan kreativitas dan imajinasi serta memiliki daya tarik yang dapat menstimulasi lahirnya dorongan bermain sebagai salah satu bagian penting dari kreativitas. Selain itu, teknologi digital melahirkan sikap fleksibel, terbuka terhadap kemungkinan unsur seni yang lebih beragam.

Situasi pandemi Covid-19 dengan berbagai keterbatasan melahirkan pengembangan media dalam berkarya seni yang dengan sendirinya menunjukkan kompleksitas dan problematika tersendiri. Teknologi digital memberikan peluang yang sangat besar pada media yang lebih bersifat interaktif seperti halnya karakter digital itu sendiri.

SIMPULAN

Pembatasan berinteraksi sosial pada masa pandemi Covid-19 menjadi tantangan bagi pengembangan kreativitas dalam berkarya seni. Penerapan teknologi digital merupakan salah satu metode yang paling tepat yang

dapat membuka kemungkinan bentuk visual baru dengan konsep estetika yang kontekstual. Melalui penerapan teknologi digital karya seni rupa, dapat dikembangkan dalam bentuk multidimensional, yang dapat ditempatkan pada realitas riil dan realitas virtual.

Proses berkarya seni dan kegiatan pameran dengan menerapkan teknologi digital melahirkan pengalaman unik terutama yang berkaitan dengan ruang virtual atau dunia maya. Realitas virtual memiliki daya sensasi yang menggiring pengalaman *emersion* yang tercipta karena kekuatan unsur pembentuknya yang menimbulkan halusinasi. Relasi antara ruang virtual dan bentuk karya seni rupa serta konsep estetikanya diprediksi akan terus berkembang pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masih perlu diteliti lebih jauh, terutama berkaitan dengan pola estetika yang kontekstual dengan era virtual.

KEPUSTAKAAN

- Beck, D. (2018) Welcome to Gallery 5: *An immersive digital art, experience*. International Journal of Education & the Arts, 19(17).
- Broadhurst, Susan (2007). *Digital Practices Aesthetic and Neuroaesthetic Approaches to Performance and Technology*, New York: Palgrave Macmillan.
- Creswell, John W. (2013) *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Ahamad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hillis, Ken (1999). *Digital Sensation, Space, Identity and embodiment in Virtual Reality*, London: University of Minnesota Press.
- Ismanto, Idealita (2018) *Budaya Selfie Masyarakat Urban: Kajian Estetika Fotograf, Cyber Culture, dan Semiotika Visual, Rekam*, FSMR-Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Vol. 14(1).

- Isro, Dirjen PPI (2021): *Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*, from: https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker, 20 Oktober 2021.
- Jones, R. (2015). *Discourse and Digital Practices Doing Discourse Analysis in the Digital Age*. New York: Routledge.
- Museum Andy Warhol, (2021). *Exhibition-Warhol-and-The-Amiga*, from: <https://www.warhol.org/exhibition/warhol-and-the-amiga>, 20 Oktober 2021 pukul 19.00
- Piliang, Y.A. (2012) *Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial*, Jurnal Socioteknologi Edisi 27, 143
- Reed, T. V. (2014) *Digitized Lives Culture, Power and Social Change in the Internet Era*. New York: Routledge 711 Third Avenue.
- Sugiharto, Bambang (2019) *Kebudayaan dan Kondisi Post-Tradisi, Kajian Filosofis Atas Permasalahan Budaya Abad ke-21*, Yogyakarta: Kanisius.
- Staff, Craig (2013). *After Modernist Painting: The History a Contemporary Practice*. London: I.B.Tauris & Co Ltd.

