



APRESIASI SENI MEDIA BARU



APRESIASI SENI MEDIA BARU

APRESIASI SENI MEDIA BARU

Direktorat Kesenian,
Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
2006

APRESIASI SENI MEDIA BARU

Penulis naskah:

**Ade Darmawan
Agung Hujatnikajennong
Gustaff H Iskandar
Krisna Murti
Nerfita Primadewi
Syamsul Barry**

Pemimpin Redaksi:

Sri Hastanto

Tim Redaksi:

**Benyamin C Bongkang
Dicky Tjandra
Narso
Safron Rasyidi
Surya Yuga**

Disain dan Tata Letak

**Rita Dwi Setyaningsih
Laura Theresia S**

Cetakan Pertama, September 2006

Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Apresiasi Seni Media Baru/ Ade Darmawan...(et.al)
--Jakarta: Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai, Seni dan Film,
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2006.
136 hal. ; 17,5 x 21 cm

ISBN 979-15238-0-0

1. Kesenian, Apresiasi. — I. Ade Darmawan.

701.1

Diterbitkan oleh:

Direktorat Kesenian
Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
Gedung E Lantai 9, Kompleks Depdiknas, Jl. Jendral Sudirman, Senayan, Jakarta 10270
Telp./Fax: (021) 5725046, 5725534, Sentral 5725061 Pswt. 5908

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN

Direktur Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Sri Hastanto.

KATA PENGANTAR

Direktur Kesenian , Surya Yuga

PENDAHULUAN

Dicky Tjandra.....8

Tentang Seni Media Baru:

Catatan Perkembangan

Agung Hujatnikajennong.....11

Seni SMS = Seni Jempol

(bukan isapan jempol)

Nerfita Primadewi.....29

MEDIA BARU:

Kultur Gerilya hingga seni Gadget

Krisna Murti.....45

SENI MEDIA (Kebiasaan) BARU

Kemajuan Teknologi Informasi dan Seni

Syamsul Barry.....71

Infrastruktur Seni Media Baru?

Ade Darmawan.....87

Rekomendasi Kebijakan Pengembangan

Praktik Seni Media di Indonesia

Gustaff H Iskandar.....101

TENTANG PENULIS

DAFTAR PUSTAKA

KATA SAMBUTAN

Direktur Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film

Perjalanan seni media baru (New Media arts) di Indonesia memang benar-benar baru dimulai, dibandingkan dengan seni jenis lainnya. Komunitas seniman seni media juga belum banyak. Tetapi gagasan-gagasan yang sangat kontemporer pada karya-karya seni media baru telah membawa pengaruh yang cukup besar pada perkembangan kesenian Indonesia, khususnya seni rupa.

Memang untuk mencapai tujuan, kadang kala kita perlu menempuh perjalanan yang sangat panjang. Tujuan pada gagasan-gagasan karya seni media baru mungkin adalah upaya penyampaian kreativitas artistik kepada orang lain melalui media yang baru (yang sebelumnya belum pernah dipakai oleh berbagai cabang seni yang ada). Adapun yang akan dipakai oleh seniman di bidang ini akan menambah khasanah kesenian kita. Kelak akan diketahui oleh masyarakat, bahwa Indonesia punya seniman di bidang seni media baru yang karya-karyanya memiliki keunggulan gagasan murni (original idea).

Bila nilai-nilai budaya, aktivitas masyarakat tradisi dan keindahan alam Indonesia diangkat sebagai sumber gagasan, maka karya seni media baru dari Indonesia akan berbeda dengan karya seni media baru yang berkembang di mancanegara dan mempunyai ciri Indonesia yang khas.

Terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua seniman Indonesia yang telah berupaya menyampaikan pesan-pesan artistik melalui cahaya, rupa, gerak, suara dan media-media lainnya.



Sri Hastanto

KATA PENGANTAR

Direktur Kesenian

Masyarakat perlu mendapatkan apresiasi Seni Media Baru karena jenis seni ini baru diminati oleh seniman-seniman generasi muda Indonesia. Perkembangan Seni Media Baru yang sangat pesat dimungkinkan dengan adanya perkembangan teknologi yang terus menerus mempengaruhi kreativitas. Gagasan-gagasan imajinatif sebagai daya estetis diterjemahkan oleh seniman-seniman muda melalui perangkat teknologi sebagai “medium” seni yang baru, sehingga menghasilkan karya-karya seni yang sangat kontemporer.

Berbeda dengan jenis seni pada umumnya yang menggabungkan daya kreatif (cipta) dengan daya estetis (rasa), seni ini lebih banyak mengolah kreativitas dan kemampuan logika (fikir). Bahkan ada beberapa pendapat yang mengatakan sebagai “seni digital” karena perangkat teknologi digital saat ini dimanfaatkan sebagai perangkat ataupun mediumnya.

Tanpa apresiasi yang baik, masyarakat umum akan terus bertanya-tanya: “Seni Media Baru itu apa?”. Mungkin juga penerbitan buku apresiasi Seni Media Baru ini sebagai jawaban terhadap pertanyaan dari pakar seni yang bertanya: “Apa definisi Seni Media Baru?” Memang tujuan utama buku ini bukan sekedar menjawab definisi-definisi, tetapi lebih berkenan dengan upaya membina kesenian kepada masyarakat Indonesia agar terus bersemangat menciptakan karya-karya seni yang bernilai.



Surya Yuga

PENDAHULUAN

Dicky Tjandra

Seni Media Baru (*New Media Arts*) adalah salah satu cabang dari seni yang baru mulai berkembang di era 1990-an. Berkembangnya jenis seni ini tidak terlepas dari pengaruh perkembangan seni ini di mancanegara. Informasi ini sebelumnya masuk karena “oleh-oleh” cerita dari seniman-seniman Indonesia yang sering berkeliling di mancanegara. Selain itu kemajuan teknologi Informasi juga mendorong perkembangan ini menjadi semakin cepat. Kemudian workshop-workshop tentang seni media baru sering diadakan di beberapa kota di Indonesia (Bandung, Jakarta dan Yogyakarta) dan di masa sekarang setidaknya di Jakarta pernah diadakan acara pameran seni Media Baru bertaraf internasional yang dipelopori oleh Ruang rupa. Sering diadakannya event pameran ataupun pertunjukan menyangkut seni media baru ini menyebabkan perlu diadakan sosialisasi dan pembahasan tentang seni ini, untuk itulah buku ini disusun. Perkembangan yang hampir dalam waktu bersamaan di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta menjadi terlihat seperti adanya perbedaan pendapat dari para pelaku yang diduga ada kemungkinan pengaruh dari mazhab berkesenian yang telah ada di kota-kota tersebut. Hal inilah yang kemudian menjadi pertimbangan dalam memilih penulisnya. Sudah barang tentu jika ada perbedaan bisa dipastikan membuat lebih kaya dalam hal keilmuannya. Jika ada perbedaan tentunya juga sejalan dengan semakin majunya kehidupan berdemokrasi di Indonesia.

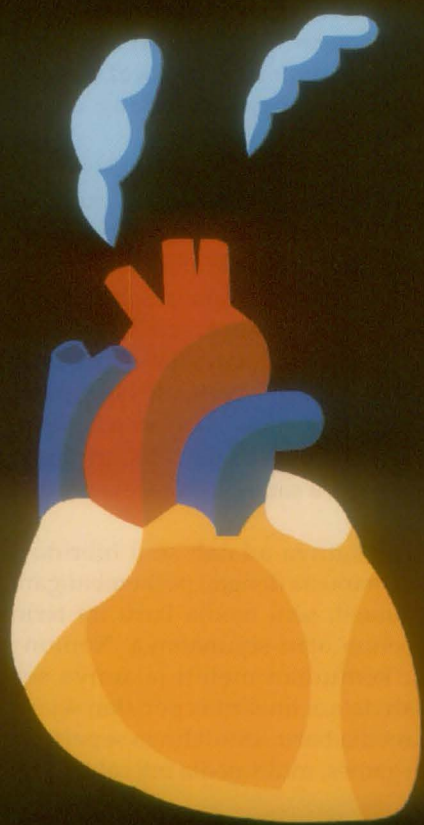
Buku ini disusun terbagi dari beberapa tema yaitu: Sejarah Seni Media Baru di Indonesia, Seniman Seni Media Baru di Indonesia, Perkembangan Gejala Estetik Seni Media Baru di Indonesia, Hubungan Seni Media dan Perkembangan Teknologi, Perkembangan Seni Media baru dan Infrastruktur Seni di Indonesia dan yang terakhir, Prospek Seni Media Baru di Indonesia. Pembongkaran permasalahan berdasarkan tema-tema tersebut diharapkan mampu meningkatkan pengenalan dan peningkatan wawasan masyarakat terhadap Seni Media Baru.

Perkembangan Seni Media Baru ini memang tidak bisa terlepas dari maju pesatnya teknologi elektronika dan informatika. Penggunaan Komputer misalnya, jika di Indonesia ini ada 10 juta unit komputer berarti ada kemungkinan sejumlah 10 juta orang berpeluang mengembangkan Seni Media Baru jika menggeluti dengan serius. Kemungkinan ini dikarenakan kemudahan menjalankan software, kebiasaan mengubah tampilan juga hal-hal lain menyangkut penggunaan komputer. Pada persoalan apresiasi, masyarakat Indonesia sudah terbiasa berapresiasi dengan produk-produk yang dihasilkan dari perkembangan elektronik. Televisi misalnya, sekarang ini hampir di setiap keluarga mempunyai pesawat televisi, jadi kehadiran Seni Media Baru ini menjadi dengan gampang dapat diterima dan diapresiasi oleh masyarakat.

Perkembangan Teknologi Informasi (internet) juga teknologi telpon nirkabel (cellphone) juga menambah cepat berkembangnya Seni Media Baru bahkan membuat Seni Media baru ini makin memiliki jenis yang variatif. Kalau sebelumnya cuma video, audio visual, animasi sekarang juga sampai SMS, MMS dan juga multi media performance. seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Ia adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena ia tampil 'berjarak' dengan praktik arus besar yang merespons media secara fungsional dan/atau kesenangan. Meskipun dalam praktik ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetap saja menempatkan dirinya secara sadar sebagai ekspresi kultural.

Seni media baru pada hakikatnya adalah seni hibrida yang lahir dari pertemuan ekspresi estetik manusia dengan perkembangan teknologi. Pada masa awal seni video muncul, seni media baru ini terinspirasi konsep senirupa yang hidup sebelum atau sejamannya. Namun sejak teknologi digital muncul maka ia kemudian meniti jalannya sendiri, bergerak menyempal, tidak berjalan dalam linearitas perjalanan sejarah seni rupa. Itu tercermin pada generasi media baru sesudahnya seperti seni internet, seni web, video interaktif, seni games, multimedia interaktif dan animasi digital.

Agaknya Seni Media Baru ini akan semakin maju, karena selain kemajuan-kemajuan yang mendukung, juga karena trend yang diminati kaum muda di Indonesia, semoga....



Tentang Seni Media Baru: Catatan Perkembangan

Agung
Hujatnikajennong

The nature of this essay is a discourse reflecting the conceptual and practical development of so called new media arts. As a façade which aims to present a new art creation in Indonesia, it begins with clarifying terminological definitions and concepts in order to categorize whether such art is a new media or not. It is important to clarify as no consensus is set to delimit new media arts in Indonesia¹. In my opinion, such a situation is affected by less comprehensive understanding of the key concepts of new media arts.

Problematika Terminologi ‘Media Baru’

Sebelum memulai pembahasan mengenai perkembangan karya-karya seni media baru, ada baiknya kita menengarai dan memahami terlebih dahulu khasanah konsep yang terkandung dalam istilah ‘seni media baru’ itu sendiri. Pengertian ‘media’ dalam ‘seni media baru’ sesungguhnya mengandung pengertian yang berbeda dengan ‘medium’ sebagai terminologi khusus dalam wacana seni rupa. Perlu digarisbawahi pula bahwa istilah ‘seni media baru’ juga relatif masih baru — bahkan di negara-negara maju seperti Amerika, Jerman dan Jepang — dan pengertiannya masih akan terus berkembang secara dinamis dan cepat di masa-masa mendatang, sehingga selalu terdapat berbagai prasyarat yang harus dipenuhi untuk menetapkan batasan yang ketat tentang karya-karya yang bisa digolongkan ke dalam istilah ini. ‘Media’ macam apa yang kita maksud?

Ada suatu batasan yang dirujuk secara spesifik oleh istilah *new media* di belahan dunia Barat. Kata ‘media’ dalam istilah ini memang merujuk pada

Gbr.1

Still Image dari karya animasi
online Ristyo Eko Hartanto “Self
Portrait in Vector” (2001)

pengertian umum tentang 'media' sebagai 'perantara pesan', di mana diandaikan ada sebuah transfer informasi dan proses komunikasi antara pengirim pesan (*sender*) dan penerimanya (*receiver*). Dalam konteks tersebut pengertian 'media' memang terus berubah sejalan dengan perkembangan cara-cara penyampaian pesan dari masa ke masa, yang dalam hal ini sangat difasilitasi oleh perkembangan teknologi informasi.

Menurut Martin Lister (et. al., 2005), terdapat dimensi historis dan institusional dalam kata 'media' dalam istilah '*new media*' yang merujuk pada pengertian 'media komunikasi' — sebagaimana sering difahami dalam ranah disiplin ilmu komunikasi —, yakni meliputi produk material sekaligus kultural dari sistem distribusi informasi massal yang ditujukan untuk khalayak luas dan dijalankan berdasarkan sistem pemasaran modern.³ Jelaslah bahwa 'media' di sini merujuk pada pengertian perantara informasi yang spesifik, yakni 'media massa' semacam koran, radio dan televisi dalam perbendaharaan istilah Bahasa Indonesia.

Lantas dengan istilah 'media baru' (*new media*), Lister pun menunjuk beberapa karakter baru media yang ditandai dengan penemuan dan pencanggihan teknologi gambar dan suara yang pada akhir 80-an yang menyebabkan perubahan-perubahan dimensi ideologis dan budaya dari penyebaran informasi, antara lain: a) pergeseran situasi modernitas menuju posmodernitas; b) proses intensifikasi globalisasi; c) pergeseran era industri (khususnya di Barat) menuju era pos-industri, dan; d) desentralisasi orde geo-politik dunia.⁴ Indikasi-indikasi perubahan tersebut dicirikan oleh kemunculan teknologi informasi dan komunikasi yang memunculkan persepsi-persepsi baru, sehingga 'media baru' sesungguhnya terbatas pada fenomena-fenomena global yang baru pula, antara lain:

- a) ***Pengalaman tekstual baru*** oleh sebab munculnya genre dan bentuk tekstual yang dikonsumsi oleh masyarakat banyak, seperti *game* komputer, *hypertext* dan sinema-sinema dengan efek khusus.
- b) ***Cara-cara representasi baru*** dengan munculnya kemungkinan dan pengalaman representasi melalui lingkungan virtual dan layar komputer interaktif.
- c) ***Relasi baru antara subjek (pengguna/konsumen) dengan teknologi media*** yang merubah penggunaan dan resepsi masyarakat terhadap citra dan media komunikasi sehari-hari.
- d) ***Relasi baru menyangkut persoalan ketubuhan (embodiment), komunitas dan identitas*** oleh karena pengalaman personal dan sosial baru dalam memahami konsep waktu, ruang dan tempat.

- e) **Konsepsi-konsepsi baru tentang hubungan fisik manusia dengan teknologi media** karena tantangan untuk memahami perbedaan antara yang manusiawi dan yang artifisial, yang alamiah dan yang teknologis, yang nyata dan yang maya.
- f) **Pola-pola organisasi dan produksi baru** yang menggeser keadaan-keadaan budaya, industri, ekonomi, kepemilikan, kontrol dan regulasi.⁵

Lister juga menandai beberapa karakter yang secara inheren terkandung dalam media baru, yakni: sifat-sifat digital, interaktifitas, sifat-sifat hiperteks, menyebar dan sifat-sifat maya.⁶ Dari definisi tersebut, kemudian bisa kita dapatkan gambaran bahwa bahwa dalam istilah 'seni media baru' terkandung pengertian praktik-praktik seni yang terbatas pada aplikasi-aplikasi teknologi yang spesifik, terutama yang muncul oleh teknologi media digital sehingga yang disebut '*new media*' tidak lain merupakan '*digital media*'. Batasan pengertian semacam itu memang tergolong sempit, namun mencerminkan upaya untuk menghubungkan istilah 'media baru' dengan perubahan-perubahan sosiokultural sebagai akibat dari kemunculan perangkat suatu teknologi tertentu yang memang tidak pernah berlangsung pada masa-masa sebelumnya.

Pendapat tentang kekhususan media baru yang serupa dengan definisi Lister dikemukakan oleh Lev Manovich: "*...seperti halnya penerbitan kertas cetakan pada abad empatbelas dan fotografi pada abad sembilanbelas yang menimbulkan dampak revolusioner terhadap perkembangan masyarakat dan budaya modern, hari-hari ini kita berada di tengah revolusi media baru – perubahan semua kebudayaan menuju bentuk-bentuk produksi, distribusi dan komunikasi yang diperantarai oleh komputer. Revolusi baru ini mungkin lebih berdampak dari yang sebelumnya, dan kita hanya sedang mulai untuk mendata dampak-dampak awalnya. Pengenalan kertas cetakan memang cuma mempengaruhi satu tahap dari komunikasi kultural – gambar diam. Bedanya, revolusi media komputer mempengaruhi semua tahap komunikasi, termasuk perolehan, manipulasi, penggudangan dan distribusi; bahkan mempengaruhi semua tipe teks-media, gambar diam, gambar bergerak suara dan konstruksi ruang.*"⁷

Jelaslah bahwa 'media baru' (*new media*) dalam kerangka diskursus ala Manovich adalah media digital yang memang dibedakan secara tegas dengan 'media lama'. Lebih lanjut, Manovich telah memberikan arahan bagaimana membedakan sifat-sifat dua jenis media tersebut⁸:

1. *Media baru merupakan media analog yang dirubah menjadi representasi digital. Berbeda dengan media analog yang urut dan*

berkesinambungan, media yang terkodekan secara digital memiliki ciri tersendiri.

2. *Semua media digital (tulisan, gambar diam, data gambar maupun suara, bentuk-bentuk tiga dimensional) memiliki kode digital yang sama. Hal ini memungkinkan jenis media yang berbeda-beda dapat dimunculkan dengan menggunakan satu perangkat yang sama – komputer – yang berperan sebagai alat tonton multimedia.*
3. *Media baru memungkinkan akses yang acak. Berbeda dengan film ataupun pita video yang menyimpan data secara berurutan, alat penyimpan data komputer memungkinkan akses berbagai data dengan kecepatan yang sama.*
4. *Proses digitalisasi memungkinkan hilangnya informasi. Berbeda dengan representasi analog, representasi yang terkodekan secara digital memiliki muatan informasi yang tetap.*
5. *Berbeda dengan media analog yang sudah pasti mengalami penurunan kualitas ketika disalin secara berturut-turut, media yang terkodekan secara digital dapat disalin secara terus menerus tanpa mengalami degradasi kualitas.*
6. *Media baru bersifat interaktif. Berbeda dengan media lama yang memiliki urutan tampilan yang tetap, melalui media digital pengguna dapat berinteraksi dengan suatu objek. Dalam proses interaksi tersebut pengguna dapat memilih elemen apa yang akan ditampilkan atau cara apa yang akan ditempuh, dan karenanya dapat menghasilkan karya yang unik. Melalui cara ini pengguna menjadi rekanan pengarang (co-author) suatu karya.*

Seni Media dan Seni Media Baru

Kesimpangsiuran pengertian terminologi ‘seni media baru’ di kalangan praktisi seni rupa Indonesia muncul karena tidak adanya penelusuran genealogis secara lebih mendalam terhadap sejarah istilah ‘media’ dan bagaimana istilah tersebut merefleksikan suatu kenyataan-kenyataan sosial yang berkembang di masyarakat. Kesalahpahaman ini diperparah dengan adanya sikap sempit yang terlanjur melihat terminologi dan konsep seni media baru sebagai bagian dari konstruksi diskursus seni rupa *an sich*. Padahal pada praktiknya, seni media baru justru menggandeng permasalahan-permasalahan yang bersifat inter-disiplin, luas dan tidak bisa difahami dari sudut pandang seni atau estetika saja. Terutama dalam hal penggunaan teknologi, karya-karya yang digolongkan seni media baru

harus dilihat sebagai teks yang merepresentasikan suatu kenyataan sosial, teknologis dan budaya yang selalu berubah.

Dalam wacana seni, penggunaan istilah 'seni media baru' (*new media art*) digunakan secara arbitrer untuk mengidentifikasi berbagai kecenderungan praktik seni yang berbasis perangkat teknologi semacam kamera (foto dan film), komputer, internet, video, *synthesizer*, projector dan lain-lain beserta perangkat-perangkat lunak turunannya. Dahulu sebagian orang sebelumnya menyebut dengan 'seni *multimedia*', sebagian lain menamainya dengan istilah yang lebih spesifik seperti '*electronic art*', '*computer art*' atau '*video art*'.

Merujuk pada definisi yang diajukan Manovich, maka tidak semua praktik seni yang melibatkan penggunaan perangkat teknologi *audio-visual* bisa digolongkan ke dalam kategori seni media baru. Suatu karya bisa digolongkan sebagai 'seni media baru' hanya jika dalam penciptaan dan presentasinya ia menggunakan kode-kode digital dan dapat diakses oleh perangkat media baru, yakni komputer. Oleh karena itu, kita tidak bisa menyebut karya-karya fotografi, video maupun film yang menggunakan sistem analog sebagai 'seni media baru', meskipun masih bisa digolongkan sebagai 'seni media' (*media art*). Di Eropa dan Amerika, pengkajian-pengkajian terhadap praktik seni media baru yang gencar dilakukan sepanjang dasawarsa sembilan puluhan melalui berbagai penerbitan buku, pameran dan berbagai forum diskusi selalu melibatkan penelusuran sejarah praktik seni media yang pernah berkembang sebelumnya. Dalam berbagai literatur tentang seni media baru di Barat, penelusuran itu dilakukan, misalnya, dengan melacak kembali berbagai penemuan dan praktik kolaborasi antara seni dan teknologi.

Penulis Stewart Kranz, misalnya, melihat bahwa setelah surutnya Perang Dunia Kedua, ia menyaksikan fenomena di bidang seni dan teknologi yang belum pernah terjadi semenjak dimulainya era industrialisasi pada abad tujuhbelas.⁹ Di Amerika, bermunculan kebiasaan-kebiasaan baru yang dilakukan oleh para praktisi seni dan teknologi. Ketika itu para saintis dan insinyur yang tertarik pada ekspresi estetik mulai melintasi batas-batas disiplin kerja mereka dengan cara melakukan ekskursi ke tempat-tempat pameran seni sub-kultur yang semula dianggap remeh. Sementara di sisi lain, para seniman justru banyak mengunjungi pusat studi komputer, museum sains dan teknologi, kelas-kelas perkuliahan desain industri, bahkan pabrik *neon-sign*. Di dunia seni pada masa itu, sejarah mencatat

bagaimana berbagai gerakan avant-gardisme dalam seni lukis lahir dan 'mati' dalam waktu yang singkat.¹⁰ Eksperimen-eksperimen 'inter-disiplin' bermunculan. Seniman, saintis dan insinyur mulai bekerja secara kolaboratif di studio / laboratorium yang sama. Masa ini menandai salah satu fase awal yang penting dari kelahiran praktik seni media (*media art*).

Transformasi praktik artistik tersebut tidak hanya terjadi dalam hal penggunaan medium dan metode berkarya, melainkan lebih jauh pada tujuan penciptaan karya seni. Salah satu contoh yang paling eksperimental adalah peristiwa pada bulan Oktober 1966, di 69th Street Armory di New York ketika berlangsung sebuah kolaborasi antara sejumlah seniman, insinyur dan saintis dalam sebuah 'pertunjukan' yang disebut '*Nine Evenings Intermedia Program*'. Peristiwa tersebut menampilkan patung-patung kinetik, permainan suara dan cahaya yang digabung dengan *performance art* dan melibatkan tak kurang dari 30 insinyur dan tokoh-tokoh semacam Robert Rauschenberg, John Cage dan Billy Kluver.

'*Nine Evenings*' mendorong pada lahirnya 'E.A.T' (Experiment in Art and Technology, 1967), sebuah organisasi seniman, saintis dan insinyur yang banyak melakukan eksperimentasi seni dengan berbagai perangkat teknologi. Mereka adalah salah satu pionir yang pada akhirnya memperkenalkan konsep '*spectator activated art*', yakni bentuk pertunjukan/pameran yang secara aktif melibatkan partisipasi penonton. Billy Kluver, direktur Bell Telephone Laboratories yang berlatar belakang sains, adalah pendiri dari lembaga ini. Semenjak mendirikan E.A.T, ia banyak melakukan kolaborasi dengan para seniman pop Amerika semacam Jasper John, Andy Warhol, Robert Whitman dan Robert Rauschenberg.

Pada tahun 1968 E.A.T telah memiliki 28 sub-organisasi yang tersebar di Amerika Serikat, Kanada, Eropa, Amerika Selatan dan bergerak menjadi sebuah gerakan internasional yang semakin berpengaruh ketika mereka melangsungkan 'EXPO 70' di Jepang. Mereka juga mengorganisir pameran-pameran di beberapa museum dan galeri. "*The Machine Seen at the End of the Machine Age*" di MOMA dan "*Some More Beginnings*" di Brooklyn Museum pada tahun 1967 menampilkan sejumlah 'artefak' yang diciptakan secara kolaboratif oleh sejumlah seniman dan insinyur.

E.A.T sesungguhnya hanyalah salah satu contoh gerakan yang menandai fenomena menyatunya seni dan teknologi di masa industri. Berbagai penemuan lain semacam penggunaan sinar laser dalam teater, rekayasa seni musik melalui Moog (nenek moyang *synthesizer*, penghasil *electronic*

sound), pemanfaatan video, *Lumia* (radiasi cahaya) dan komputer simulasi dalam seni bermunculan pada masa yang bersamaan. Kemunculan seni-seni intermedia pada masa ini di satu sisi memang menggambarkan optimisme peradaban Barat terhadap industrialisasi dan modernisasi melalui manfaat penemuan-penemuan sains dan teknologi. Pada masa itu karya-karya eksperimental lahir dengan dua muka: sebagai 'seni' sekaligus 'penemuan teknologi'.

Stewart Kranz menganggap kemunculan fenomena kolaborasi seni dan teknologi pada masa ini sesungguhnya dilatarbelakangi dekadensi kultur, sosial dan politik yang serius. Pada dekade enampuluhan, generasi muda (termasuk seniman dan saintis) tumbuh dengan kekhawatiran pada berbagai dampak buruk yang diakibatkan Perang Dunia Kedua. Khususnya di Amerika, berbagai penemuan sains dan teknologi pada awalnya didanai untuk kepentingan perang dan industri militer, dan dengan lain perkataan: Sesungguhnya ia adalah sarana dan prasarana yang mendukung kehancuran peradaban manusia. Teknologi ketika itu menjadi anak kandung modernisasi yang menjunjung tinggi semangat kemajuan (*progress*). Dengan pesatnya perkembangan sains dan teknologi pasca perang, berbagai sinisme dan label negatif sesungguhnya masih menjadi atribut yang serta-merta melekat pada penemuan-penemuan teknologi baru. Berkolaborasinya seniman, saintis dan insinyur di sini bisa ditafsirkan sebagai kelahiran kembali konsep *techne* dalam peradaban Yunani Kuno. Praktik seni media mengembalikan seni dan teknologi pada sifat-sifatnya yang mendasar dan cukup 'purba', yakni sebagai 'kecakapan bebas' atau 'keterampilan yang berguna'.¹¹

Karena memayungi berbagai kecenderungan praktik seni, terdapat beberapa sudut pandang yang berbeda dalam melihat sejarah perkembangan seni media dan seni media baru. Salah satu yang cukup dominan adalah yang dianut oleh mereka yang melihat video dan film/sinema sebagai bagian terpenting dari genre ini. Kelahiran video dan film merupakan embrio dari aspek 'gambar bergerak' (*moving image*) yang sekarang ini menjadi salah satu elemen umum dalam bahasa media baru. Berdasarkan sudut pandang ini, penemuan kamera—sebagai perangkat teknologi optik yang menghasilkan 'pencanggihan' imaji visual—dilihat sebagai momen yang paling berpengaruh. Dengan lain perkataan: Tidak akan ada *new media art* tanpa penemuan kamera. Karya sinema eksperimental semacam 'Man with a Movie Camera' oleh sutradara Dziga Vertov dianggap sebagai salah satu penemuan dan sumber inspirasi yang

berpengaruh terhadap penggunaan kamera oleh seniman-seniman media. Gagasan-gagasan para sineas eksperimental ini berhubungan dengan bagaimana penemuan teknologi kamera telah mengubah seni dan kehidupan secara luas. Kamera adalah puncak dari obsesi masyarakat Barat akan realitas setelah ditemukannya 'realitas' dalam seni lukis.

Dari sisi sejarah seni rupa, awal mula praktik seni media banyak diulas melalui karya-karya *video art* para seniman *avant-garde* semacam Wolf Vostell dan Nam June Paik. Dari sudut pandang ini, penggunaan medium video sebagai medium ekspresi merupakan manifestasi dari kritisisme terhadap budaya televisi. Karya-karya Paik pada masa awalnya banyak melakukan perekaman dengan menggunakan kamera *portapak* dan televisi yang komponen-komponennya ia ubah untuk menghasilkan efek-efek visual yang tak terduga. Namun setelah itu ia lebih jauh melihat televisi sebagai tawaran untuk memperbincangkan wacana sosial, budaya dan ekonominya.

Paik (dan beberapa aktivis Fluxus yang lain) mengkritik dampak alienasi sosial yang dihasilkan oleh pencanggihan teknologi. Sebagai sebuah gagasan, pernyataan-pernyataan Paik tentang perlawanan terhadap budaya televisi menjadi sentral dan selalu relevan dalam praktek dan teori *video art* hingga kini. Pada karya-karya video instalasi Paik-lah sesungguhnya kamera video dianggap membawa perubahan berbagai gagasan tentang 'seni rupa'. Kemunculan *video art* menuntut perubahan berbagai persepsi estetik tentang 'gambar' dan 'gambar bergerak'.

Meskipun kita bisa menengarai perbedaan tegas antara 'seni media' dan 'seni media baru' melalui metode pembuatannya, pada akhirnya kita juga dihadapkan kenyataan bahwa teknologi media baru mampu merubah semua jenis produk 'media lama' menjadi 'media baru'. Dalam kehidupan sehari-hari kita bisa melihat bagaimana format pita video kini tidak lagi populer karena masyarakat lebih menyukai menonton film dalam format cakram optik (VCD maupun DVD). Film-film lama yang direkam dalam format pita seluloid (analog) pun kini dapat dengan mudah diubah dan dinikmati dalam bentuk *file* digital. Bahkan tidak bisa dipungkiri, film-film layar lebar yang diproduksi pabrik-pabrik sinema Hollywood juga sangat banyak berhutang pada teknologi media baru.

Sementara di sisi lain, teknologi media baru sesungguhnya banyak 'berhutang' pada prinsip-prinsip 'media lama'. Kita bisa menelusuri bagaimana teknologi simulasi maya berhutang kepada komputer dan sinema; sinema berhutang kepada teknologi film; film berhutang kepada

teknologi fotografi, dan seterusnya. Lev Manovich bahkan berpendapat bahwa pada tataran konseptual dan filosofis tentu saja kita masih bisa menarik garis lurus kesamaan antara sebuah bidang lukisan dengan layar komputer, dalam pengertian bahwa keduanya bisa menghasilkan 'ruang maya yang lain': Sebuah 'dunia' tiga dimensional lain yang dibatasi oleh suatu bidang dan hadir dalam situasi ruang sehari-hari.¹² Dalam tataran itu, perbedaan antara seni media dan seni media baru memang menjadi tidak terlalu penting untuk dipersoalkan.

Seni Media dan Seni Media Baru di Indonesia

Dasawarsa sembilanpuluhan merupakan masa penting yang menandai berbagai perkembangan baru dalam ranah seni rupa di Indonesia. Maraknya pameran-pameran dalam skala regional dan internasional, meningkatnya frekuensi program pertukaran seniman antar bangsa yang melibatkan para praktisi seni Indonesia dan kunjungan-kunjungan pada peneliti maupun kurator asing ke Indonesia telah berdampak pada arus pertukaran wacana dan informasi baru. Selain berdampak pada berkembangnya penggunaan dan identifikasi istilah 'seni rupa kontemporer', bisa ditengarai pula bahwa istilah '*new media art*' mulai dikenal di Indonesia pada masa tersebut. Meskipun tidak bisa dilacak secara pasti kapan istilah tersebut mulai digunakan di Indonesia, penelusuran terhadap praktik seni media bisa dilakukan dengan meninjau kembali latar belakang penggunaan perangkat teknologi media dalam produksi karya-karya seniman Indonesia. Namun, sebagaimana selalu terjadi dalam proses pengkajian praktik-praktik budaya di negara-negara Non-Barat, selalu terdapat pertanyaan-pertanyaan yang terlebih dahulu harus dijawab menyangkut proses resepsi dan adaptasi konsep seni modern oleh para praktisinya. Dalam kasus seni media baru, pertanyaan itu, misalnya, menyangkut soal bagaimana menengarai praktik seni media dan seni media baru di Indonesia sebagai kolaborasi antara seni dan teknologi sebagaimana terjadi di belahan dunia Barat. Sebagaimana kita tahu, masyarakat Indonesia saat ini menjadi salah satu kelompok konsumen dan pengguna teknologi media yang terbanyak di Asia Tenggara. Hari-hari ini bisa kita cermati secara langsung bagaimana jumlah pengguna teknologi media (komputer, telepon genggam, internet, dsb.) di Indonesia terus meningkat dengan pesat. Namun, apakah peningkatan jumlah itu merupakan jaminan adanya peningkatan kesadaran dan pemahaman tentang sejarah dan fitrah teknologi media sebagai perangkat yang berpotensi meningkatkan efektifitas kerja dan taraf hidup

manusia? Belum tentu. Sikap masyarakat dalam merespon dan menyesuaikan diri dengan fungsi teknologi media akan selalu berhubungan dengan latar budaya, pemahaman terhadap dunia material dan tata cara komunikasi yang sebelumnya mereka fahami dan telah jalankan sehari-hari. Penulis Ronny Agustinus menganggap masuknya teknologi media ke Negara Dunia Ketiga seperti Indonesia sebagai suatu penetrasi budaya "...materi tanpa sejarah idenya".¹³

Meskipun secara prinsip, perkembangan seni media di Indonesia bisa ditengarai pada perintisan fotografi dan produksi film layar lebar oleh para sineas lokal pada dasawarsa 50-an, esai ini cenderung membatasi pembahasan 'seni media Indonesia' melalui karya-karya yang awalnya muncul dalam konteks pameran-pameran seni rupa. Tanpa mengecilkkan sejarah perintisan praktik seni media dalam dunia fotografi dan sinematografi eksperimental di Indonesia, esai ini menganggap dalam konteks seni rupa fungsi praktis teknologi media dan aspek-aspek ideologisnya di Indonesia mulai diperbincangkan secara signifikan dan kritis.

Pemanfaatan teknologi media oleh seniman-seniman Indonesia — terutama dalam konteks sebagai 'perantara ekspresi seni' — dimulai dengan penggunaan video. Praktik *video art* di Indonesia mulai dikenal secara populer paling kurang akhir dasawarsa delapanpuluhan. Namun ketika itu bisa ditandai cuma segelintir seniman seperti Teguh Ostentrik, Krisna Murti dan Heri Dono yang meretas jalan untuk tampilnya karya-karya video dalam pameran-pameran seni rupa di Indonesia. Sampai pertengahan dasawarsa sembilanpuluhan, jumlah seniman Indonesia yang dengan menggeluti medium ini pun sebenarnya masih bisa dihitung dengan jari. Bahkan sepanjang dasawarsa sembilanpuluhan bisa dikatakan bahwa Krisna Murti yang merupakan satu-satunya seniman Indonesia yang secara intens menekuni video sebagai medium ekspresi. Sepanjang sembilanpuluhan, Krisna Murti telah mengerjakan tak kurang dari sepuluh karya video dalam berbagai format (*single channel* maupun instalasi) dan beberapa di antaranya telah dipamerkan dalam forum-forum pameran internasional.

Mengamati karya-karya seni media Indonesia pada masa awal perkembangannya, khususnya melalui karya-karya video Krisna Murti, bisa disimpulkan bahwa perkembangan *video art* dalam lingkaran internasional menjadi salah satu faktor yang berpengaruh. Terbukti dalam berbagai



Gbr.2
Karya Instalasi
Krisna Murti,
Belajar antre Pada Semut
(1996)

penjelasan Krisna Murti yang tak jarang secara langsung mengutip 'sabda-sabda' dari Nam June Paik, khususnya dalam menggarisbawahi misi kritik *video art* terhadap budaya televisi yang memang ketika itu sedang mengalami perkembangan baru karena tumbuhnya stasiun-stasiun televisi swasta di Indonesia. Nampak jelas dalam karya-karya awalnya seperti "12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai" (1993) atau "Belajar Antre kepada Semut" (1996) Krisna menggunakan prinsip-prinsip video untuk membongkar masalah tegangan antara modernitas dan tradisi. Khususnya pada karya instalasi yang disebut terakhir, kotak-kotak televisi ditempatkan sebagai objek simbolik yang sama pentingnya dengan tampilan gambar bergerak pada layar dan berbagai elemen rupa lainnya seperti patung-patung *ogoh-ogoh* dan *petulangan* yang merupakan elemen tradisi Bali.

Heri Dono juga sering menggunakan teknologi video sebagai salah satu elemen visual pada karya-karya instalasinya, semacam "Hoping to Hear from You Soon" (1993) atau "Interogasi" (1998). Khusus pada karya "Hoping...", Heri menggunakan pendekatan yang menarik terhadap media sebagai penghasil gambar bergerak yang menciptakan ilusi tentang kenyataan sehari-hari. Karya tersebut diwujudkan melalui konstruksi



Gbr.3
Karya instalasi
Heri Dono,
"Gamelan of
Nommunication" (1997)

sebuah tenda yang menyerupai tenda warung kaki lima. Pada sebidang kain yang dibentangkan nyaris secara vertikal dan sekilas menyerupai penutup tenda, Heri memproyeksikan gambar bergerak berupa siluet yang menyerupai orang-orang yang sedang bergunjing di dalam warung. Karya ini memang merupakan bagian dari eksplorasi intens Heri Dono terhadap konsep layar dan bayangan dalam pertunjukan kesenian Wayang Kulit.

Berbeda dengan konteks perkembangan di Barat, dalam kekaryaannya seniman-seniman media Indonesia generasi awal seperti Heri Dono dan Krisna Murti, prinsip kolaborasi antara seni dan teknologi tidak terlalu dieksplorasi dengan semangat 'penemuan ilmiah' (*scientific invention*) sebagaimana yang dilakukan oleh para seniman dan saintis dalam gerakan E.A.T. di Amerika Serikat. Namun demikian, hal ini tidak berarti praktik seni media di Indonesia tidak memiliki suatu konsep yang khusus. Esensi penjelajahan seni media di Indonesia justru terletak bagaimana karya-karya seniman media mempersoalkan budaya teknologi sebagai sarana fisik yang semakin melebur dalam kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari.

Ignas Kleden pernah menulis tentang bagaimana fungsi atau fitrah teknologi tidak pernah diterima secara serentak dan bersamaan dalam penerapan teknologi.¹⁴ Ia mencontohkan dengan bagaimana dalam birokrasi sekarang, khususnya di Indonesia, tidak semua orang dapat bekerja lebih mudah dan lebih nyaman dengan menggunakan komputer. Orang-orang atau bahkan Salah satu karya Heri Dono yang kerap dipamerkan dalam pameran-pameran seni media dalam lingkaran internasional adalah “Gamelan of Nommunication” (1997). Karya ini memanfaatkan konsep inter-relasi antara elemen-elemen kinetik yang menghasilkan suara, imaji visual dan gerak. Sebagian besar elemen dalam instalasi ini terdiri dari komponen-komponen elektronik — semacam *tape recorder*, kipas angin, pompa air, sistem relay, dll. — yang ia susun dan rubah sendiri dan dikonstruksikan secara analog menjadi instalasi yang bersifat kinetik dan interaktif. Komponen-komponen elektronik itu digunakan untuk menggerakkan elemen alam seperti air dan angin untuk menghasilkan otomatisasi suara-suara yang dihasilkan dari perangkat gamelan sebagai instrumen musik dalam karya tersebut.

“Gamelan of Nommunication” mampu menghasilkan ritme dan ruang-ruang antara melalui perintah dari media ‘teknologi-rendah’. Secara unik karya tersebut merupakan komposisi mekanik yang mampu menangkap dan menghadirkan kembali misteri, metafora dan permainan pada saat yang bersamaan.¹⁵ Pendekatan Heri terhadap teknologi media berhubungan dengan jarak yang hadir di antara teknologi media yang canggih dengan mayoritas masyarakat awam khususnya di Indonesia. Ia menganggap bahwa kecanggihan teknologi media berpotensi menjadi sesuatu yang tidak berarti apapun untuk masyarakat awam yang tinggal di wilayah pinggiran dan tidak terjangkau oleh perkembangan modernisasi.¹⁶ Dari gambaran dua karya tersebut di atas, jelaslah bahwa terdapat pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh seniman-seniman media generasi awal di Indonesia lebih banyak mengambil jarak dengan cara mengungkap dimensi-dimensi sosial budaya dari kehadiran teknologi media. Mereka menggunakan teknologi media tapi tidak dengan serta-merta mengafirmasi optimisme terhadap manfaat dan kecanggihannya.

Sepanjang tahun 2002-2004, sejumlah event pameran dan festival dengan label ‘*video art*’ dan ‘*media art*’ berlangsung di banyak tempat di Jawa dan Bali. Yang patut ditandai dari kegiatan-kegiatan tersebut adalah kemunculan seniman-seniman muda di Indonesia — umumnya lahir pada dekade 70-an — yang mulai menekuni medium video dan *web-based art*. Gejala ini berbarengan dengan bertumbuhnya saluran-saluran televisi swasta, video / film iklan, video musik dan sinetron, di samping faktor perluasan aplikasi



Gbr.4
Suasana ruang pameran O.K Video,
Jakarta Video Art Festival,
Galeri Nasional Indonesia,
Jakarta, (2003)



Gbr.5
Karya instalasi video interaktif Jompot,
"1 Hour 2b Other" (2004)

internet yang dimulai sejak pertengahan sembilan puluhan. Pada tahun 2003 kelompok seniman ruangrupa berhasil menyelenggarakan festival video pertama internasional, O.K Video, di Galeri Nasional Indonesia yang mengetengahkan karya-karya baru seniman video muda Indonesia berdampingan dengan seniman-seniman video dari negara-negara di Eropa, Amerika, Australia, Afrika dan Asia.

Munculnya seniman-seniman video muda di Indonesia juga tidak terlepas dari situasi yang terjadi pasca krisis ekonomi di Indonesia terutama karena melonjaknya biaya produksi film dengan pita seluloid. Masuknya teknologi perangkat lunak bajakan untuk penyuntingan video dan kemajuan teknologi komputer menyebabkan video semakin banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan untuk keperluan sehari-hari. Munculnya generasi baru seniman media baru di Indonesia pasca tahun 1998 – seperti ruangrupa, Bandung Center for the New Media Art, Jompet, Venzha, Aditya Satria, Prilla Tania, Tintin Wulia, Reza Afisina, Ariani Darmawan, Andry Mochamad, menyebut beberapa saja di antaranya. – tidak terlepas dari transformasi status perangkat teknologi media menjadi *mass technology* yang aplikasinya menjadi relatif mudah dibandingkan sepuluh tahun yang sebelumnya. Berbeda dengan karya-karya awal Krisna Murti, Teguh Ostentrik atau Heri Dono yang lebih sering memanfaatkan video sebagai salah satu elemen dalam instalasi mereka, karya-karya seniman generasi ini lebih sering ditampilkan dengan *single channel presentation* (layar tunggal) yang menyerupai cara menonton sinema.



Gbr.6

Still Image dari karya video Aditya Satria, "Beauty and the Next Exit" (2002)

Kecenderungan yang nampak pada karya-karya seniman muda sekarang ini menandakan kedekatan mereka dengan perangkat teknologi media. Menarik pula bahwa dalam beberapa kegiatan seni media baru, 'gejala interdisiplin' mulai terindikasikan dengan keterlibatan para praktisi dengan beragam latar belakang pendidikan — tidak hanya seni rupa atau sinematografi. Namun, di sisi lain faktor kedekatan mereka dengan perangkat teknologi media menjadikan karya-karya yang muncul seringkali menyerupai suatu 'perayaan' besar-besaran, tanpa *self-criticism* terhadap teknologi yang mereka tekuni. Faktor jarak terhadap perangkat teknologi dan pemahaman para seniman terhadap eksistensi teknologi di dalam kehidupan masyarakat Indonesia inilah yang nantinya akan selalu berpengaruh pada corak dan perkembangan praksis seni media di Indonesia di masa mendatang.

(Endnotes)

¹ Dalam esai ini, istilah '*new media art*' akan seterusnya disebut 'seni media baru'. Meskipun terkesan 'sangat harfiah', tanpa penerjemahan dan adaptasi konsep lebih jauh, 'seni media baru' di Indonesia sudah terlanjur populer sebagai alih-alih dari istilah '*new media art*' sebagaimana difahami dalam perbendaharaan terminologi seni di negara-negara berbahasa Inggris.

² Beberapa pengamat seni Indonesia bahkan secara gampang dan salah kaprah menerjemahkan frasa 'media baru' dengan pemahaman yang kurang memadai sehingga pengertiannya dianggap sama dengan 'medium baru', yang berarti tidak sama dengan 'medium lama' semacam seni lukis dan seni patung yang memang diturunkan dari tradisi dan konvensi seni yang lama, yakni *fine art*. Kesimpangsiuran semacam



Gbr.7
Still Image dari karya video Reza Afisina
"What" (2001)

ini misalnya terbaca dalam tulisan Asikin Hasan, “Seni Media Baru: Apanya yang Baru?”, majalah Visual Arts, edisi Agustus / September 2004. Dengan merujuk pada penjelasan Michael Rush, penulis buku “New Media in the 20th - Century Art”, Asikin secara sembarangan memasukkan instalasi, *performance art* dan *happening art* ke dalam golongan ‘seni media baru’ tanpa penjelasan lebih lanjut mengenai instalasi, *performance* dan *happening art* macam apa yang bisa digolongkan ke dalam istilah tersebut. Jika kita menurut pendapat tulisan ini, maka apapun yang bukan seni lukis, seni grafis dan seni patung adalah *new media art*. Padahal yang dimaksud oleh Michael Rush sebagai *new media art* adalah berbagai praktik seni (termasuk instalasi dan *performance*) yang melibatkan penggunaan perangkat teknologi media (dalam pengertiannya yang paling luas) yang dimulai dari penemuan fotografi sampai dengan komputer, lihat Michael Rush, *New Media in the 20th - Century Art*, (London: Thames and Hudson, 1999). Dalam tulisan tersebut Asikin juga melakukan simplifikasi yang fatal dengan menggolongkan karya-karya Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (GSRB) sebagai generasi pertama seni media baru di Indonesia. Kesalahan pemahaman mengenai istilah ‘*new media art*’ di Indonesia juga tercermin dalam penyelenggaraan Baf-NAV (The Bandung Video, Film and New Media Art Festival) pada tahun 2004 yang memasukkan karya-karya *performance* dan instalasi ke dalam festival ini.

³ “New Media and New Technologies”, dalam Martin Lister (et.al.) *New Media: A Critical Introduction* (New York: Routledge, 2003), h. 9.

⁴ Ibid., h. 10.

⁵ Ibid., h. 12.

⁶ Ibid., h. 13.

⁷ Lev Manovich, “*The Language of New Media*”, (Massachusetts: MIT Press, 2001), hal. 19.

⁸ Ibid., h. 49.

⁹ “*Science & Technology in the Arts, A Tour through the Realm of Science/Art*”, Stewart Kranz, (New York, VNB: 1974), terutama bagian “Sociological Significance of the Collaboration between Artist and Scientist: Science + Art, Intermedia, Multimedia, and Spectator Activated Art”, hal. 13.

¹⁰ Bandingkan ‘umur’ Impresionisme yang bertahan 35 tahun dengan Op Art misalnya, yang hanya bertahan selama 5 tahun.

¹¹ *Techne* adalah istilah Yunani kuno yang memayungi cabang-cabang ilmu pengetahuan yang mencakup keterampilan teknis atau kriya, ilmu-ilmu terapan, pertanian, pengobatan, navigasi, bangunan, tata cara perang, dan lain-lain. Lihat Yustiono “**Integrasi dan Disintegrasi antara Seni, Ilmu dan Teknologi**”, Orasi Ilmiah pada Sidang Terbuka Senat ITB, 1996.

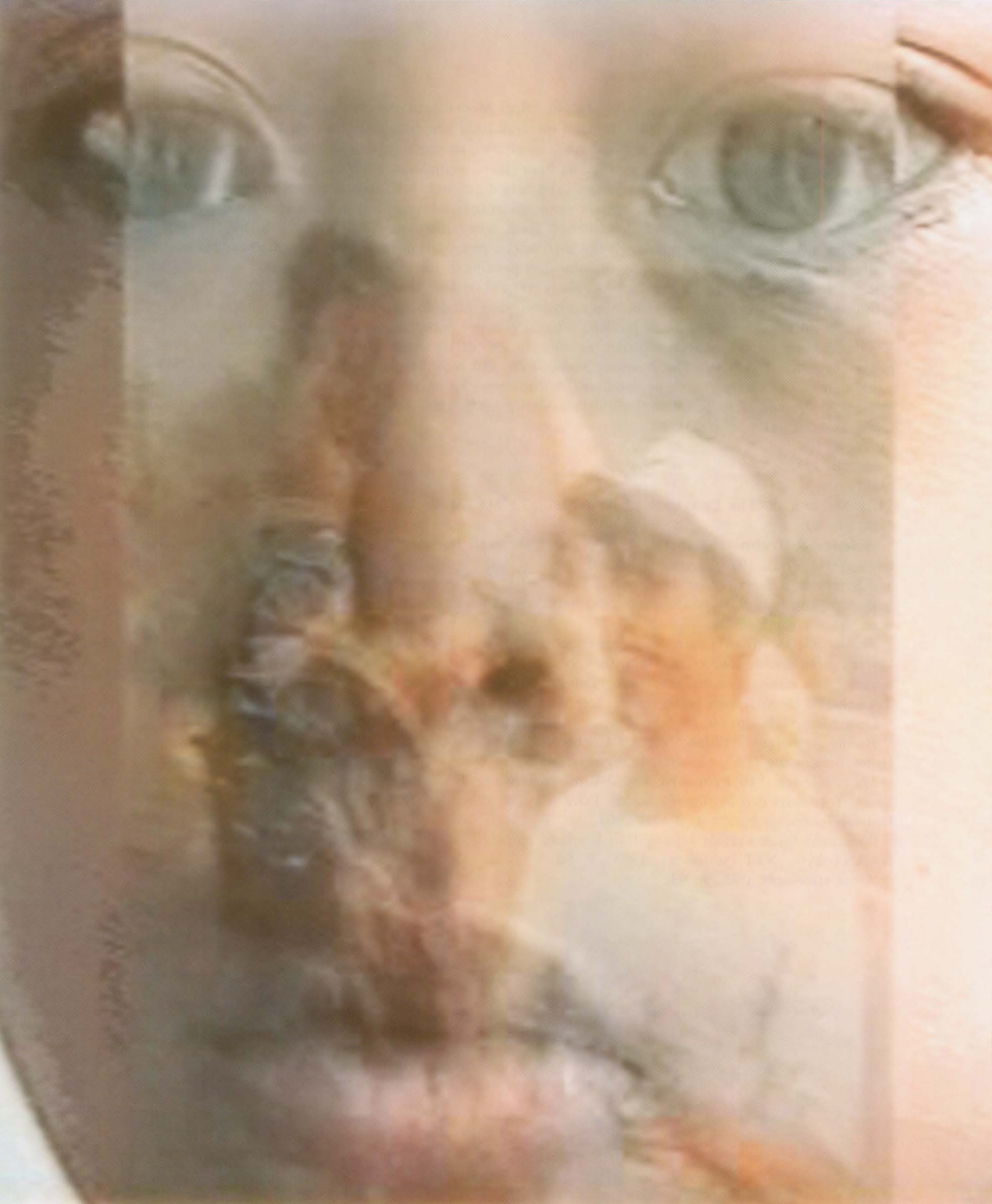
¹² Leve Manovich, op. cit., h. 95.

¹³ Ronny Agustinus, “**Video: Not All Correct...**”, katalog “O.K Video, Post-event”, Agung Hujatnikajennong (ed.), (Jakarta: ruangrupa, 2003), h. 60.

¹⁴ Ignas Kleden, “**10 Proposisi Sosial-Budaya tentang Teknologi**”, Makalah dalam Seminar Nasional Sains, Teknologi dan Perubahan Sosial: Pembudayaan Sains dan Teknologi Menuju Masyarakat Sejahtera, Institut Teknologi Bandung, 8 Mei 2003.

¹⁵ Baca penjelasan kurator Jepang Itoh Tosiharu tentang “Gamelan of Nommunication”, ICC Concept Book (Tokyo: NTT Publishing, 1998), h. 95.

¹⁶ Artist statement, *ibid.*, h. 94.



Seni SMS = Seni Jempol (bukan isapan jempol)

Nerfita Primadewi

When I was asked to write about new media artists in Indonesia, I hesitated to accept since I didn't have enough data about them and have not enough time to do proper research in order to give broader overview on how the artists have not work with the new media art in Indonesia. Then a good friend of mine gave me a suggestion "why don't you write about your own exploration?" Though I know my experience won't signify other artist's process nor consider as a representation of a new media artist in Indonesia, but at least this article will provide brief overview on one approach to new media based on personal experience. Now, I welcome you to my journal.

I. +62815794xxxx

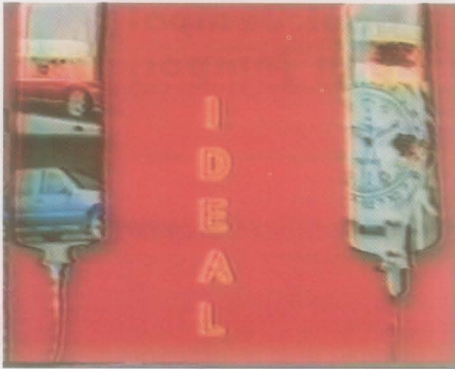
Aku bingung dengan omong kosong ini

Pertanyaan ini selalu muncul ketika melihat karya seni-media baru. Bukan berarti bahwa karya seni-media baru jauh dari publiknya, tapi kebingungan justru muncul karena seni media baru berusaha mengeksplor kemampuan media baru secara berbeda, baik visual, content, maupun cara penyampaian dari tampilan konvensional dan menggunakannya untuk menyatakan pikiran atau bahkan perlawanan terhadap hegemoni media baru itu sendiri. Menyitir kata-kata Nam June Paik "Televisi telah menyerang kita, dan sekarang kita dapat menyerang balik." merupakan gambaran bagaimana seniman seni-media baru ingin mendekonstruksi media populus menjadi sebuah media pembahasan gagasan yang bersifat lebih personal.

Gbr. 8

Still image diambil dari karya

Nerfita Primadewi, Disartikulasi, (2001)



Gbr. 9
Still Image dari karya video Nerfita
Primadewi, Kembali jadi otak (1999)

Seperti seniman media baru lainnya, memilih berkarya dalam ranah seni media baru diawali oleh kegelisahan terhadap kekuatan media baru – dalam hal ini televisi dan video – yang pemanfaatannya lebih didasari oleh kepentingan komersial daripada memberikan ruang berpikir maupun berekspresi. Salah satu cara ‘menyerang balik’ seperti yang dikatakan Nam June Paik adalah memanfaatkan kekuatan televisi yang telah lazim bagi penikmatnya. Televisi mempunyai kekuatan mengikat dan mempengaruhi penonton melalui sistem pengulangan, baik itu iklan maupun program acara seperti sinetron, dengan gaya-gaya tipikal yang diulang-ulang hingga masyarakat menerima hal tersebut sebagai sesuatu yang riil. Jika dalam karya dwi matra *art imitate life*, yang terjadi dengan media televisi adalah *joggling* antara *art imitate life* dan *life imitate art*. Tampilan gaya hidup, pendapat para tokoh, berita dari negeri jiran, kehidupan selebritis menjadi acuan akan ‘realitas’ yang menjadikan televisi menjadi referensi baru yang luar biasa terpercaya. Memanipulasi image hingga tercipta kontradiksi terhadap tampilan visual atau proses persepsi linear yang biasa diterima menjadi salah satu metode serangan balik yang menjungkirbalikkan sistem kepercayaan yang dibangun oleh media televisi.

Dekonstruksi melalui tatanan visual maupun pemutarbalikan pola-pola pengulangan tidak selalu muncul sebagai format subversive dalam karya seni video. Dapat dikatakan tidak ada formula baku yang dapat diterapkan pada semua karya seni video karena masing-masing seniman akan menggunakan pengalaman dan pemikiran masing-masing untuk menentukan bentukan estetis dari karya mereka. Proses penciptaan seperti ini oleh Krisna Murti diamati sebagai ‘ilmu senirupa video’ yang

membedakan pencapaian masing-masing seniman melalui teknologi yang sama.¹ Teknologi hanya menjadi suatu alat untuk menyampaikan sebuah gagasan. Tiap ide menuntut pencapaian teknis yang berbeda dalam visualisasinya. Sebuah video dapat bicara banyak walau dengan system pengulangan sederhana, ketika dipadukan dengan ilustrasi musik yang tepat dan instalasi video yang sarat makna. Sementara karya yang lain membutuhkan penguasaan teknologi yang lebih ribet untuk mengakomodir ide yang ingin disampaikan. Jika dalam video-video sebelumnya teks diciptakan melalui eksplorasi teknik editing pada *footage-footage* kejadian yang biasa ditemui di sekitar, dalam *Broken Ring* (2002)² image yang muncul dikerjakan dalam studio tanpa proses manipulasi kecuali *looping* (pengulangan). Mengerjakan karya kolaborasi ini tidak menuntut banyak 'jalan-jalan' seperti karya lain yang membutuhkan banyak image 'biasa' untuk diolah menjadi teks baru, namun lebih menuntut 'jalan-jalan' dalam banyak teks (teks dalam arti sebenarnya) bahasa Jawa yang memuat Ramayana dan serat *Gatholoco*. Sampai di sini bekerja dengan seni media baru menjadi makin asik. Tidak hanya kemampuan teknologi yang dikutak-katik, namun teks-teks lama dapat juga dikutak-katik untuk mewujudkan ide - baik secara visual maupun audio. *Broken Ring* berbicara tentang kesadaran perempuan akan nilai-nilai yang diciptakan masyarakat patriarkhi dalam mendefinisikan keperempuanan. Image yang digunakan adalah fragmen dari Ramayana ketika Sita harus diam dalam lingkaran ketika ditinggalkan oleh Rama dan Laksmana. Dalam epos aslinya, Sita keluar dari lingkaran



Gbr. 10
Still Image dari karya video Nerfita
Primadewi dan Margareth Tan,
Broken Ring (2002)



Gbr.11

Instalasi Video dari karya
Nerfita Primadewi dan Margareth Tan,
Broken Ring (2002)

perlindungan karena ditarik paksa oleh Rahwana, tapi dalam *Broken Ring*, Sita melangkah keluar dengan kesadaran. Ilustrasi musik yang digunakan dalam karya ini adalah tembang *Gatholoco* yang mengajarkan bagaimana laki-laki dan perempuan seharusnya hidup bersama.

Elemen yang dipilih untuk video instalasi *Broken Ring* juga tidak banyak mengandalkan kecanggihan teknologi. Sebuah TV 14' 'ditanam' dalam dinding putih, di akhir lorong yang ditaburi melati. Sebuah instalasi kamar pengantin. Berawal dari kegelisahan terhadap apa yang bisa disampaikan melalui sebuah fenomena teknologi tontonan, berkembang berbagai ide dan visualisasi yang mungkin tidak bisa disampaikan melalui media penyampaian konvensional yang telah lebih dari setengah abad menghegemoni kehidupan masyarakat modern.

II. +628158516xxxx

muntah kata-kata (ala rapa)

Setelah jenuh (walaupun belum sembuh) dengan 'kecanduan' televisi, muncul kecanduan terhadap barang baru bernama *handphone* dengan teknologi salah kaprahnya yang bernama SMS (*short message service*). Sekedar menjelaskan kesalahkaprahan sms, teknologi ini sedianya diciptakan untuk para pekerja teknis mengecek adanya jaringan pada satu area. Namun ketika teknologi ini ditawarkan pada publik pengguna telekomunikasi selular, responnya di luar dugaan. Pada bulan April 2002, tercatat angka simbolik 1 milyar pesan terkirim dalam satu hari secara

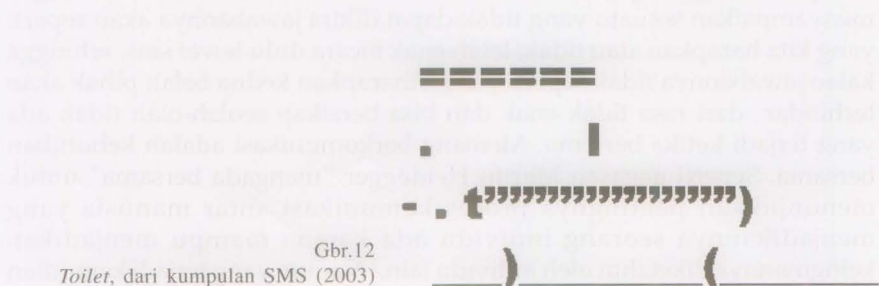


global. Dua kali lipat angka yang muncul dua tahun sebelumnya.³ Layanan sms di Indonesia dimulai medio tahun 1999-2000 yang semula hanya dapat dikirim antar pemakai provider yang sama. Dalam kisaran tahun yang sama, semua provider sepakat untuk mulai membuka layanan sms antar provider yang memicu berjangkitnya wabah sms. Kembali pada kegelisahan pada sebuah medium, sms membangkitkan tidak hanya kecanduan untuk terus terhubung dengan orang lain, tetapi juga menjadi *safety blanket* bagi banyak keadaan yang tidak mengenakan. Fred Guterl dalam artikel *Youth and Technology*, memberikan ilustrasi yang sangat tepat untuk situasi ini "....And when it came to approaching the opposite sex, instant messaging was a whole lot less stressful than getting up the nerve to speak to somebody in the school cafeteria."⁴ Tidak hanya menguntungkan bagi hubungan remaja atau pria dan wanita, ambil contoh, ketika sedang berada dalam satu ruang tanpa kenal dengan seorang pun, daripada repot-repot cari kenalan lebih asik pencet-pencet tombol sms-an dengan teman cerita betapa canggungnya keadaan kita waktu itu. Atau jika ingin menyampaikan sesuatu yang tidak dapat dikira jawabannya akan seperti yang kita harapkan atau tidak, lebih enak bicara dulu lewat sms, sehingga kalau jawabannya tidak seperti yang diharapkan kedua belah pihak akan terhindar dari rasa tidak enak dan bisa bersikap seolah-olah tidak ada yang terjadi ketika bertemu. Memang berkomunikasi adalah kebutuhan bersama. Seperti gagasan Martin Heidegger "mengada bersama" untuk menunjukkan pentingnya proses komunikasi antar manusia yang menjadikannya seorang individu ada karena mampu menjadikan keinginannya diketahui oleh individu lain.⁵ Namun yang terjadi kemudian

dengan sms adalah kebutuhan untuk selalu “berada di tempat lain” atau lebih parahnya kebutuhan untuk selalu memegang *handphone* seolah *handphone* adalah bentuk baru dari teddy bear atau botol susu yang memberikan rasa aman dari lingkungan di luar dirinya.

Menyadari kecanduan yang sulit dihindari ini menimbulkan pemikiran – lagi-lagi menyitir slogan Nam June Paik dengan sedikit penyesuaian – jika sms telah mengepung, kenapa tidak mengepung balik. Dari pemikiran itu muncul pemikiran untuk mengumpulkan sms-sms yang terus disimpan dalam memori hp seseorang. Sms – namanya saja *short message* – seharusnya adalah bentuk komunikasi instant, namun kenyataannya orang menyimpan sms-sms tertentu yang dianggap mempunyai kenangan, bahkan pesan singkat yang seharusnya sekali baca ini menjadi sebuah bagian dari simpanan memori – beberapa orang bahkan menulis ulang sms-sms yang diterima sebagai bagian dari diarynya – yang mampu menciptakan ‘pusaran rasa’ ketika dibaca kembali. Kumpulan-kumpulan sms itu membentuk proyek seni sms bernama (*tidak*) 100% bebas seniman yang tidak hanya mengumpulkan memori namun juga jejak kreatifitas yang muncul melalui media *hp*. Proyek ini juga diilhami oleh perpaduan gagasan Bruno Munari dengan *mail art* dan *copy art*-nya ⁶ yang memanfaatkan teknologi fotokopi dan mesin fax untuk berinteraksi dengan membebaskan audience menambah dan menyebarkan kembali hasil fotokopinya dan proyek Graham Harwood dan Jaap de Jonge dengan *Text FM* dan *Speaker Corner*-nya yang mengubah voice menjadi text atau text menjadi voice melalui teknologi sms⁷.

Menyadari bahwa yang dilakukan adalah coba-coba mengambil alih kendali penggunaan sms dari kepentingan komersial ke media ekspresi (walaupun disadari providerlah yang tetap menuai keuntungan dengan saling kirim sms ini) maka tidak ditentukan target hasil dari eksplorasi yang dilakukan. Namun masih tersisa sebuah pertanyaan, ketika yang



Gbr.12

Toilet, dari kumpulan SMS (2003)



global. Dua kali lipat angka yang muncul dua tahun sebelumnya.³ Layanan sms di Indonesia dimulai medio tahun 1999-2000 yang semula hanya dapat dikirim antar pemakai provider yang sama. Dalam kisaran tahun yang sama, semua provider sepakat untuk mulai membuka layanan sms antar provider yang memicu berjangkitnya wabah sms. Kembali pada kegelisahan pada sebuah medium, sms membangkitkan tidak hanya kecanduan untuk terus terhubung dengan orang lain, tetapi juga menjadi *safety blanket* bagi banyak keadaan yang tidak mengenakan. Fred Guterl dalam artikel *Youth and Technology*, memberikan ilustrasi yang sangat tepat untuk situasi ini "....And when it came to approaching the opposite sex, instant messaging was a whole lot less stressful than getting up the nerve to speak to somebody in the school cafeteria."⁴ Tidak hanya menguntungkan bagi hubungan remaja atau pria dan wanita, ambil contoh, ketika sedang berada dalam satu ruang tanpa kenal dengan seorang pun, daripada repot-repot cari kenalan lebih asik pencet-pencet tombol sms-an dengan teman cerita betapa canggungnya keadaan kita waktu itu. Atau jika ingin menyampaikan sesuatu yang tidak dapat dikira jawabannya akan seperti yang kita harapkan atau tidak, lebih enak bicara dulu lewat sms, sehingga kalau jawabannya tidak seperti yang diharapkan kedua belah pihak akan terhindar dari rasa tidak enak dan bisa bersikap seolah-olah tidak ada yang terjadi ketika bertemu. Memang berkomunikasi adalah kebutuhan bersama. Seperti gagasan Martin Heidegger "mengada bersama" untuk menunjukkan pentingnya proses komunikasi antar manusia yang menjadikannya seorang individu ada karena mampu menjadikan keinginannya diketahui oleh individu lain.⁵ Namun yang terjadi kemudian

Menyadari kecanduan yang sulit dihindari ini menimbulkan pemikiran – lagi-lagi menyitir slogan Nam June Paik dengan sedikit penyesuaian – jika sms telah mengepung, kenapa tidak mengepung balik. Dari pemikiran itu muncul pemikiran untuk mengumpulkan sms-sms yang terus disimpan dalam memori hp seseorang. Sms – namanya saja *short message* – seharusnya adalah bentuk komunikasi instant, namun kenyataannya orang menyimpan sms-sms tertentu yang dianggap mempunyai kenangan, bahkan pesan singkat yang seharusnya sekali baca ini menjadi sebuah bagian dari simpanan memori – beberapa orang bahkan menulis ulang sms-sms yang diterima sebagai bagian dari diarynya – yang mampu menciptakan ‘pusaran rasa’ ketika dibaca kembali. Kumpulan-kumpulan sms itu membentuk proyek seni sms bernama (*tidak*) *100% bebas seniman* yang tidak hanya mengumpulkan memori namun juga jejak kreatifitas yang muncul melalui media *hp*. Proyek ini juga diilhami oleh perpaduan gagasan Bruno Munari dengan *mail art* dan *copy art*-nya⁶ yang memanfaatkan teknologi fotokopi dan mesin fax untuk berinteraksi dengan membebaskan audience menambah dan menyebarkan kembali hasil fotokopinya dan proyek Graham Harwood dan Jaap de Jonge dengan *Text FM* dan *Speaker Corner*-nya yang mengubah voice menjadi text atau text menjadi voice melalui teknologi sms⁷.

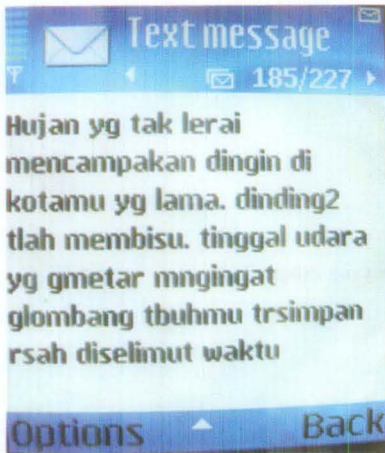
=====

 |

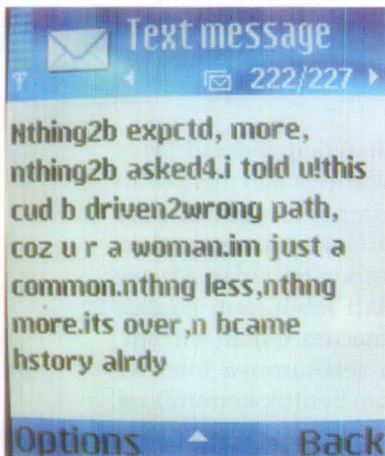
- . {""""""""""""""""""""")

) (

34



Gbr. 13
Personal SMS,
07- 07-2005, 00:05



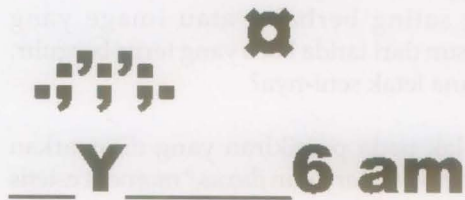
Gbr. 14
Tata Bahasa Baru, 160 karakter
kumpulan SMS (2004)

ditampilkan hanyalah sederetan kata-kata yang saling berbalas atau image yang tersusun dari tanda baca yang terus bergulir, di mana letak seni-nya?

Bertolak pada pemikiran yang ditawarkan oleh *conceptual art*⁸ dan *fluxus*,⁹ moment estetis muncul ketika terjadi interaksi antar pengguna sms dalam menanggapi isu yang dilemparkan Tolok ukur keberhasilan proses kreatif bukan lagi terletak pada hasil akhir yang berwujud karya seni, tapi lebih ditekankan pada proses interaksi dan gesekan yang terjadi serta terdokumentasi melalui sms yang diterima.

Ada bermacam reaksi yang diterima, salah satunya sms-sms yang menjadi judul tiap bagian dari tulisan ini, image dari susunan tanda baca dan huruf yang kemudian diolah kembali menjadi tampilan video, juga puisi maupun sms kenangan yang ingin dibagi.

Disadari bahwa fenomena sms ini tidak hanya terjadi di Indonesia. Maka menarik juga mengamati praktek sms di negara lain dan mengumpulkan bentuk kreatif dari teknologi ini. Filipina¹⁰ ternyata mempunyai fenomena ketergantungan sms yang sama dengan Indonesia jika tidak ingin dikatakan lebih parah. Filipina bahkan memproklamkan diri sebagai *the texting capital of the world*, agak sulit disangkal bila diamati kebiasaan *pinoy*¹¹ di mana saja dan dalam kesempatan apa pun *handphone* tidak pernah lepas dari tangan mereka. Contoh paling gampang didapat berdasar pengamatan selama riset, hal pertama yang dilakukan begitu mereka duduk di restoran adalah mengeluarkan *hp*-nya dan mulai



Gbr.15

Sugeng Enjang, Video yang dibuat dari kumpulan SMS (2005)



mengecek adakah sms (atau biasa disebut text) yang masuk kemudian asik sms-an. Ini dilakukan oleh satu orang, tapi semua orang melakukan hal yang sama.

Kehebohan ber-texting ria di Filipina ini berusaha ditangkap melalui *Txtile* proyek, yang meminta orang mengirimkan *treasure text*-nya dan menjawab pertanyaan *Malaya Ka Ba? (Are you free?)* dalam peringatan hari kemerdekaan Filipina pada tanggal 12 Juni 2006 lalu. Cukup mengesankan *treasure txt* yang terkumpul, baik image maupun respon terhadap *Malaya Ka Ba*. Namun yang lebih menarik untuk diamati lebih jauh adalah keinginan orang untuk menjadi *textmate*, semacam teman virtual. Fenomena ini sebetulnya bukan hal baru karena sebelumnya internet dengan fasilitas *chat room*-nya telah memperkenalkan bentuk komunikasi personal secara virtual ini. Bedanya, karena sifat sms yang seperti kata iklan minuman “di mana saja dan kapan saja”, *textmate* menjadi fenomena populer yang tentu saja direspon secara progresif oleh provider-provider dengan menyediakan promo seperti *unlimited text* dengan harga sangat terjangkau. Dengan adanya konsep *textmate* ini, muncul kreasi luar biasa berbentuk kata-kata bijak, lelucon-lelucon, juga image dari tanda baca

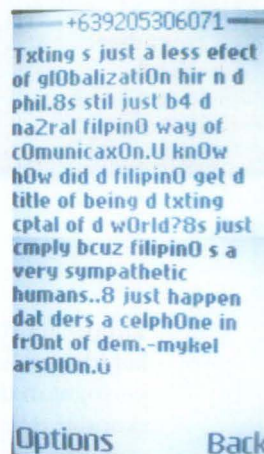
Gbr.16

Tanpa Bicara. Duduk dan periksa SMS
(foto riset kebiasaan *Pinoy*)



atau lazim disebut *textart*. Ketika dilakukan wawancara mengapa *pinoy* sedemikian kecanduannya terhadap texting, biasanya mereka menjawab kebanyakan Filipinos sangat berorientasi pada keluarga atau kenalan, mereka merasa sebuah kebutuhan untuk selalu *in touch* dengan orang-orang terdekatnya. Jadi bukan hanya karena kurang kerjaan ketika saling berkiriman *quotation* atau lelucon, tetapi menciptakan dan mengirimkan image maupun kutipan menunjukkan perhatian pada orang lain. Mungkin ini sebuah bentuk riil apa yang disebut Benedict Anderson sebagai *Imagined Communities*, sekelompok manusia merasa memiliki kesamaan karena berbagi imajinasi yang sama. Kesatuan imajinasi bisa berupa bayangan perjalanan sejarah yang sama, rasa senasib, atau asal usul yang sama, mungkin juga kesenangan yang sama. Perasaan mempunyai kesamaan, bisa jadi bukan sesuatu yang riil. Demikian juga yang terjadi dengan pengguna SMS, rasa saling mengenal tercipta karena kesamaan imajinasi, berimajinasi berbicara dengan sesosok yang dikenal.

Mungkin suatu saat dapat dilakukan penelitian sms sebagai bentuk etnografis



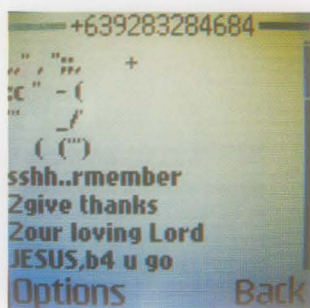
Gbr. 17

Image dari tanda baca (*textart*)
kumpulan SMS (2006)

baru. Karena ternyata image dan kutipan yang diciptakan mampu menggambarkan orientasi berpikir seseorang dan juga identitas etnis. Contohnya adalah sms dakwah melalui cara yang cukup populis ini mampu menggambarkan Filipina sebagai negara dengan penduduk mayoritas beragama Katholik. Misalnya *quotation* ini,

*DELETE all ur worrys n life. SAVE d momnt u win n a strgle,
CALL-DIVERT watevr ur concerns 2 God. LOAD ur trust 2
Him&wait 4 His TONE dat says I luv u.*

Walau idiom maupun sistem penulisan yang digunakan mengacu pada sistem yang digunakan dalam sms namun pesan yang diberikan mampu membangkitkan perasaan religius penerimanya.



I
luv u.
Dats y
i offerd
myself
2
SAVE U

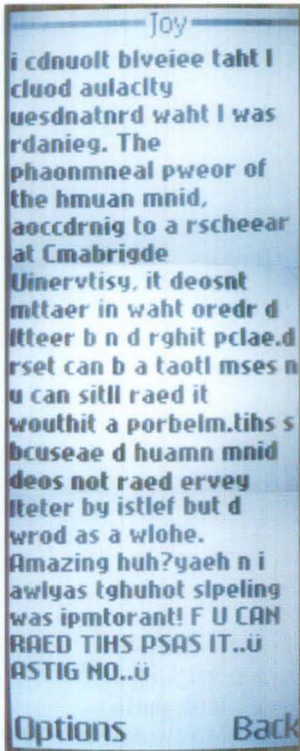
I
<O/
y
((

Gbr. 18

Doa.

Koleksi pribadi, Filipina (2006)

Tidak hanya berhenti disitu, *texting* benar-benar menjadi bagian kehidupan hingga juru bicara kepresidenan merasa perlu mengeluarkan peringatan untuk tidak meneruskan berita tentang Malacanang dan skandal telepon manipulasi suara dalam pemilihan presiden yang telah menjurus pada gossip daripada pemaparan fakta..¹² Kekuatan sms juga terbukti dalam peristiwa *people power* ke-2 yang mampu mengumpulkan ribuan orang dalam hitungan jam berkat teknologi ini. Bola salju media yang semula tidak pernah diperhitungkan akan menjadi pemasukan vital bagi provider ini ditangkap pula potensi artistiknya oleh *National Committee of Culture and Arts* dengan bekerja sama The Filipinas Institute of Translation, Inc. serta University of the Philippines – Institute of Creative Writing dengan menyelenggarakan DIONATEXT, sebuah kontes menulis puisi dengan SMS. Yang menarik dari kontes ini adalah para peserta



Gbr. 19
 Tata Bahasa Baru
 Koleksi pribadi, Filipina (2006)

diwajibkan menulis dalam bahasa Filipino (selain tagalog terdapat beberapa bahasa daerah seperti Visayak, Ilongo dan lain-lain) dengan tema cinta dalam keluarga.¹³ Muncul perpaduan menarik antara seni tutur dengan bahasa daerah dan teknologi modern yang biasanya didominasi *Taglish* (Tagalog – English) plus kehirukpikukan sistem penyingkatan kata-kata.

Sebuah guyonan dalam bentuk test baca dalam bahasa sms menunjukkan betapa sms memasuki berbagai lini kebudayaan. Masalah memadatkan kata yang tadinya hanya karena tuntutan *space* yang hanya 160 karakter telah isu besar karena mempengaruhi kemampuan orang berbahasa tulis dengan baik dan benar dan mulai menjadi perhatian sebagian orang.

Sms itu mempercepat komunikasi, dan jelas mendorong orang melèk huruf. Juga jadi alternatif budaya lisan. Tapi belum tentu akan memperbaiki cara orang berbahasa tulis. Goenawan Mohamad -msg detail: 15-05-2005; 05:11

Mungkin beliau ini satu dari sedikit orang yang masih menulis sms dengan bahasa tulis yang baik dan benar, namun tidak dapat dipungkiri, teks yang ditulis dengan carut-marut membuktikan kemampuan otak manusia untuk memahami tidak hanya berdasarkan apa yang tersurat, tapi juga apa yang tersirat. Dan sebagian besar golongan *sms addict* terus merayakan kemampuan ini dengan terus bermain dan menciptakan imagi-imagi baru.



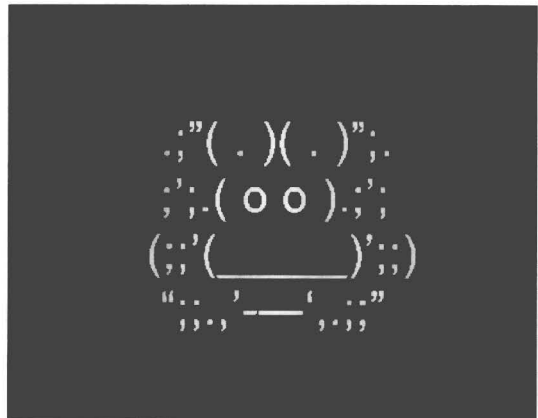
Gbr. 20
Rain
Koleksi pribadi (2006)

III. +6281125xxxx

HAYOO SIAPA YG BILANG INI SENI? NDIT

Lha apa yang bisa disebut seni? Ketika pertama kali mulai bekerja dengan sms, mendapat sebutan karya seni adalah tujuan terakhir. Seperti karya *electroworks* atau video art, yang akhirnya disebut sebagai karya seni, pada awalnya adalah sebuah keasikan bermain dengan teknologi yang mulai mengatur kehidupan. Keasikan menemukan image baru, atau menemukan pesan yang bahkan sekitar 10 tahun yang lalu tidak terpikir untuk dituliskan mengalahkan godaan pemikiran menciptakan karya seni. Pendapat S. Sudjojono bahwa karya seni adalah jiwa *kétok* menjadi relevan dengan proses kerja ini. Dikatakan sebuah karya seni adalah proyeksi jiwa yang memancarkan emosi yang dirasakan manusia. Dengan begitu maka siapa pun bisa membuat karya seni selama itu mampu memfasilitasi luapan emosi yang dirasakan.¹⁴ Melihat kumpulan sms selama hampir 3 tahun ini, ditambah dengan melakukan sedikit pengamatan pada pengaruhnya terhadap bahasa, perubahan perilaku, dan segala hal teknis yang rumit lainnya, dapat dikatakan sms telah mampu mewedahi gejala keinginan untuk mengekspresikan diri. Bukan hanya karena berbasis teknologi baru, seni sms telah menyusup ke dalam kriteria seni media baru melalui sifatnya yang interaktif, instant, partisipatif, simulatif dan lebih mementingkan proses interaktif daripada hasil akhir. Sebuah karya yang muncul bukan dari “para seniman” tetapi justru dari “orang biasa”.

Media ini seolah menjadi pelepasan salah satu sifat manusia sebagai individu yang membutuhkan pengakuan bahwa ia adalah sesuatu yang unik.. Keunikan ini tersalurkan melalui sebuah media yang sudah tidak dapat lepas dari genggamannya dalam wadah besar bernama Seni, yang selalu dianggap mampu menampung kebutuhan manusia untuk mengekspresikan diri. Namun pembatasan-pembatasan dalam seni kadang menjauhkan orang “tanpa” pendidikan atau bakat dari keinginan mengekspresikan dirinya. Image yang kemudian tercipta adalah seni merupakan sesuatu yang eksklusif dan “sakral” hingga muncul anggapan hanya orang-orang terpilihlah yang berhak membuatnya dan menyandang gelar seniman. Sementara dalam seni sms, bentukan-bentukan yang tercipta justru muncul dari keisengan yang kemudian dirangkai menjadi sebuah tampilan yang artistik. Merunut proses padunya dinamika kreatifitas dalam masyarakat dan sentuhan seni, sekali lagi menguatkan ide membebaskan hierarki seniman – publik dengan membiarkan keduanya dapat saling bertukar posisi antara menjadi fasilitator dan kreator. Ketika Robert Filliou¹⁵ mengatakan “*Whatever I say is meaningless if it does not inspire you to follow up my ideas with your own*”¹⁶ mungkin tidak terbayang olehnya bahwa pemikiran ini merupakan pendekatan yang paling tepat untuk seni sms. Apa istimewanya jajaran pesan atau gambar yang terbuat dari tanda baca? Dibutuhkan kelanjutan ide terhadap gagasan yang pertama dilemparkan.



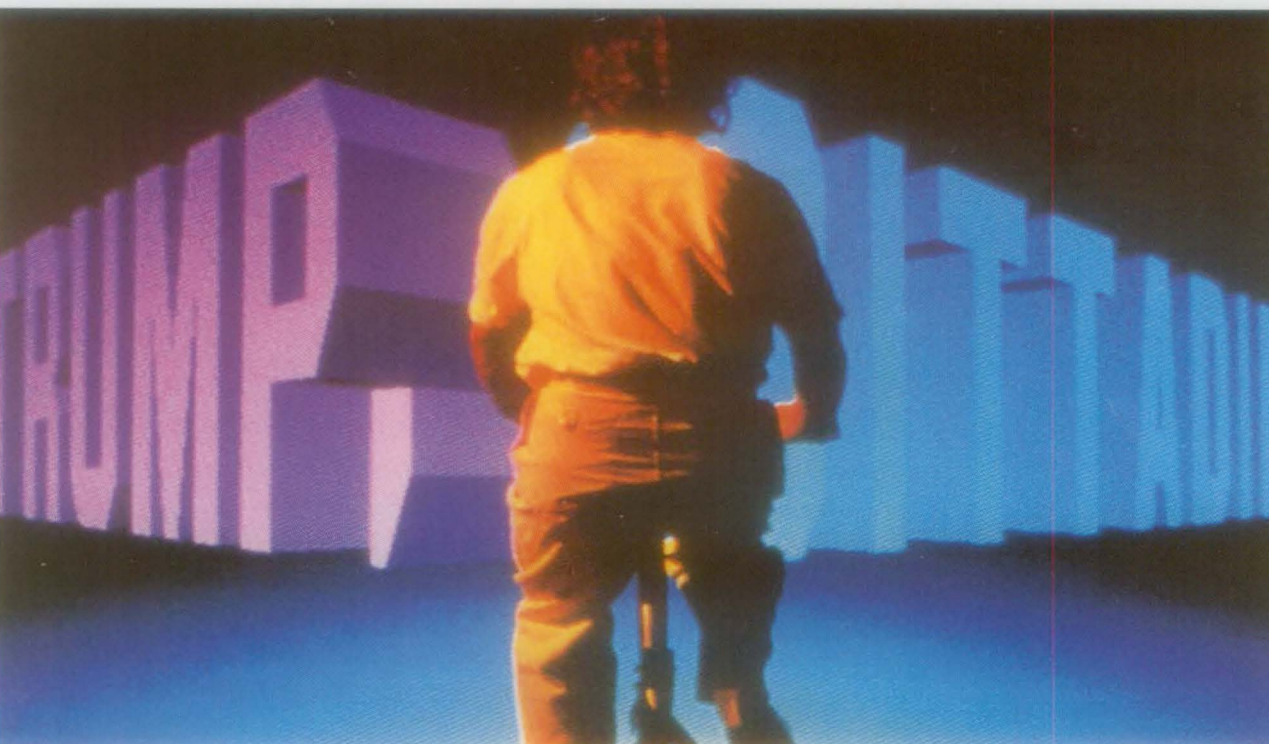
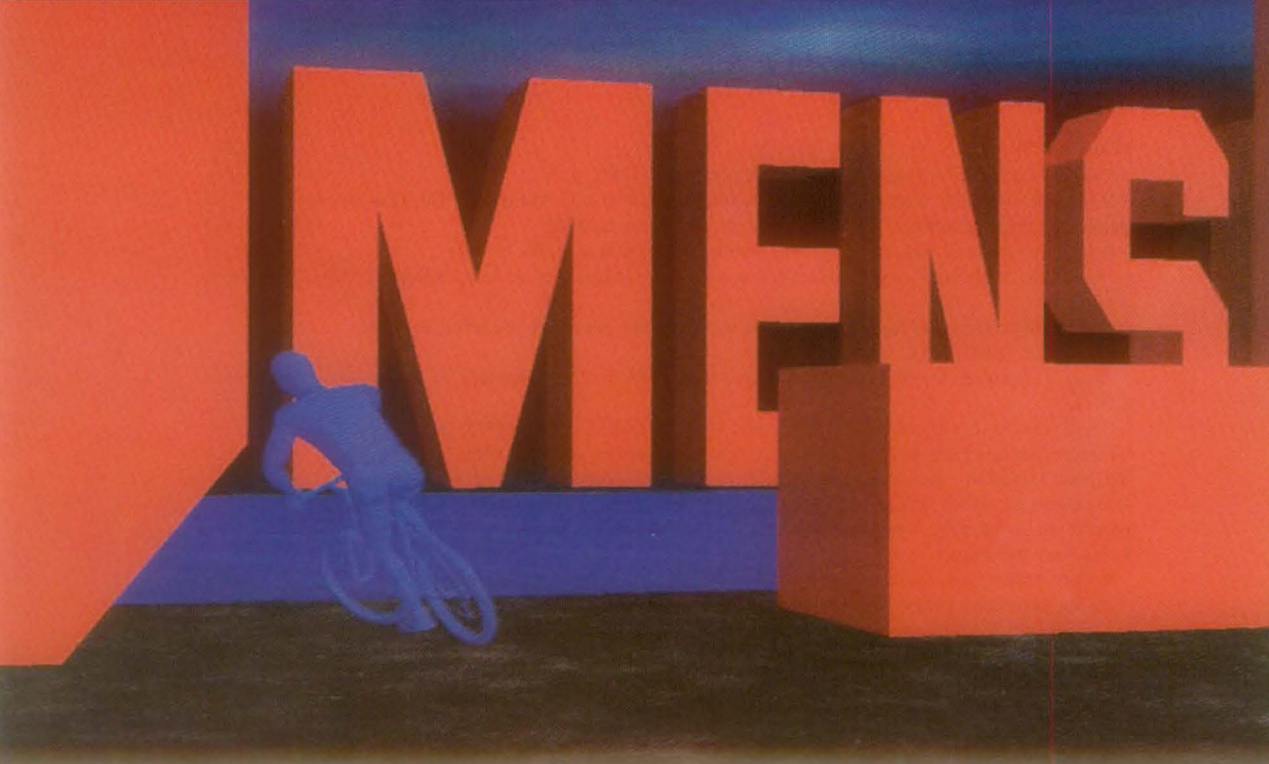
Gbr. 21
Monyet
Koleksi pribadi (2006)

Tujuan dari seni sms bukan menciptakan seni dalam artian konvensional yang *sophisticated* maupun *high tech* (walau dimungkinkan), namun justru sesuatu yang simple dan sederhana tergantung seberapa kuat kemampuan jempol memencet dan sejauh mana bayangan terhadap kebendaan. Berbicara masalah peluang teknologi mengingatkan pada keraguan yang sempat muncul mengapa hanya mengeksplorasi media sms? Sementara fitur yang ditawarkan sudah memungkinkan mms (*multimedia message service*) bahkan telah diuji coba fasilitas 3G. Jawabannya sangat simple, karena hanya sms yang bisa dilakukan oleh semua *hp*, bahkan yang paling tua dan sederhana sekalipun. Dengan begitu siapa pun bisa menemukan keaslian menciptakan image, menulis puisi, atau mungkin nantinya menulis cerita tanpa huruf hidup. Kebersahajaan eksplorasi ini menghindarkan sms dari perangkat sekedar eksplorasi teknis, namun membuka media ini sebagai sumber ide bagi karya-karya media baru lainnya. Paul Cézanne mengatakan “*You have to be quick if you want to see something. Everything disappears*”¹⁷, sangat tepat karena image-image yang tercipta tidak harus disikapi sebagai sebuah karya jadi, namun dapat dianggap sebagai sumber penciptaan karya baru dengan pendekatan konsep dan teknis yang berbeda. Seperti ketika perlawanan video art terhadap hegemoni televisi memicu munculnya video sculpture atau video performance, seni sms bisa bergulir menggabungkan diri dengan teknologi lain atau menjadi sumber ide format karya lain yang saat ini belum terpikirkan.

Saat ini, ketika sms ditangkap sebagai bentukan seni media baru sebetulnya hanya merupakan puncak dari gunung es kemungkinan yang dapat dieksplorasi. Namun yang terpenting, sms sebagai bagian dari seni media baru memberikan kancah bermain yang egaliter bagi semua kalangan. Dengan kata lain, meminjam kata sakti almarhum pak Tino Sidin, *Jangan takut-takut!* Berkarya itu mudah. ;o)

(Endnotes)

- ¹ Krisna Murti, *Video Publik*, Kanisius, Yogyakarta, 1999, p. V
- ² *Broken Ring* adalah karya kolaborasi Nefita Primadewi dan Margareth Tan (Singapore) dalam traveling exhibition *180 kg* di rumah seni Cemeti, 2002
- ³ Budi Putra, *Planet Selular*, Logicom Publication, Jakarta, 2004, p. 49
- ⁴ Fred Guterl, Bionic Youth, dalam *Newsweek*, Vol. CXLII, No. 8, Aug.25-Sept. 1 2003, p. 43
- ⁵ George Myerson, *Heidegger, Habermas dan telepon genggam*, Penerbit Jendela, Yogyakarta, 2003, p.12
- ⁶ John A. Walker, *Art In The Age Of Mass Media*, Pluto Press, Sterling Virginia, 2001, pp. 140-143
- ⁷ Christiane Paul, *Digital Art*, Thames and Hudson Ltd., London, 2003, p. 123
- ⁸ *Conceptual art* yang berdasar pada pemikiran ide merupakan hal yang lebih penting daripada tampilan visualnya muncul pada pertengahan tahun 60-an untuk menggugat komersialisasi dunia seni. *Fluxus* yang juga muncul pada era 60-an, beranggapan bahwa perubahan sosial yang mungkin diakibatkan oleh sebuah karya seni lebih penting daripada karya seni itu sendiri
- ⁹ Robert Atkins, *Art Speak*, second edition, Abbeville Press Publishers, New York, 1997
- ¹⁰ Grant penelitian didapat dari NIPPON Foundation for Asian Public Intellectual Fellowship
- ¹¹ Cara orang Filipina menyebut dirinya. Pinoy untuk laki-laki dan Pinay untuk perempuan. Kadang mereka juga menyebut diri Philipino atau Philipina.
- ¹² *National Inquirer*, 5 Oktober 2005, A3
- ¹³ *Manila Bulletin*, 13 Februari 2004, B-15
- ¹⁴ S. Soedjojono, *Seni Loekis Kesenian dan Seniman*, Penerbit Indonesia Sekarang, Yogyakarta, 1946, p. 71
- ¹⁵ Robert Fillou seniman objek dari Perancis yang banyak memproduksi karya puisi dan drama neo-dadaist dan ambil bagian pada beberapa event fluxus.
- ¹⁶ Ruhrberg, et.al., *Art of the 20th century*, Taschen, Köln, 2000, p. 589
- ¹⁷ *Ibid.* p. 577



MEDIA BARU : Kultur Gerilya hingga seni Gadget

Krisna Murti

Any one of our new media is in a sense a new language, a new codification of experience collectively achieved by new work habits and inclusive collective awareness.

Marshall McLuhan, The Medium is the message: An Inventory of Effects, 1967

Jadi apakah media baru itu? Dari pengamatan selama ini, setidaknya melalui serangkaian forum seminar media baru yang pernah saya ikuti, terdapat sedikitnya dua substansi dari dua kelompok masyarakat: awam dan pemerhati seni dalam menanggapi media baru. Kelompok yang disebut pertama adalah mereka yang mempunyai kepedulian tinggi terhadap budaya. Dari perspektif mereka, ada terbersit kekhawatiran pembengkalaian media-media konvensional karena meruyaknya teknologi seperti yang menjadi inti media baru itu. Ini kemudian menjadi semacam parodi karena tidak seorangpun peserta seminar itu membantah bila saya duga di saku mereka tersimpan ponsel, sebuah contoh *gadget* media baru populer di masyarakat hari ini.

Kekhawatiran ini seperti mengulang situasi di tahun 1960-an ketika media komik menjamur. Ini menjadikan anak-anak hingga remaja tenggelam dalam cerita silat atau dongeng ksatria seperti Gundala Putra Petir. Para

Gbr. 22

Video instalasi flimis,

Eija-Liisa Ahtila, "The House" (2002)

orang tua pada waktu itu khawatir anak mereka akan malas belajar. Tentu maksud itu baik. Namun dalam perjalanan waktu, nyatanya hal itu bergulir paralel dengan kenyataan tidak terbuktinya komik menghambat pertumbuhan intelektual anak. Hari ini bahkan kita saksikan komik meledak berlipat ganda menemani maraknya CD *games* dan pusat *games* di kota hingga pelosok desa.

Kalangan seni lain lagi. Umumnya mereka menganggap media baru adalah seni rupa, atau sekurang-kurangnya sebagai kelanjutan –secara linear – sejarah seni rupa. Ini menjadi lebih rumit bila sejarah itu dikaitkan dengan teritori spesifik : Indonesia. Dalam wacana historiografi ini, kata ‘baru’ yang mengiringi kata media, agaknya cenderung membangkitkan ‘trauma’ lama perjalanan sejarah seni rupa kita di tahun 1975, diakui atau tidak sempat men-stigmatisasi seni lukis ke dalam media masa lampau.

“Apanya yang baru?”, “Hanya berbeda media saja” adalah dua contoh kesangsian yang sering muncul dalam perbincangan media baru. Ini wajar dalam sebuah pergulatan sejarah seni rupa yang dinamis, yang selalu menguji keabsahan sebuah perkembangan. Namun ini bisa menjadi salah alamat karena faktanya media baru bukanlah seni rupa meskipun ia adalah seni yang lahir dari perkembangan budaya ‘visual’ dari teknologi informasi (TI) dan media (TM) dimana elemen interaktifitas, virtualitas dan imaterialitas juga penting. Seni media baru terbentuk dari persilangan (hibrida) pelbagai galur.

Tidak bisa dimungkiri wacana seni rupa seperti seni konseptual dan gerakan interdisipliner Fluxus di tahun 1960-an sempat mewarnai perjalanan seni media baru – khususnya video generasi pertama. Tetapi kemudian ia meniti jalannya sendiri sejak galur teknologi digital memasuki sejarah perkembangannya. Namun, sejauh keberbedaan menyoal media baru di antara keduanya, ada muara pertanyaan yang sama: mampukah kebaruan itu memanusiawikan manusia ?

Belum ada seorangpun bisa memastikan secara definitif seperti juga menegaskan dengan cara mematikan tombol TV atau komputer secara kolektif. Apalagi bila disimak lebih sabar, media baru merupakan entitas teknologi yang ajeg berkembang biak setiap hari bahkan mendaurulang seperti keberadaan virus dan *hacking* yang senantiasa menjadi bagian sistem pemicunya.

Imaterialitas hingga Realtime

Membicarakan media baru seringkali kita lupa bila dalam kehidupan sehari-hari ia sudah dipraktikkan secara kolektif sebagai budaya media (baru). Penggunaan secara fungsional dan hiburan: TV, video, ponsel, komputer dan piranti lunaknya, *games* dan internet menjadi contoh biasa di masyarakat. Bahkan kita sering tidak sadar menggunakan mesin ATM atau memeriksa kehamilan memakai perangkat USG (Ultra Sonografi) juga termasuk menjalani budaya 'layar' itu. Yang tidak biasa, justru dengan TI dan TM itu tanpa kita sadari sudah merubah cara kita melihat realitas, meredefinisi kehadiran dan perilaku - meruntuhkan kesepakatan yang dulu pernah menjadi rujukan bersama.

Masih ingatkah kita sebuah peristiwa hukum ketika di Pengadilan Negeri Jakarta Selatan menghadirkan saksi Habibie secara virtual? Teknologi video konverensi dipasang di Jerman dimana kesaksian itu diberikan dan dihubungkan dengan persidangan yang secara teritorial berada di wilayah Indonesia. Proses tanya-jawab persidangan itu berlangsung secara *realtime* melalui layar monitor, sementara di saat yang sama 'pengunjung' (penonton) sidang itu memonitor lewat TV di rumah-rumah : sebuah pengadilan *cyber*. Pengadilan itu dianggap sah. Itu membuktikan bahwa kita menerima kenyataan bahwa definisi keberadaan (present) yang semula mutlak fisik, kini bisa berupa kehadiran imateral (sejak diterapkan TM). Jurisprudensi ini tentu bisa membongkar kebuntuan persidangan kasus Soeharto, yang karena alasan kesehatan tidak mampu hadir secara aktual di persidangan. Pengadilan cukup memasang teknologi interaktif ini di Cendana, sementara Soeharto bisa duduk manis menjalani proses persidangan di rumahnya sebagaimana ketika ia mengikuti proses pernikahan cucunya Gendis.

Bom Bali 1 telah membunuh ratusan manusia, mengguncang nurani kemanusiaan kita. Kita semua mengutuk tindakan barbar itu. Tetapi bila kini diresume kembali dari sisi politik media, kita menyadari bahwa para teroris justru tengah 'berpartisipasi' ke dalam arus besar budaya media global - dengan cara remeh temeh - merubah nada dering ponsel menjadi pemicu jarak jauh bom. Ini seperti membuktikan kepada kita bahwa merekalah 'penunggang teknologi sejati', bisa melakukan perlawanan justru dengan *gadget* yang kita kira hanya efektif untuk dunia gaul. Bom adalah pesan itu sendiri. (Ini mengingatkan diktum *The Medium is the Message* Marshall McLuhan). Mereka tidak perlu hancur karena dengan TM itu para teroris tidak perlu hadir dalam peristiwa tetapi cukup

mengendalikannya dari *locus* lain. Teknologi telah menjadi kepanjangan tangan ideologi kekerasan !

Di media massa kita sering membaca banyak kaum muda di Cina dalam waktu belakangan ini keranjingan *webcam*, kamera yang diintegrasikan pada internet. Mereka mempertontonkan tubuhnya –sebagai siaran audio-visual langsung, *realtime* - demi meluapkan hasrat eksibisionis-nya, bahkan melakukan (maaf) sanggama maya dengan pasangan virtualnya. Kita tentu tidak perlu naif hal itu tidak terjadi di negeri kita, melalui warnet ataupun internet pribadi.

Dugaan kita, apakah media sebagai perluasan tubuhnya merupakan bentuk gugatan budaya secara individual : sebuah reaksi kepada rezim komodifikasi tubuh yang kini banyak dimainkan industri hiburan dan gaya hidup melalui media massa (iklan) ? Sejauh itu, kasus ini telah membuka mata kita betapa realitas dan perilaku seks telah berubah dengan membongkar definisi hubungan badaniah ke interaksi virtual. Ini sekaligus membuktikan bahwa kontak (seks) itu bisa terjadi pada individu dengan identitas *cyber*, tak berwaktu dan bertempat.

Gerilya Seni dan Ekspresi Artistik

Media baru sebagai teknologi adalah netral. Namun dalam praktik ia politis karena bergantung kepada siapa ia dikendalikan. MediaTV adalah contoh paling klasik yang sejak awal dikuasai oleh korporasi baik itu industri manufaktur maupun *broadcasting* -nya. Hal ini mengukuhkan distribusi komunikasi dari pusat ke massa, sehingga ia sering disebut media massa. Sejak kekuatan media itu disentralisasikan, sejak itulah terjadi ketimpangan distribusi media, seperti digambarkan John A. Walker

“ The mass media function vertically..., messages are transmitted in one direction only, from top to bottom (and from urban centres to rural peripheries”) . Art in the Age of Mass Media, 1990.

Inilah budaya TV - sebagai wujud awal budaya media - yang mendorong motivasi para seniman untuk mendesentralisasikannya dalam bentuk penyadaran dan tawaran media alternatif. Tercatat dua kelompok besar yaitu para aktivis yang melakukan perlawanan budaya sambil memasuki sistem jaringan media itu. Dan yang lainnya adalah seniman yang menggunakan media sebagai perluasan ekspresi artistik. Kedua aktifitas seni ini dikemudian hari terus mewarnai perjalanan seni media baru.

Di tangan korporasi, TV bermetamorfosa menjadi media komersial. Komersialisasi ini digugat Les Levine, Frank Gillette, TVTV dan komunitas lainnya dengan membuat TV alternatif untuk publik. Pesan aktivisme dan penyubversian teknologi *broadcasting* menjadi estetika. Sejak saat itu masyarakat insyaf bahwa siapapun bisa mengekspresikan dirinya melalui media TV. Semangat bergerilya budaya ini berlanjut pada The Critical Art Ansamble and the Surveillance Camera Player, sebuah kelompok seniman CCTV (Close Circuit Television) dari New York. Dengan performance langsung di depan CCTV, mereka mengolok-olok otoriterisme teknologi pengawasan ini. Media pengawasan – seperti juga sudah diwajibkan di gedung-gedung perkantoran dan pertokoan di Jakarta – dalam kenyataannya menempatkan publik sebagai objek diawasi, bukan sebaliknya. Bagi para aktivis ini diskriminatif karena hanya kekuasaan yang berhak mempolisisikan siapapun yang tak memiliki daya. John Fiske, dalam tulisan *Videotech*, menegaskan mesin kontrol ini justru bisa memolisi siapapun termasuk polisi (di AS) :

It is an instrument of both communication and surveillance. It can be used by power bloc to monitor the comings and goings of the people, but equally its cameras can be turned 180 social degrees, to show the doings of the power bloc to the people. Nicholas Mirzoeff, ed., The Visual Culture Reader, 1999.

Dengan ditemukannya teknologi digital yang memfasilitasi manusia ke dalam relasi *cyber* dengan jatidiri maya, semangat bergerilya seperti mendapat darah segar. Para aktivis tidak lagi bermain di ruang publik fisik tetapi di ruang publik maya seperti pada internet dan PDA (Personal Digital Assistant). Alih-alih mereka menggunakan sistem jaringan, agendanya pada saat yang sama justru merusak jaringan itu sendiri.

Tema-tema anti rasisme, feminisme dan gender serta perjuangan politik lain bercirikan teritorial- konvensional segera memperoleh wilayah bermain baru dalam ruang *cyber*. Electronic Theater Disturbance adalah komunitas *hacking* pendukung pejuang otonomi di Mexico : Zapatista. Mereka membentuk forum virtual dalam *mailing list* untuk mempengaruhi kebijakan bahkan situs resmi pemerintah. Dalam sebuah festival media baru dunia Ars Electronica di Austria, *hacker* ini bahkan sempat menyusupi situs Pentagon dan Bursa Saham Frankfurt.

Hacking di sini berarti merusak, memformat dan merekayasa ulang data dan sistem situs-situs yang dianggap hegemonis. Dalam kaitan dengan

aktivisme ini, ia lebih bersifat kreatif ketimbang destruktif. Dalam perspektif kultural, ia memberi alternatif dan tawaran majemuk. Semangatnya adalah mengembalikan kekuasaan media kepada individu dan siapa saja. Christiane Paul menggambarkan situasi ini :

Technologies for people and a many- to- many (as opposed to one-to-many) broadcasting system that returns the power over distribution to the individual and has a democratizing effect. Digital Art, 2003.

Lalu, bagaimana dengan kelompok seniman yang menggunakan strategi artistik ? Simak pernyataan provokatif Nam June Paik ini :

Television has been attacking us all our lives, now we can attack it back. A.L. Rees, A History of Experimental Film and Video, 1999.

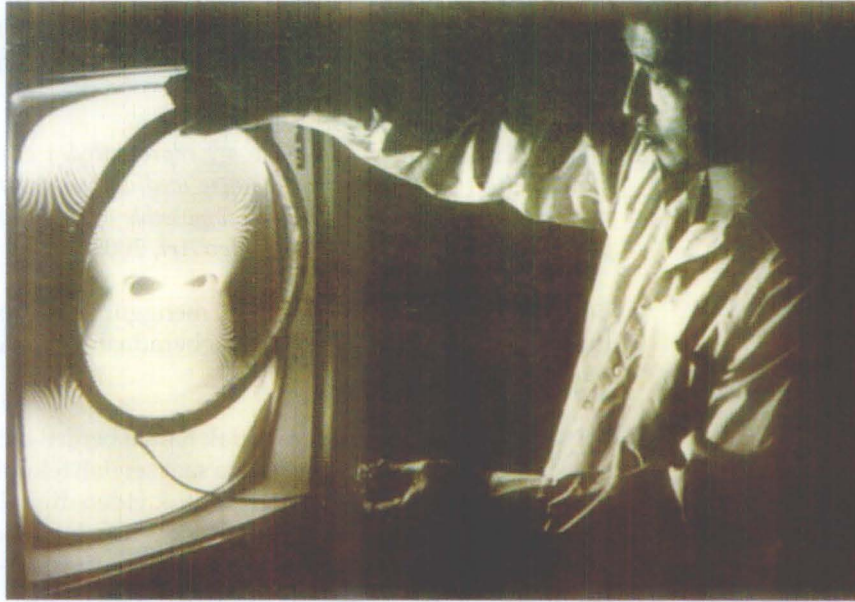
Pernyataan yang dibuat tahun 1965 ini dilatarbelakangi situasi sosio-kultural di AS sebagai akibat maraknya konsumsi TV di masyarakat. Tercatat di tahun 1960, sembilan puluh persen pemilik mebel memiliki pesawat TV. Terjadilah budaya TV yang menempatkan korporasi – kenyataannya berkolaborasi dengan pemerintah – sebagai penentu, sementara publik ditempatkan sebagai *consumer* pasif.

Sentralisasi distribusi media ini menimbulkan kegerahan budaya bagi Paik, kemudian lahirlah karya *Magnet TV*. Paik memainkan sepotong magnet di depan layar monitor TV, mempengaruhi sinyal elektronik: mendekonstruksi wajah presiden Nixon ke dalam visualisasi baru yang abstrak. Siaran naratif TV dipermainkan Paik, menjadi tampilan artistik. John Hanhardt dalam *Expanded Forms, Notes Towards A History* menggambarkan :

Paik changed our perception of television as a cultural form...To Paik the popular perception of television as only a mass commodity of entertainment, or as a simply radio with pictures, was shortsighted and he set out as an artist both to demystify and change it. World Wide Video, Art and Design Magazine, 1993.

Di dasawarsa berikutnya Muntadas, seniman Spanyol termasuk tampil paling depan mengkritik televisi (dan media lain) hingga institusi pemerintah dengan semangat skeptisme. Melalui video kanal majemuknya ia membuat lapisan citra yang dipungut dari program TV arus besar, sebagai parodi yang membongkar 'penyalahgunaan' media.

Dara Binbaum (AS) melalui proyek videonya banyak melawan kecenderungan TV komersial menayangkan gambar-gambar perempuan berselera dangkal dan sensasional. Ia merekam potongan (footage) siaran asli TV, lalu diplesetkan menjadi sebuah kritik yang dia inginkan.



Gbr. 23
Nam June Paik dalam pameran
restrospektifnya di New York
(1982)

Menolak pentahayulan TV sebenarnya lebih dini dilakukan Wolf Vostell melalui seri karya *TV De-coll/age*, (seri pertama dibuat tahun 1958). Jerman, sebagai asal Vostell memang tidak pernah mengalami budaya TV *se-mainstream* AS. Sebab itu dobrakannya lebih ke redefinisi konsep seni, mirip seni konseptual yang juga hidup pada masa itu. TV adalah patung abad 20, ujar Vostell. Karena itulah kedua seniman video ini secara bersamaan dikenal sebagai perintis media baru generasi pertama yang merubah media menjadi ekspresi kultural. Ini sekaligus membebaskan rumah sebagai *locus* media komersial. Sebab itu studio pribadi, jalanan dan ruang publik lain kemudian menjadi lokasi baru distribusi media dan ruang presentasi seni.

Demistifikasi media arus besar ini memperoleh momen puncaknya ketika kamera video instan pertama Sony Portapak beredar luas di AS di tahun 1960-an. Ketika pertama kali Paik memakainya di luar payung korporasi TV ataupun industri sinema, sejak saat itulah terbentuk kesadaran individu menggunakan video secara independen. Pilihan seniman adalah perlawanan sambil menyusup dalam media itu sendiri, dalam sistem bukan dari sisi luarnya. Michael Rush menjelaskan hal itu seperti yang telah ditulis dalam beberapa bukunya.

The earliest practioners of video art represented a cross-section of politically motivated artists who saw in the new medium an opportunity to participate in media culture in a way previously impossible to single artists and to counter the power of commercial television. Video Art, 2003.

Berangkat dari kesadaran individu menggunakan media secara independen itulah kemudian mengukuhkan keberadaan seni video, generasi pertama seni media baru.

Tentu saja terobosan kultural tidak hanya berarti melawan komersialisasi. Sejak dasawarsa 1990-an beberapa saat setelah teknologi digital ditemukan maka media-media baru dalam bentuk video digital, games, piranti lunak komputer hingga internet memperkaya kosakata video. Di sisi lain kawin silang (hibrida) di antara media itu, membentuk *post-medium*, rujukan yang belum pernah kita kenal sebelumnya. Ini membawa implikasi, media baru menjadi transit genre dan spesialisasi yang berbeda. Shirin Neshat (AS/Iran), Eija-Liisa Ahtila (Finlandia), Fiona Tan (Belanda/Indonesia) dan Tracy Moffat (Australia) adalah empat seniman media baru perempuan Dunia yang aslinya berasal dari disiplin fotografi dan sinematografi. Mereka bekerja dengan film seluloid 16 atau 35mm lalu memindahkan teknologi analog itu ke digital (DVD) untuk video sinematik layar majemuk mereka. Maka terjadilah proses hibridisasi dari tradisi sinematografi ke definisi seni rupa, atau sebaliknya.

Exonemo adalah komunitas muda Jepang yang gaul dengan komputer dan internet termasuk limbah elektroniknya *spam* (virus). Dalam festival OK! Video 2 di Galeri Nasional Indonesia, Jakarta (2005) mereka mempertunjukkan seni internet dengan cara menangkap dan menelikung *spam* yang beredar dalam jaringan. Kemudian, secara otomatis menghasikan tampilan visual dan teks abstrak, yang senantiasa berubah-ubah, berdenyut seperti puisi kongkrit elektronik.

Jeffrey Shaw (Australia) sejak awal sering mengeksplorasi animasi digital, virtualitas dan interaktifitas. Karya interaktif *The Legible City* tampilannya mirip permainan di pusat games dimana partisipan *real* mengendarai sepeda statis (untuk olah raga) menjelajahi jalan, menyusuri tipografi gedung-gedung perkotaan animatif. Konsep durasi film/ video bergeser ke waktu aktifitas bermain. Kenyataan aktual baur dengan realitas virtual. Partisipan mengendarai atau memainkan dirinya, bukan lagi sebagai 'penonton' dari sebuah tayangan. Dengan perkataan lain Shaw membuktikan bahwa definisi 'menonton' yang umum dalam budaya visual tidak lagi berlaku absolut karena digantikan dengan definisi 'terlibat' atau 'mengakses'. Sementara itu 'pelibat' merubah konsep persepsi 'penonton' menjadi aksi *real*. Golan Levin (AS), lain lagi. Ia mengawinkan media komputer, ponsel, video dan seni pertunjukan.



Gbr. 24
Video interaktif,
Jeffrey Shaw "The Legible City" (1989)

Wujud seni itu seperti video instalasi, tapi pada hakikatnya ia menjadi konser audio-visual di layar majemuk. Pertunjukan interaktif ini terjadi karena kiriman sinyal ponsel dari setiap 'penonton' (partisipan) – setelah diolah komputer Levin.

Seni berbasis Waktu dan Interaktifitas

Waktu adalah elemen paling inti dalam seni media. Itulah sebabnya ia berbeda dengan seni rupa. Namun kita tidak bisa menafikan kenyataan bahwa dalam seni lukis, waktu yang berhubungan dengan suasana sudah dibekukan oleh impresionisme di abad 19. Lukisan futurisme *Dynamism of a Dog on a Leash* (1912) Giacomo Balla dan lukisan kubisme *Nude Descending a Staircase* (1912) Marcel Duchamp adalah dua contoh seni yang menggambarkan ilusi dan abstraksi gerak sebagai fenomena waktu. Namun keduanya dilukis berdasarkan inspirasi fotografi Eadward Muybridge melalui *Ascending and Descending Stairs* (1884/5).



Gbr. 25

Lukisan, Giacomo Balla,
"Dynamism of a Dog on a Leash", (1912)

Dalam wacana seni media baru, waktu yang dimaksud ialah waktu yang terbentuk oleh karena intervensi mesin waktu – fotografi hingga internet. Paul Virilio mengilustrasikan bahwa kita tidak lagi hidup dalam ruang-waktu tetapi ruang dimana waktu manusia dimanipulasikan. Dan apa yang tengah memanipulasikan kini, tidak lagi waktu manusia tetapi waktu-mesin. Menurut Henri Bergson (1859-1941) manipulasi waktu itulah yang menunjukkan kita kepada realitas.

Genealogi waktu diawali penemuan teknologi fotografi seluloid di abad 19. Melalui mesin ini, waktu dan ingatan – personal maupun historis – dibekukan. Sejak saat itu seniman maupun amatir yang menggarap citra diam (still image) ataupun citra bergerak (moving image) memasuki visualisasi waktu. Dengan teknologi media itu manusia mulai mengintervensi waktu: menangkap (capturing), mereka-bentuk (reconfiguring) serta memanipulasi ragam siklus waktu semisal gerak lambat (slow motion). Ini berarti, pada saat itulah waktu mulai berlaku sebagai media seni.

Denyut redifinisi waktu lebih jauh terjadi sejak ditemukan teknologi video. Video sering disempitkan sebagai media reproduktif yang bermuara pada obyek seni material sebagaimana film. Padahal *realtime* justru menjadi salah satu kunci terpenting media ini, seperti sebuah video konverensi yang mampu menyatukan realitas beberapa peristiwa dan ruang dalam satu waktu dan atmosfer. (Ingatkah anda ketika *video shooting services crew* membuat siaran langsung upacara pernikahan ?). Ini bisa terjadi karena TM ini memiliki kapasitas merangkum elemen membekukan waktu dan peristiwa lampau (recording), menayangkan kejadian di sini-kini (presenting) serta intervensi keduanya oleh tangan manusia (editing). Bisa dimengerti bila Gary Hill, seniman video, memahami waktu sebagai proses terbuka yang memungkinkan seni bisa diakses oleh publik :

It is not linear time but a movement that bound up in thinking – a topology of time that is accessible. World Wide Video, Art and Design Magazine, 1993

Pertanyaan ulang waktu mengalami puncaknya sejak teknologi digital dan komputerisasi merebak. Kedua media ini tidak lagi mewacanakan realitas adalah mimesis (peniruan) atau reproduktif ala Walter Benjamin, tetapi produksi. Ini bisa terjadi karena media baru ini mampu merubah citra menjadi informasi. Sejak itulah dengan mudah informasi dimodifikasikan, dikocok (scrambled) dan dihapuskan. Itu berarti waktu

dinisbikan, artinya tidak ada batas masa lalu, kini dan masa depan. Sementara itu, ruang dirubah ke dalam atmosfer baru : virtual. Jadilah realitas virtual, sebuah realitas buatan yang meniadakan atau memperluas realitas fisik.

Teknologi digital yang didasarkan sistem biner, kemudian menggantikan teknologi analog (bentuk awal pita video). Sebagai media ia memiliki karakter interaktif dan partisipatif. Rachel Greene, kurator media baru yang sekaligus pekerja jaringan seni Rhizome.org menegaskannya :

Internet art is indebted to conceptual art through its emphasis on audience interaction, transfer of information and use of networks, simultaneously bypassing the autonomous status traditionally ascribed to art object. Internet Art, 2004.

Namun sayangnya relasi partisipatif ini tidak bisa dianalogikan dengan – misalnya – tradisi berbalas pantun karena ia bukan interaksi aktual tetapi interaksi dengan mesin media: *interface*. Lev Manovich, pakar media baru, menjelaskan *interface* ini :

...the virtual object is bound to the concept of interface that allows the user or viewer to experience it. The word interface has become almost synonymous with navigational methods and devices that allow users to interact with the virtual three-dimensional space of a computer program...The interface serves as navigational device and as translator between two parties, making each of them perceptible to the other. Christiane Paul, Digital Art, 2003.

Memang, nyatanya kita sudah lama dikelilingi *interface* sejak panel kontrol TV, *microwave*, elevator, mesin ATM, dan kini mesin audio hiburan digital iPod. Ini semua telah merubah paradigma komunikasi, mendorong manusia memasuki cara baru mengalami relasi kehidupan. Ini mengindikasikan terjadi proses mental baru. Itu bisa dimengerti bila di bahasan bagian depan kita menemui fakta bahwa generasi muda kini bisa ekstasi seks tanpa bersentuhan langsung.

Seni digital tidak selalu kolaboratif, namun ia seringkali partisipatif yang memberi peluang banyak *user* (pengguna teknologi digital sebagai pengganti istilah ‘penonton’) terlibat. Christiane Paul membagi ragam praktik seni digital :

In some artworks, viewers interact within the parameters themselves, or become remote participants in time-based, live performances. In some cases, the visual manifestation of an artwork is ultimately created by the viewer : without input, a work of art may literally consist of a blank screen. Digital Art, 2004.

Dari sini tampak bahwa dalam wacana media baru, *user* menempati posisi kunci atau sekurangnya setara dengan senimannya. Demokratisasi ini tidak diperoleh melalui manifesto sebagaimana terjadi dalam sejarah seni rupa, tetapi itu sebagai konsekuensi logis interaktifitas yang menyertai teknologi digital. Selain itu, proses seni yang terbuka memberi peluang *user* menjadi pemain aktif. Ini mengingatkan kita pada diktum Marcel Duchamp : 'penonton' menggenapkan konsep, atau bahkan 'penonton' tidak saja menggenapkan, malahan ia menjadi karya seni di tengah interaksi peristiwa seperti diktum Fluxus.

Panorama Indonesia

Menelisik media baru di Indonesia, pertama kita mesti memandangnya sebagai budaya media, kemudian barulah sebagai seni. Mengapa begitu ? Karena kita sering tidak menyadari bahwa kita sudah memasuki budaya media itu sejak lama, 44 tahun silam. Itu terjadi sesaat setelah TVRI, stasiun pemerintah dibangun tahun 1962. Bila ada teori mengatakan TM menjadi tarik-menarik kekuasaan pemerintah, korporasi dan masyarakat, maka peristiwa ini membenarkan bahwa kekuasaan politik memang sejak awal mewarnai budaya media (baca: budaya TV) di Indonesia. Teknologi itu dibeli dari Jepang. Dan segera saja ia menjadi proyek simbolis Negara. Ke Dalam untuk mempersatukan bangsa – Nasionalisme, ke Luar, sebagai alat pergaulan Dunia. Hal kedua dijelaskan Philip Kitley lebih rinci :

Televisi Indonesia didirikan dengan kesadaran penuh terhadap kemajuan-kemajuan penyiaran dunia...didirikan dalam konteks yang benar-benar mendunia, serta terkait dalam konteks transnasional dari produksi dan pertukaran perangkat keras dan lunak sejak awal mulanya. Television, Nation and Culture in Indonesia, 2001.

Paradoks mentalitas melihat ke dalam dan keterbukaan sejak dini telah dikonstruksikan. Hegemoni media ini merubah peta media secara radikal dengan korban berupa bangkrutnya media tradisional seperti Wayang Wong yang sudah memasyarakat di perkotaan. TV untuk rakyat dipasang di sudut-sudut kampung, melengkapi kehadirannya di ruang rumah

tangga. Narasi pengetahuan publik bergeser dari mitologi Ramayana ke mitologi baru kepahlawan olah raga – siaran Asian Games menjadi ‘panggung’ tayangan perdana TVRI - lalu heroisme dalam film hiburan.

Puncak dominasi distribusi informasi pemerintah terjadi ketika Satelit Komunikasi Palapa dibangun tahun 1976, memastikan siaran TV menjangkau penduduk di seluruh pelosok negeri. Di periode ini mantra “Persatuan dan Kesatuan” dilafalkan, tetapi faktanya TVRI diposisikan sebagai alat propaganda rezim otoriter Soeharto, sekurangnya *public relation* kekuasaan.

TV swasta muncul di tahun 1987/9 di tengah kontrol politik atas seluruh media massa. Pada saat itu seolah ada pilihan majemuk, tetapi yang pasti beralihnya (berbagi ?) sebagian kekuasaan media itu kepada korporasi. Acara hiburan-komersial (infotainment) segera menjadi orientasi masyarakat, merayu penonton memasuki dunia fetihisme. Ironis, beberapa saat sebelum kejatuhan Soeharto (1998), TV komersial itu menayangkan *reality show* demonstrasi Reformasi di jalan-jalan dan gedung parlemen, sementara di studio para pengamat politik menganalisis secara *live*. Jadilah drama politik sebagai hiburan !

Bila kita telisik lebih akurat, drama media sesungguhnya justru terjadi di jaringan internet, media yang tidak bisa dibungkam pada masa itu - di samping TV global dengan antena parabola. Melalui warnet – juga rumah pribadi – kaum muda menggerakkan Reformasi, menumbangkan dominasi kekuasaan melalui *mailing list* – di antaranya di situs Apa Kabar. Sungguh ajaib, di tengah *chaos* itu kaum muda justru mampu menyatakan jati dirinya. Merlyana Lim, pakar antropologi *cyber* mencatat :

It (warnet, internet café) has become the new frontier where Indonesians create and mold their identity, searching for self respect, belonging, and the confidence to engage fellow citizens of Indonesia outside the purview of the state. Informational Terrains of Identity and Political Power: The Internet in Indonesia, Jurnal Antropologi Indonesia, 2004.

Gerilya politik identitas ini ternyata tidak berhenti setelah sentralisme kekuasaan tumbang. Demokratisasi yang tertunda di masa sebelumnya, menyisakan konflik horisontal antar komunitas – semisal perseteruan etnik bernuansa agama di Maluku - lalu memperluas pertikaian itu di ruang maya. Dalam situasi amuk seperti itu, alih-alih identitas maya terdefinisi,

malahan situasinya campur-aduk fakta-fiksi, melebihi sebuah *games* bertema kekerasan : berdarah-darah.

Kisah media baru di Indonesia tentu saja tidak melulu politis. Meskipun kenyataannya kita ‘hanya’ pengguna TI dan TM, bukan penemu, masih mudah kita menemukan komunitas yang menggunakan media baru secara inovatif. Di Kebumen, sebuah kabupaten di Jawa Tengah, kaum muda mampu mempengaruhi Pemda untuk penciptaan dan distribusi internet murah untuk penduduk. Dengan teknologi penyedia jaringan sederhana, proyek media ini berhasil mengajak penduduk melihat Dunia melalui jendela maya **e-Kebumen.net**. Bahkan di antara mereka kini menggemari *chatting*. Tapi yang paling menarik justru di kabupaten termiskin ketiga di Jawa Tengah ini tampak keterlibatan murid-guru dalam proses belajar-mengajar melalui situs pendidikan yang mereka ciptakan sendiri.

Media baru dengan basis TI telah menisbikan batas teritori juga budaya melalui jaringannya. Namun yang lebih spesifik dari itu, TI mendorong kelokalan baru yang memiliki komunitasnya sendiri, mengaktifkan partisipasi dan independensi. Semangat seperti disebut pakar antropologi maya Arturo Escobar ‘glokalisasi’ ini tidak hanya terjadi di Kebumen tetapi juga pada komunitas lain di Indonesia. Misalnya mereka yang mengembangkan fitur SMS (Short Messaging System) ponsel untuk mempercepat pemahaman kata pada para tunarungu. Komunitas Mitra Netra di Lebak Bulus, Jakarta membuat situs berita untuk tuna netra www.mitranetra.or.id berikut pusat internet yang dilengkapi piranti lunak Jaws, yang bisa membacakan teks untuk tuna netra. Redaktur dan reporter berita itu adalah para tuna netra dari jaringan mereka yang tersebar di Bandung, Yogya dan Solo. Dari pengalaman ini seolah menepis anggapan bahwa media baru akan menjadi *mainstream* yang akan meniadakan budaya visual yang muncul lebih dulu, karena komunitas tetap menjadi basisnya, bukan universalitas.

Fenomena komunitas ini terjadi pula pada ranah seni media baru di Indonesia. Ruang Rupa (Jakarta), Bandung Centre for New Media Arts, Video Lab dan Videobabe (Bandung), Ruang Mes (Yogyakarta) dan Minikino (Bali), untuk menyebut beberapa contoh, adalah kelompok ‘bawah tanah’ yang memerankan diri sebagai ruang seni alternatif, manajemen, juga kurator. Sejumlah fungsi yang dalam struktur seni modernistik disentralisasikan pada institusi galeri dan museum. Berangkat dari konsep video yang sejak awal tidak memerlukan ruang presentasi

konvensional, bisa dimengerti bila kelompok seniman yang muncul setelah tahun 2000-an ini lebih aktif di ruang publik (dalam beberapa kasus merubah-fungsi rumah tinggal). Sejauh itu, ruang publik bisa berujud situs internet dan surat elektronik. Ruang Rupa mengandalkan kerja jaringan untuk merajut kerjasama antar seniman/komunitas, antar Negara yang bermuara pada festival OK ! Video berskala Internasional. Common Room (Bandung) melakukan aktifitas ulang-alik seni dengan menggugah empati sosial masyarakat melalui situs-nya, sebuah aksi *real* membantu bencana tsunami di Aceh.

Karakter ulang-alik ini semakin jelas tampak dalam ekspresi seni mereka. Berekspresi diri sambil menikmati *gadget* – kemajuan TM/TI sebagai gaya hidup – mewarnai generasi seniman berusia 30 tahun ke bawah. Mereka adalah generasi yang sejak kanak-kanak hingga dewasa sudah diasuh oleh media baru, dari *game watch*, komputer, mesin *clubbing* hingga *online games*. Masuk akal bila mereka sulit membuat jarak budaya dari lingkungan baru yang serba teknologi itu. Jadi bila ada tantangan sosial untuk identifikasi diri - menjadi berbeda - maka mereka cenderung memakai media terakrabnya, bahkan seringkali beresiko memasuki wilayah hiburan terlalu jauh. Yang paling parah, banyak di antara mereka lalu memilih jalan pintas membuat video sebagai 'fashion', suatu cara untuk memposisikan diri – secara semu – seolah-olah avant garde, gaul, atau lebih baru (*advance*) daripada melukis. Di titik inilah skeptisme sering muncul, sehingga mengaburkan substansi telaah media baru sesungguhnya.

Lemahnya intensitas mereka merespons media ini sebetulnya merefleksikan sikap budaya media yang lebih luas di Indonesia. Perjalanan waktu membuktikan bahwa sejak awal kita membeli teknologi TV. Pola yang sama dijalankan untuk TI dan TM seperti ponsel hingga GPS (Global Positioning System). Pada situasi itu pilihannya adalah menggunakannya untuk fungsi, tapi nyatanya lebih banyak sebagai *gadget*. Seperti juga terjadi di banyak Negara yang mengikuti irama arus besar globalisasi ekonomi, masyarakat umumnya merayakannya sebagai ritual kesenangan (*pleasure*). Pada titik ini, kesadaran seniman – seberapapun derajatnya – tampil nyata memaknai budaya media itu dengan cara memperluas media itu sebagai alat pernyataan, memberi angin segar dari keseragaman itu.

Seperti terjadi di belahan Dunia lain, seni media baru seakan menjadi transit dari berbagai disiplin. Itu terpantau dari beragam spesialisasi para pekerja medianya seperti: seni rupa, desain grafis, sinematografi, fotografi,

ilmu komunikasi, antropologi dan komputer/multimedia. Tiadanya kendala tradisi dan sejarah yang mapan seperti pada disiplin seni rupa atau sinema menjadikan media baru menjadi rumah singgah bagi siapa saja. Jika sejarah itu dihubungkan identitas lokal tertentu, memang media baru akan menghadapi kerumitan. Sungguh aneh bila kita masih berharap sebuah seni internet mesti mempunyai identitas keindonesiaan, suatu pertanyaan yang mungkin dianggap wajar bila dialamatkan ke sebuah lukisan atau patung. Seni berbasis digital memang tidak berpaspor, tidak berkewarganegaraan (citizenship). Sejauh itu media baru memang mempunyai karakter terbuka. Sosok yang memiliki bentuk seni imaterial, ruang presentasi dan distribusi yang kenyal, hingga baurnya batas definisi pencipta-penonton. Dari sini, yang tersisa adalah relasi sosial dari peristiwa itu yang menjadi bentuk seni, konsep yang dulu telah digali dalam performance.

Seni Media Baru kita

Media baru sebagai seni di Indonesia sebetulnya secara individual dan sporadis sudah dimulai sejak tahun 1990, atau barangkali lebih jauh dari itu. Namun di seputar tahun 2000, segera menjamur dengan sosok seniman muda yang berasal dari wilayah disiplin yang beragam seperti disebut di depan. Dari tema dan teknologi media terdapat sedikitnya 3 kecenderungan:

Pertama, seni video dimana media itu menjadi perluasan tubuh.

Performance di Indonesia sebagaimana kita ketahui muncul sedikit lebih lebih awal daripada seni video di tahun 1990. Arahmaiani, adalah termasuk seniman pertama yang insyaf bahwa tubuh menjadi perluasan media ekspresi, mengukuhkan aksi seni. Aksi yang dalam konsep seni rupa – abstrak ekspresionisme – hanya terekam dalam permukaan kanvas. Waktu dan peristiwa yang mengiringi proses itu lalu terdefinisi dalam bentuk seni. Terjadilah dematerialisasi seni, dengan risiko *event* berikut interelasinya dengan publik ‘lenyap’ dalam satuan waktu yang linear. *Event* hanya terjadi sekali. Video dipilih kemudian karena kemampuannya merekam – memori peristiwa – lalu rekaman itu kembali diputar dalam situasi dan waktu yang berbeda. Arahmaiani, Frino Barciarnur, Iwan Wijono dan Yoyo Yogasmana adalah beberapa contoh seniman yang menggunakan jalur ini – di samping performance secara independen. Video bisa pula difungsikan secara lain. Kemampuan video menyunting dan menyiarkan secara langsung, memastikan tubuh terekam dan yang

real tetap bisa berinteraksi dengan audiens secara *realtime* sebagai *event*. Marzuki dengan kelompoknya Performance Fucktory di tahun 1999-2000 banyak mengeksplorasi video jenis ini.

Kedua, video sebagai perluasan kemungkinan narasi, dari biografi hingga fantasi.

Muncul generasi video yang berasal dari disiplin yang berbeda misalnya seni rupa, arsitektur, sinematografi dan desain grafis. Pertemuan itu menunjukkan karakter persilangan. Dari sudut tema karya mereka banyak membuat narasi seperti sebuah 'seni film yang lain', dengan penekanan biografi, dokumenter hingga fiksi.

Tintin Wulia dan Ariani Darmawan berangkat dari disiplin musik dan arsitektur. Mereka bertutur secara linear, namun bahasa visual secara paralel juga dipakai pada video kanal tunggalnya. Sebaliknya, Rani Ravenina memperoleh pendidikan formal seni rupa. Videonya mempertontonkan *habit* seni rupa dengan bahasa narasi non linear. Namun di saat yang sama ia meminjam imajinasi khas sinema. Reza Afesina, mengilustrasikan seniman yang berdiri dalam ciri pertama dan kedua. Video menampar muka sendiri secara *real* dilakukan di dalam kamar pribadi, aksi yang tidak dimaksudkan sebagai performance. Dalam video dokumenter subyektif ini seolah ia coba menggeser pola menonton sinema ke provokasi langsung publik – sebagaimana sebuah performance – bolak-balik. Partisipasi mental penonton terjadi karena karya ini ditayangkan di monitor TV yang mempunyai skala psikologi yang intim (akrab). Visualisasi riwayat tubuh dengan maksud kritik sosial dan pernyataan personal banyak dilakukan para seniman seperti Wimo Ambalabayang dan Andri Mochamad.

Video dengan kanal tunggal ini relatif banyak dibuat seniman muda dan mudah karena tersedianya piranti lunak penyuntingan - bajakan?- di pasaran dan dikerjakan dengan komputer pribadi di rumah-rumah. Tumbuhnya minat ini juga didorong mudahnya mempresentasikan. melalui mesin pemutar DVD dan TV monitor yang dapat ditempatkan di mana saja, di ruang publik. Fleksibilitas menjadi lengkap karena keping DVD bisa dikirim ke luar batas Negara dengan praktis, sehingga memudahkan distribusi di festival media baru Internasional. Ini menjadi penanda tumbuhnya inisiatif membongkar isolasi budaya oleh individu melalui kekenyalan media. Di saat yang sama memuluskan jalan generasi ini dalam orbit Internasional.



Gbr. 26
Multimedia performance, Jompet-Venzha,
 "Garden of the Blind" (2002)

Ketiga, hibridisasi genre dan teknologi media.

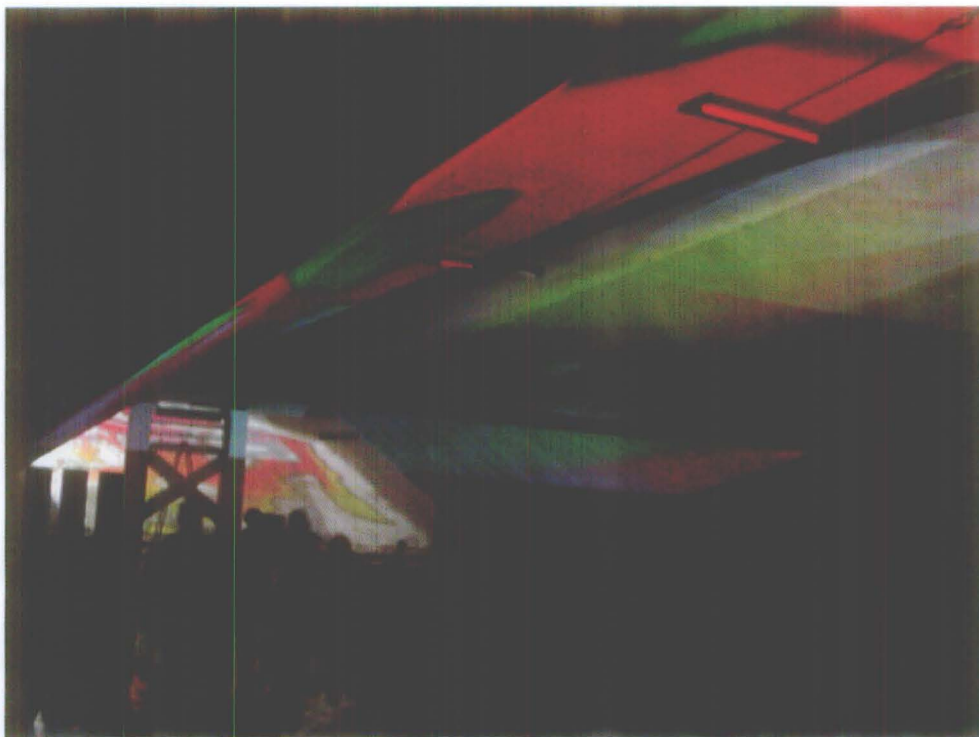
Di kelompok ini terdiri dua bagian besar. Pertama, video kanal majemuk yang satu dengan lainnya terintegrasi dalam kesatuan ruang (+arsitektur) maupun narasi filmis. Bisa juga berujud video kanal tunggal yang dikonfigurasi dengan objek seni lain dan barang sehari-hari. Dalam instalasi video ini, publik bisa menonton secara pasif atau terlibat aktif di dalam ruang seni yang terjadi. Karya-karya Irwan Ahmett, Prilla Tania, Eko Nugroho, Ade Darmawan dan rekan-rekannya di Ruang Rupa serta senior mereka Teguh Ostenrik berada di kelompok ini.

Kedua, media baru yang dibuat merupakan kombinasi media : bunyi, video, komputer, *broadcasting* TV, perangkat DJ hingga ponsel. Aktifitasnya lebih di ruang alternatif non museum, terutama ruang aktual di mana publik *real* bisa berpartisipasi dalam proses seni yang terbuka. Jompet adalah figur yang paling konsisten dalam katagori ini. Itu terlihat ketika ia membuat TV alternatif di kampungnya, perbatasan kota Yogyakarta. Ia membuktikan bahwa TV tidak harus *mainstream* yang menempatkan publik sebagai penonton pasif. Proyek *Neighbours* (2002) memperlihatkan TV dipakai sebagai media membangkitkan inisiatif komunitas. TV adalah proses transformasi sosial bersama yang menempatkan setiap orang bisa menjadi penggagas acara, penulis naskah, kamerawan, pemain dan penonton sekaligus. Sementara itu seniman menggeser ke pinggir sebagai fasilitator komunitas. Posisi fasilitator ini juga dilakukan oleh Nerfita Primadevi melalui proyek SMS dan MMS ponselnya. Dengan piranti lunak komputernya, ia bisa mempertunjukkan bagaimana proses pesan teks dan citra – yang sangat privat dan tersembunyi- mendaurulang di antara banyak individu.

Sebelum berkarier individual, duo Jompet dan Venzha sering bereksperimen dengan video dan bunyi interaktif. Instalasi sepeda Jompet-Venzha - yang mengingatkan pencitraan futurisme Jean Tinguely ini - bisa dipakai sungguhan oleh para partisipan.

Ketika pedal digenjot, maka gerak video manusia berlari terjadi. Komputer telah meng-*generate* gerak dan waktu (video). *Interface* yang dipasang pada pedal menjadi pemicu gerak biologis menjadi gerak elektronis. Bunyi memang menjadi komponen dalam instalasi interaktif duet Yogya ini, namun bunyi itu sendiri – di kemudian hari - oleh Venzha secara solo dipakai dalam karya ‘robotik’-nya untuk memicu gerak tubuh. Atau sebaliknya, tubuh memicu bunyi.

Ketiga, adalah media baru yang tidak saja merupakan hibridisasi media yang merujuk pada sisi teknologi, namun dalam katagori ini, seniman juga mengadopsi genre video hiburan ala MTV hingga dunia gaul-dugem. Para seniman agaknya telah disosialisasikan (dikonstruksikan ?) dengan media-media bermuatan gaya hidup itu sejak dini. Kini mereka menyatakannya (‘memuntahkan’ kembali ?) dengan tidak mepedulikan apakah yang diekpresikan itu seni atau perayaan dunia *gadget*. Batas itu dibaurkan. Moro dan Biosampler- komunitas seniman yang aslinya desainer grafis, anak band, *disc jockey* dan pembuat klip video musik ini -



Gbr. 27
Moro dan Biosampler, sebuah media baru
 yang merespons gedung.

mempertunjukkan multimedia performance mereka di gedung-gedung tua, pantai, bahkan di klab-klab dan café-café. Aksi ini membaur dengan publik yang beragam, bukan lagi audiens spesifik seperti yang sering mengunjungi museum atau gedung konser. Realitas sehari-hari bertumpuk dengan ekspresi 'artistik'. Dalam kategori ini terdapat pula Gustaff, pembuat video musik alternatif dari pemusik *non label*. Karya media barunya justru mempertanyakan batas seni video dan video klip. Sosok yang menjadi inisiator Bandung Centre for New Media Arts ini memang gemar berada di wilayah perbatasan. Di awal tahun 2000-an ia memposisikan diri sebagai *hacker* yang memelintir situs porno ke dalam

situs baru garapannya yang bisa diinteraksi oleh siapapun, dimanapun, kapanpun.

Kecenderungan ini tentu saja masih bisa diperpanjang ragamnya karena dalam praktik, jejak karya individu bisa mengkombinasikan dua atau tiga kecenderungan sekaligus. Perkembangan TI dan TM yang pesat juga adaptasinya tentu akan membentuk tampilan seni yang lain, kini dan esok bagi setiap seniman.

Sekuens Akhir

Pertama, media baru sering dipersepsikan secara sempit sebagai seni semata. Padahal hal paling penting dalam menanggapi media baru justru pada sisi budaya media baru di masyarakat sebagai relasinya dengan lingkungan baru yang dibentuk oleh pesatnya perkembangan TI dan TM. Kenyataannya, Indonesia sudah diasuh budaya TV semenjak 1962, dan kemudian diikuti dengan budaya 'visual' lain dari mesin ATM hingga internet. Masyarakat sering tidak menyadari telah menjalani budaya baru itu secara naluriah, yang menggiringnya ke dalam kemaruk (eforia) *gadget*. Di sela-sela perayaan kesenangan itu, kita masih melihat individu dan komunitas yang membuat jarak budaya dengan inovasi semisal internet untuk tuna netra dan pengadilan virtual. Di antara inovasi itu kita juga melihat 'partisipasi' dengan cara radikal, menunggangi media untuk mencapai tujuan ideologis melalui perusakan dan penghancuran. Ekstremitas lain, 'menyalahgunakan' budaya baru ini untuk mengukuhkan 'subkultur' dalam jaringan elektronik untuk membenarkan seks bebas.

Dari sini kita kemudian menyadari bahwa media baru berarti memproduksi sikap dan perilaku serta pengalaman baru yang bersumber dari cara kita melihat realitas yang baru pula. Sebuah realitas yang terbangun karena relasi manusia dengan mesin media. Ketika media baru itu sudah berada di tengah kita, kita tidak bisa dengan serta merta menolaknya, kecuali memberi perlawanan dari dalam sistem media itu sendiri, misalnya dengan membuat TV publik atau menyubversi situs yang dianggap tidak demokratis. Apakah itu mungkin? Para aktivis Reformasi membuktikan bahwa *mailing list* bisa merontokkan kekuasaan politik. Justru di situasi krisis dan penyumbatan media-media, terjadilah percepatan proses identifikasi generasi baru dengan *modus operansi* yang tidak pernah kita duga sebelumnya. Ketika semuanya boleh, sah, maka media baru menjadikan dirinya proyek norma, etika dan hukum baru.

Rujukan baru ini sedang berproses, dan tentu menjadi tanggung jawab siapa saja khususnya mereka yang menjalani budaya 'layar' itu. Dan ketika TI telah membuka teritori ke dalam wilayah tanpa batas Negara maka yang terjadi bukan saja interpendensi kultural tetapi juga kebersamaan global untuk aturan main bersama baru itu. Sebuah proyek musykil namun bukan tanpa preseden positif seperti terjadi pada kasus kesaksian virtual Habibie.

Kedua, seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Ia adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena ia tampil 'berjarak' dengan praktik arus besar yang merespons media secara fungsional dan/atau kesenangan. Meskipun dalam praktik ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetap saja menempatkan dirinya secara sadar sebagai ekspresi kultural.

Seni media baru pada hakikatnya adalah seni hibrida yang lahir dari pertemuan ekspresi estetik manusia dengan penemuan TI dan TM. Pada masa awal seni video muncul, seni media baru ini terinspirasi konsep senirupa yang hidup sebelum atau sejamannya, misalnya seni konseptual yang menekankan redefinisi dan proses seni serta gerakan Fluxus yang menekankan peristiwa (event), juga meleburnya bermacam disiplin seni. Namun sejak teknologi digital muncul maka ia kemudian meniti jalannya sendiri, bergerak menyempal, tidak berjalan dalam linearitas perjalanan sejarah seni rupa. Itu tercermin pada generasi media baru sesudahnya seperti seni internet, seni web, video interaktif, seni games, multimedia interaktif dan animasi digital. Seni-seni seperti ini mempunyai bentuk, tema dan presentasi yang imaterial, yang hanya mewujud bila kita melakukan prosedur interaksi. Hal itu terjadi di ruang publik non fisik, ruang yang tidak terbatas dalam kubus putih dalam konsep museum. Pola distribusipun baru karena mewujud di jaringan internet dan SMS/MMS ponsel, layar monitor CCTV, piranti lunak, CD, DVD dan *memory stick* video digital. Distribusi ini dipastikan tidak akan membawa komplikasi tumpang-tindih dengan pola distribusi seni rupa yang sudah mapan. gerilya budaya dengan strategi menyelim dalam media itu sambil minum segarnya kesenangan (pleasure) media.

Dengan membandingkan peta media baru di mancanegara dan tanah air, rupanya ada banyak persamaan topografis. Sejarah perkembangan teknologi medialah yang mendorong seni media baru di manapun,

termasuk di Indonesia, berkembang paralel – tanpa mengesampingkan pengaruh elemen lain seperti bunyi dan media hibrida lain. Bila kita sidik identitas yang khas dari tiap-tiap dinamika itu, ia bukan lagi dalam definisi lokalitas atau nasionalitas, tetapi pada keunikan tema individu dan interaksi jaringan dalam institusi komunitas. Inilah paradoks, di tengah-tengah universalitas TI/TM yang membuka Dunia menjadi wilayah bersama, ternyata seniman atau siapapun mesti memilih dalam komunitas ‘subkultur’-nya yang spesifik.

Ketiga, lebih manusiawikah kita dengan kemajuan media baru ? Ini sebuah pertanyaan yang sama sulitnya dengan pertanyaan apakah transportasi pesawat terbang membuat kita lebih selamat? Namun dengan beberapa contoh kasus positif baik itu yang berasal dari seni maupun budaya media secara umum, optimisme menuju ke arah proses itu memang tengah berjalan.

Bibliografi

Greene, Rachel, *Internet Art*, Thames & Hudson Ltd., London, 2004.

Hanhardt, John, *Expanded Forms, Notes Towards a History*, Art and Design Magazine, Academy Group Ltd., London, 1993.

Kitley, Philip, *Konstruksi Budaya Bangsa di Layar Kaca/Television, Nation and Culture in Indonesia*, ISAI, Jakarta, 2001.

Lim, Merlyna, *Informational Terrains of Identity and Political Power : The Internet in Indonesia*, Jurnal Antropologi Indonesia, Jakarta, 2004.

Mirzoeff, Nichlolas, ed., *The Visual Culture Reader*, Routledge, New York, 1999.

Paul, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd., London, 2003.

Rees, A.L., *A History of Experimental Film and Video*, British Film Institute, 1999.

Rush, Michael, *New Media in Late 20th Century Art*, Thames and Hudson Ltd., London, 1999.

Rush, Michael, *Video Art*, Thames and Hudson Ltd., London, 2003.

Walker, John A, *Art in the Age of Mass Media*, Pluto Press, London, 1990.



Gbr. 28
 Cuplikan Sequen game: *Joint Operations:Typhoon Rising*
Nikmatnya membunuh Separatis Muslim Aceh

SENI MEDIA (Kebiasaan) BARU

Kemajuan Teknologi Informasi dan Seni

Syamsul Barry

The development and spread of technology in Indonesia, particularly IT, indeed brought changes the everydayness of people that heavily use technology of video card and computer. Such development inspires art workers to express their artistic moments through or using IT and also in creating network between them. The particular art creating then, was named as new media arts. The supporters of new media arts are mostly the youth because it is in accordance with the development of technology of communication such as internet and mobile phone. It varies from animation, video art, MMS or SMS and digital photography.

Since the youth accept the IT development and its support an innovation to the creating art, IT development should be reflected. On the other side, it is viewed as threat of national values and ideology, religious values and local cultures in general. This a reflection is concerned with people that directly deal with the effect of IT development. Concerning with art, it is important to consider the change of paradigm in creating art whether it differ from traditional or former or conventional ways in creating art.

Prolog

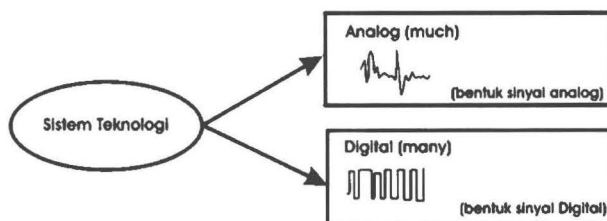
Melihat perkembangan seni sekarang ini, kita akan menemui istilah “media baru”. Istilah ini mempertegaskan kehadiran karya-karya seperti instalasi, video art, web art, digital art dan sebagainya yang bercirikan atau mempunyai nuansa pengaruh peralatan baru masa kini, misalnya: komputer, kamera digital, video, perangkat internet. Istilah ini pertama kali saya dapatkan dari Krisna Murti, ketika akan diadakan baf-Naf (The Bandung Video, Film and New Media Art Forum) di sekitar awal tahun 2003. Kemudian masih ditahun yang sama, Ruang rupa (Jakarta) juga membuat festival new media dengan tajuk OK. Ada banyak pendapat kenapa kemudian seni jenis ini cepat sekali berkembang. Bisa jadi karena adaptasi dari pengalaman perupa-perupa Indonesia yang mempunyai kesempatan berkeliling di luar negeri kemudian membawa oleh-oleh cerita

dan karya-karya video, serta ditambah dengan maraknya diadakan workshop tentang seni jenis ini di Indonesia dan tentunya dari buku-buku serta Internet. Di Yogyakarta sendiri, pada tahun 1997 sudah di mulai dengan adanya workshop video art yang diikuti sejumlah seniman dari Yogyakarta, Bandung dan Jakarta. Workshop ini diadakan oleh PUSKAT dan Goethe Institute Jakarta bersama seniman dari Jerman, Roudhot Pape and Gerard Couty. Kemudian hasil karya workshop di pameran di Yogyakarta dan Jakarta. Agaknya memang betul kegiatan macam ini kemudian mendorong tumbuhnya keinginan berkarya dengan media baru, namun tentunya kemajuan teknologi dan kebiasaan apresiasi terhadap elektronik juga merupakan pendorong yang tak kalah pentingnya.

Dari sekian banyak kemajuan teknologi yang ada, mungkin elektronika yang paling menonjol dan terbanyak menguasai serta digunakan dalam kehidupan masyarakat terutama di kota-kota besar atau kota yang terbelah besar. Kemajuan teknologi berupa peralatan elektronik ini memudahkan masyarakat dalam menjalani kehidupan keseharian. Penggunaan peralatan elektronik (termasuk alat komunikasi) sekarang ini, sepertinya menjawab keheranan menonton film fantasi dimasa lampau, ada telepon tanpa kabel? Atau menjawab bayangan dimasa lalu, apa mungkin menerima telepon atau berkirim foto sambil naik becak? Dapat pula dilihat, didalam kehidupan keseharian, ketika televisi dinyalakan akan ditemui puluhan stasiun televisi, apalagi jika kita berlangganan televisi kabel serta memiliki parabola atau nyalakan saja radio, hampir tidak ada frekuensi yang kosong. Penawaran yang sangat banyak diberikan lewat televisi bukan berarti membuat pemirsanya menjadi jenuh, tetapi menjadi banyak pilihan, bosan stasiun satu tekan remote untuk pindah ke lainnya. Menurut Asikin Hasan, pada era 2000-an ketika maraknya video art ditampilkan di beberapa kota oleh generasi muda selain karena mudah didapatkannya peralatan rekam audio visual dan akses internet, juga disebabkan oleh makin meluasnya budaya visual (visual culture), yang menggelinding tiap hari lewat tontonan televisi, iklan, film di masa kini.¹

Selain menjadi terbiasa dengan apresiasi dari peralatan elektronik, kemajuan elektronik juga memberikan pandangan baru dalam menciptakan sesuatu, peralatan komputer misalnya. Komputer memberikan banyak kemudahan dan sekarang ini telah menggunakan sistem digital meninggalkan sistem konvensional analog. Dengan kemajuan sistem digital ini, komputer lewat software-software tertentu dapat mengubah/edit foto, video, musik maupun teks. Perbedaan antara

analog dan digital ini memang secara kasat mata tidak terlalu terlihat pada hasilnya (misalnya gambar/foto yang tercetak) namun dalam prosesnya sistem digital ini memberikan kemudahan.



Gbr. 29
Sistem teknologi dan bentuk sinyal.

Sistem analog dapat diumpamakan sebagai satuan tak terhitung misalnya udara, air, angin sedangkan sistem digital adalah sebungkus kacang, sekelompok orang atau dapat terhitung. Komputer analog dapat menghitung besaran fisik yang mempunyai sifat perubahan berkesinambungan, seperti jarak, temperatur, tegangan listrik dan sebagainya yang hasil penghitungannya seringkali diperlihatkan dalam bentuk grafik pada osiloskop, sedangkan komputer digital digunakan untuk menghitung atau memproses informasi yang mempunyai besaran diskrit, dengan menggunakan kode-kode digit untuk memperlihatkan semua perubahan sesuatu yang hasilnya dapat dihitung secara matematis (biasanya dalam hitungan biner atau hitungan asal 2).² Jadi karena sifat dasar sistem digital adalah bisa dihitung, sebuah pemrosesan (foto misalnya) dapat di manipulasi hingga bagian-bagian terkecil atau sebuah noise dari file suara dapat dibersihkan sehingga suara hasil pemrosesan tersebut menjadi sangat jernih.

Komputer pada awalnya diciptakan untuk mempercepat pekerjaan olah data, yang kemudian berkembang seiring dengan berkembangnya prosesor. Sekarang ini komputer digunakan sebagai apa saja, bisa sebagai alat membantu pekerjaan, alat komunikasi (dengan internet) bisa juga sebagai pusat hiburan. Sementara ini yang selalu dibombardir ke masyarakat adalah produk komputer baru, kecepatan, kecanggihan, serta kemurahan digital. Jarang sekali media cetak tentang komputer membahas

masuknya produk-produk digital berteknologi tinggi ini dengan prospektif keilmuan yang lain. Semua seakan hanya memacu majunya konsumerisme dalam masyarakat namun ada banyak kemajuan yang didapat oleh masyarakat seiring dengan maju pesatnya Teknologi Informasi (TI) di Indonesia, tiba-tiba saja seakan-akan masyarakat memiliki ruang tanpa batas.

Belum lagi ditambah dengan majunya peralatan komunikasi, ponsel (telpon seluler/telpon genggam/handphone) dengan beragam fitur telah banyak digunakan dalam keseharian. Terlihat jelas bahwa peralatan elektronik telah memberikan pembaharuan pandangan cara hidup serta perilaku umum pada masyarakat, dengan kata lain karena kemajuan teknologi, masyarakat menjadi mulai terbiasa melakukan apresiasi terhadap sajian-sajian, juga menggunakan fitur-fitur tawaran kecanggihan dari perangkat elektronik yang ada. Ponsel dimasa kini tidak hanya digunakan untuk saling berkirim suara atau percakapan antar pemilik tetapi juga alat hiburan karena sudah dilengkapi dengan fitur mengirim teks, gambar/foto, suara dan video serta televisi.

Kecanggihan peralatan ini tentunya juga menimbulkan beberapa permasalahan baru, penipuan melalui SMS (Short Messages Service) hingga pencurian pulsa secara terselubung namun pada konteks kreativitas, seseorang mendapatkan banyak kemudahan membuat suatu kreasi pesan. Ponsel yang terkini selain dilengkapi oleh kamera, pada beberapa merek tertentu juga dilengkapi dengan software edit gambar juga video sehingga pesan yang terkirim dapat tersusun lebih menarik dan menghibur. MMS (Multimedia Messaging Service) merupakan pengembangan dari SMS dan EMS (Enhance Messaging Service/ pengiriman teks dan gambar grafik) dengan sistem ini seseorang dapat mengirim, menerima, sebuah sinyal yang berisikan foto/gambar grafik /animasi, teks, suara ataupun video. Kemajuan ini selain mendorong orang mempunyai kebiasaan baru seperti tukar menukar atau koleksi foto/video/musik, juga mendorong tumbuhnya bisnis penjualan foto, gambar, musik maupun video. Sebuah tabloid mingguan komputer, elektro dan teknologi "Komputek" yang membuat halaman semacam galeri foto hasil jepretan ponsel, tidak pernah kekurangan pengirim foto, bahkan jika diamati hasil foto yang terkirim semakin baik, kreatif dan beragam. Padahal semua foto dikirim lewat MMS yang biayanya cukup mahal rata-rata Rp. 2000,- sekali kirim (setiap operator berbeda harga).

Gbr. 30
Halaman 'Galeri' foto MMS Tabloid
Komutek.



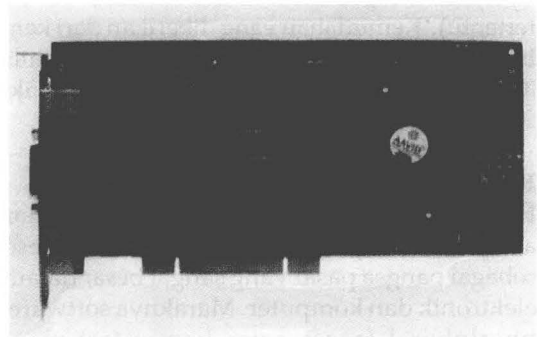
Foto atau video dari ponsel tentu saja dapat dikirim ke komputer melalui internet (e-mail). Atau sebaliknya hasil editan foto atau video yang dikerjakan pada komputer dapat dikirim ke ponsel melalui internet. Secara teknis sistem digital memungkinkan menciutkan besar data (dalam ukuran byte) dan dapat dibesarkan kembali oleh penerima (dengan software tertentu). Kemudahan yang diberikan dari kemajuan ini kemudian membuat beberapa seniman mempunyai ide mengembangkan seni seperti halaman 'Galeri' di Tabloid (fasilisator) namun di lakukan di galeri-galeri seni.

Kemajuan Teknologi dan Kebiasaan Baru

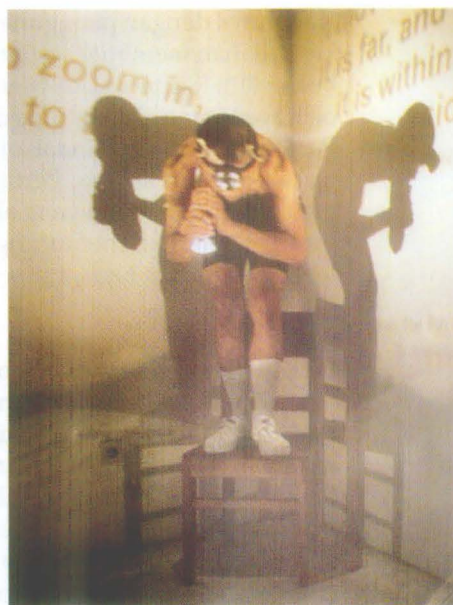
Perkembangan pesat software yang kemudian terjadi dapat dilihat sebagai akibat dari majunya teknologi mikroprosesor. Indonesia sendiri dikenal sebagai pangsa pasar yang sangat besar dalam soal konsumtif pada produk elektronik dan komputer. Maraknya software juga memicu vendor-vendor pheripheral (accessories komputer) mengeluarkan produk-produk terbaru³. Sebagai contoh Video Graphic Card (VGA) kemajuan teknologi VGA saling kejar-mengejar dengan perkembangan software maupun game yang menggunakan teknologi 3D. Komputer sendiri

sebelumnya tidak berfungsi sebagai pusat hiburan, tetapi dengan kemajuan multimedia, komputer kemudian menjadi alat yang serba bisa dari urusan kantor, main game, edit video, music, disain, arsitektur, hingga nonton film video. Harga pun semakin turun karena banjirnya produk-produk yang bertipe baru. Semakin besar kekuatan komputernya (prosesor, memory dll) semakin menjanjikan penampilan dari layar monitor. Suara yang sangat bersih serta penampilan gambar pada layar monitor yang tidak terbatas warnanya.

Beberapa software misalnya Adobe Premiere atau After effect, benar-benar memberi kemudahan pekerjaan. Software-software ini mampu memanipulasi gambar/video dengan baik. Pengguna dengan mudah dapat memotong, menyisipkan, mengganti warna, memberi effect pada video. Kemudian banyak orang terutama anak muda yang menggandrungi film dan video. Bukan sekedar untuk menikmati atau menonton tetapi membuat atau memproduksi, yang amatiran jumlahnya banyak, juga yang menjadi profesional juga merebak. Hal ini sudah barang tentu terjadi seiring dengan gencarnya vendor-vendor camera dan peripheral komputer yang terus-menerus mengeluarkan produk terbarunya dengan harga yang terjangkau. Software-software ini memiliki paling banyak 35 perintah yang dapat digabung, jadi untuk menjalankannya tidaklah perlu terlalu mikir, tentu saja untuk membuatnya perlu pemahaman seni yang mendalam.



Gbr. 31
Video Capture Card
(alat untuk transfer data video
dari kamera ke komputer)



Gbr. 32
Pencampuran antara tujuan dan sarana.
 Geber Modus Operandi, 'Hole' (2001)

Agenda Kegiatan budaya kemudian juga menjadi bertambah ragam, Festival-festival video maupun media baru semakin sering diadakan di berbagai kota di Indonesia. Seniman juga banyak menggunakan kecanggihan teknologi ini. Melihat beberapa karya yang pernah dipamerkan atau dipertunjukan memang tidak selalu sepenuhnya full menggunakan alat elektronik, namun pada nuansanya terasa.

Heri Dono seniman internasional, yang sering membuat karya dengan peralatan elektronik maupun benda-benda tidak terpakai sewaktu menjadi pembicara pada acara seminar dalam rangka Dies Natalies XVIII Institut Seni Indonesia Yogyakarta (thn. 2002), mengatakan bahwa sekarang ini karya-karya seni bisa saja di kategorikan sebagai Low Tech atau High Tech. Baginya karya selain bisa dibicarakan dari isi yang ditampilkan juga bagaimana cara membuat dan menampilkannya. Terminologi Low Tech menurutnya selain penggunaan teknologi juga bisa dibaca sebagai 'lote' (makanan sayur-sayuran yang diaduk dengan saus kacang seperti gado-gado) yaitu mencampur. Mencampur ini bisa di artikan bukan sekedar menggunakan kemajuan teknologi, tetapi hanya digunakan untuk mendukung penciptaan karya, bukan untuk memperlihatkan kemampuan atau kecanggihan peralatan yang digunakan.

Kaitannya dengan penggunaan komputer, software memang memberikan kemudahan membuat sesuatu, tetapi yang akan kita kerjakan itu tentunya bukan klik-klik terus jadi. Menarik untuk memahami apa yang dikemukakan oleh Heri Dono jika kita juga membukanya lewat apa yang dikatakan Talcott Parson tentang teori tindakan⁴, menurutnya ada dua kategori tindakan yang terkait dengan sarana. Pertama membuat tujuan yang jelas lalu mencari atau membuat sarana yang akan mewujudkan tujuan. Kedua, mempunyai sarana kemudian merancang tujuan. Jika kita perbandingan mana yang lebih kreatif dan logis, tujuan ditentukan sarana atau tujuan menentukan sarana?

Penggunaan kemajuan teknologi yang digunakan tentunya tidak semena-mena begitu saja digunakan dalam sebuah pembuatan karya. Beberapa perhitungan termasuk bagian tematis selalu dijadikan pertimbangan seniman. Namun melihat dari semakin banyaknya karya seni semacam ini dapat pula diperkirakan sebagai kebiasaan baru di kalangan seniman. Perhitungan yang lain ialah mudahnya dibawa karena bisa dimuat dalam kepingan cakram CD maupun DVD dan sangat mudah disebarluaskan melalui internet dengan menciutkan file (sebagai contoh: File dengan tipe .mov atau divX untuk konversi file video yang besar).

Internet, Game on line, Seni Media Baru sebagai Seni Virtual

Teknologi Informasi bukan hanya telah mengubah pola pandang masyarakat tetapi sudah menjadi bagian kehidupan bahkan gaya hidup. Ungkapan ini berdasarkan fakta bahwa sekarang tidak sedikit orang yang menggunakan internet sebagai bagian teknologi informasi dalam kesehariannya. Salah satu ciri dari internet adalah kemampuan interaktif dalam komunikasi. Melalui internet orang dapat berhubungan atau membuka situs-situs yang berisikan banyak ragam dari persoalan pendidikan, seni, religi, bisnis, sampai virtual sex. Kebiasaan menggunakan internet ini kemudian bertambah salah satunya karena maraknya pendirian warnet (warung internet) juga perkembangan game online.

Pada persoalan perkembangan game terlihat ada beberapa hal, sebelum game masuk era online, masih menggunakan perangkat PC LAN atau di sebut Cyber game, setidaknya dipenuhi dengan kesulitan bisnis video game yang penuh dengan bajak membajak, itulah alasan mengapa kemudian game online berkembang. Game online memberikan kemurahan, tidak harus

membeli game consul dan CD game yang harganya ratusan ribu (original). *Gamer* (julukan pada seorang yang menyenangi/ maniak permainan game pada komputer) tinggal pergi ke warung internet (warnet), bayar sewa dan legal.

Para pebisnis besar mulai membuka franchise karena alasan mudah, orisinal dan legal serta menguntungkan. Indonesia adalah pasar yang sangat potensial karena penduduknya besar, tapi kesandung kemiskinan yang kemudian melahirkan pembajakan. Warnet-warnet yang dulu didatangi customer untuk browsing, sekarang makin ramai diserbu para *gamer*.

Pada sebuah komputer di persewaan internet tampak asyik, seorang *gamer* sedang bermain sebuah game. Game *Joint Operations: Typhoon Rising* yang dimainkan adalah buatan Novalogic, game ini dikenal lewat tactical shooter Delta Force dan combat udara Comanche. *Joint Ops*, game berbasis tim ini pemain bisa bertempur di darat dengan atau tanpa kendaraan, di air maupun diudara. Map game ini bisa mengakomodasi hingga 64 pemain sekaligus lewat jasa online NovaWorld, untuk melakukan pertempuran massal. Setting perang dalam game ini adalah pasukan Gabungan Amerika (US Joint Force) versus milisi separatist muslim Aceh di Indonesia. Entah apa yang ada di benak pikiran *gamer* tersebut ketika bermain. Bayangan rekaan imajinatif sebagai seorang hero virtual agaknya melampaui batas identitas dan nasionalisme.

Permainan memang bisa dikaji sebagai hanya sebuah permainan, tetapi permainan apapun tidaklah mungkin bila tidak ada kepentingan yang menyertainya. Sebelum game ini keluar banyak sekali game yang kemudian menjadi populer seperti *Vietcong*⁵ yang juga mengedepankan kemampuan tentara Amerika memenangkan perang. Sesuatu hal yang menggelikan sebab pada kenyataannya Amerika kalah perang di Vietnam. Agaknya persoalan ini bisa dikritisi bukan pada soal kalah menangnya Amerika tetapi tumbuh suburnya perasaan nikmatnya bisa membunuh (di dunia virtual). Para *gamer* bukan tidak mengerti sejarah atau catatan kejadian yang sebenarnya, pada game yang dimainkan, tetapi lebih dikarenakan rasa penasaran yang terus menerus telah menimbulkan apa yang disebut dengan addictive (ketagihan). Game yang dibuat berbentuk objek yang bukan saja menjadi perpanjangan tangan manusia tetapi kini merupakan ekspresi manusia langsung dari diri manusia, menjadi manusia- semacam *cyborg*⁶. Yang jelas game online selain meruntuhkan batas-batas

juga salah satu pendorong masyarakat menjadi semakin biasa melakukan hubungan interaktif di dunia maya.

Kebiasaan yang kemudian dapat dikatakan sebagai gaya hidup ini juga dapat dilihat dengan banyaknya antusias masyarakat terhadap pameran-pameran yang didukung teknologi. Pada bulan Juli 2006 di Taman Pintar Yogyakarta diadakan acara "Digital Spirit" yang merupakan bagian dari "Program Ayo Yogyakarta Bangkit" terdapat bagian acara berupa Pameran Seni yang berbasis web. Pada pameran ini digelar 35 karya dari seniman Indonesia, Inggris, Amerika Serikat, Australia dan Malaysia. Acara yang digelar Republic-art ini bahkan dalam perencanaannya total menggunakan komunikasi dari internet.

Kebiasaan berinteraktif ini membuat kemudahan orang dalam mengapresiasi karya-karya media baru. Video art atau seni instalasi yang menggunakan video misalnya tentunya sangat berbeda jika di bandingkan dengan menonton film. Pada saat menonton film terjadi proses pengidentifikasikan diri penonton di dalam film itu dan kemudian membentuk persepsi dasar film menjadi semacam cermin. Pengidentifikasian dengan metonymically (contoh: cermin/hubungan langsung atau seperti merasa jadi aktor, walaupun tidak melihat diri sendiri) metaphorically (hubungan tidak langsung / berubah arti). Penonton menjadi sadar ada dunia lain (simbolik) bisa jadi subjek dalam bayangan diri sendiri dan bisa jadi objek (dalam film) bagi orang lain (tidak harus berbentuk sama). Pada anak-anak, pemikirannya lebih mempunyai keakuan (hanya mengerti untuk dirinya) kalau orang dewasa



Gbr. 33

Pencampuran antara kebiasaan berinteraktif, ide dan kecanggihan software, Detail karya Krisna Murti, Video Spa, 2004 Video environment, 3 screen, DVD dan kursi kebun.

(foto katalog VBienalle)

Gbr. 34
Interaktif pada Game.
 Karakter yang dapat dibentuk,
 dalam game Sim2



sadar bahwa dunia bukan untuk diri sendiri, sehingga imajinasinya lebih terkontrol karena menyadari film adalah hal yang bukan nyata tetapi hanya seolah nyata.⁷ Kalau film mampu membuat illusi dan melupakan realitas, karya-karya seni media baru bisa lebih dari itu.

Cara berapresiasi ini seperti bermain-main dengan fantasi, tetapi bukan mimpi, berfantasi pada saat sadar, Sigmund Freud menjelaskan munculnya karakter-karakter fantastis dalam mimpi sebagai berikut: "Kemungkinan untuk menciptakan suatu bentuk gabungan adalah salah satu penyebab utama munculnya karakter-karakter fantastis dalam mimpi. Di sana ia memasukkan unsur-unsur yang belum pernah dibayangkan, ke dalam isi mimpi. Proses psikis yang terjadi dalam penciptaan bentuk gabungan itu nyata-nyata adalah sama dengan proses psikis di alam sadar yang kita pakai untuk membayangkan seekor naga atau makhluk setengah manusia setengah kuda (*centaur*)".⁸

Pada *seni media baru* bersifat interaktif namun audience tidak bisa merubah tampilan tetapi pada game online tokoh bisa diatur sedemikian rupa, wajah, bentuk tubuh, pakaian, sifat, warna kulit, jenis kelamin, bahkan skenario misi dapat ditentukan sendiri, namun suasana yang didapat antara *seni media baru* dan game online sama. Sebagai contoh yang lain, *The Sims2*⁹, game ini merupakan simulasi kehidupan nyata, kehidupan manusia dari kecil hingga menikah (bercerai kalau perlu), membesarkan anak-anak dan seterusnya serta mengembangkan lingkungan kotanya.

Karakter ras bisa dipilih, perkembangan karakter bertahap dari kecil, remaja, dewasa, manula hingga meninggal. Pemain bisa menentukan punya anak dari pasangannya, mengetahui bentuk fisik anaknya, juga bisa berciuman bahkan berhubungan seksual. Keadaan seolah nyata ini bisa saja menjadi salah satu alat penciptaan realitas. Sehingga kenyataan realitas bukanlah suatu yang natural, dikatakan oleh Mas'ud Zavarzadeh bahwa realitas dikonstruksikan oleh praktek politik, ekonomi dan ideology masyarakat.

Dijelaskan lebih lanjut, ideology berperan dalam membentuk realitas cultural dengan menyediakan pandangan hidup dan teori realitas yang seolah menjadi satu kesatuan bagi masyarakat, sehingga masyarakat memperoleh gambaran yang sama tentang sesuatu yang natural.¹⁰ Pada karya *seni media baru* audience akan merasakan nikmatnya illusi realitas secara bersama (jika online) dari seantero dunia. seperti halnya pada *game online*.

Perwujudan bentuk yang dilakukan oleh seniman yang menciptakan seni media baru mungkin menggunakan pengalaman estetik yang berbeda. Seni media baru yang mempunyai sifat 'tiga dimensi semu', (interaktif, berbentuk, audience maupun bentuk karya dapat dilihat sebagai karya) bisa disebut



Gbr. 35

Membayangkan bisa menembak
Detail karya Heri Dono 'Interroation' (1998)

sebagai *seni virtual*¹¹, karena hasil karya dapat melibatkan indera dan perasaan *audience* secara total. Aktivitas ekspresi dan komunikasi menjadi bagian yang penting karena dengan begitu *audience* telah memberi kesan dirinya masuk kedalam dunia maya dan memberikan kesan bahwa dunia maya itu realitas manusiawi. Pada perkembangan ini, bahasa estetika objek tidak lagi bersandar pada unsur-unsur formal konvensional (garis, bidang, warna) tetapi pada unsur-unsur formal virtual dan lebih bersifat intangible, psikis, sensitif, halusinatif, interaktif, holografis. Pemanfaatan secara lebih maksimum dan komprehensif kemampuan-kemampuan 'indera' sebagai elemen estetika yang akan membuat objek estetika akan lebih hidup.¹² Melihat kenyataan sekarang, karya-karya seni *media baru* memang terasa benar-benar baru dari sisi menciptakan maupun melihat bagaimana kemudian *audience* mengapresiasinya.

Epilog

Kembali pada kemajuan teknologi elektronik, pada konteks yang terjadi di Indonesia agaknya dapat dinilai sebagai beruntung, karena walaupun semua produk hardware atau software yang dipasarkan dilindungi hukum, namun tetap saja beredar yang *aspal* (asli tapi palsu) dengan harga murah. Apa yang dikerjakan seniman dengan komputer tentunya tidak berbeda dengan yang dilakukan masyarakat umum. Masyarakat umum pengguna komputer mempunyai kebebasan mengatur warna tampilan, membuat sistem operasi, membuat video dan banyak yang lainnya, sejalan dengan kemajuan komputer informatika yang saat ini dapat dijadikan sebagai pusat hiburan.

Teknologi informasi yang berkembang begitu cepat ini memang memberikan pandangan global melewati banyak batas. Pengguna internet dapat melihat apa saja yang ada didalamnya, pandangan yang maya adalah realitas atau realitas adalah yang maya agaknya kemudian melahirkan spirit dalam penciptaan karya-karya *seni media baru*. Hampir tidak ada pernyataan atau manifesto yang dikeluarkan oleh para penggeraknya. Mereka sepertinya tidak melawan apa-apa selain sibuk membuat karya yang baru. Tidak seperti gerakan seni yang sebelumnya, karya atau gerakannya merupakan protes atau perlawanan terhadap yang sebelumnya. Sebagai contoh Persagi ditahun 1930-an mempertanyakan Moji Indie, atau Gerakan Seni Rupa Baru (1970-an) yang mempertanyakan perkembangan seni rupa pada saat itu. Agaknya jika di masa lalu terjadi "*pemikiran mencari yang terbenar*", sekarang

ini menjadi *“pemikiran itu benar tapi maunya pakai pemikiran yang ini saja”* atau mungkin *“semua benar dan kebenaran adalah yang hari ini dipilih”*.

Seni media baru yang berkembang di Indonesia selain dikarenakan mendapatkan dorongan dari pengalaman seniman Indonesia yang berada di luar negeri serta maraknya workshop-workshop yang diadakan, juga dikarenakan kemudahan teknis sebagai akibat perkembangan teknologi komputer informasi yang berkembang pesat. Indonesia sendiri merupakan pasar yang besar dari produk elektronika, sehingga dukungan teknis semakin lama semakin baik. Di Yogyakarta sendiri sekarang mulai bertumbuhan industri kecil yang memproduksi software maupun game. Dalam mewujudkan tampilan software tentunya juga memakai perhitungan perancangan baik dari bentuk, gambar, pilihan warna juga teks.

Metode penciptaan karya seni dengan adanya kemajuan teknologi ini juga menjadi beragam. Teknologi yang ada oleh seniman tidak selalu dijadikan dasar penciptaan tetapi dianggap sebagai pendukung gagasan dalam perwujudan. Berkarya seni dengan komputer misalnya, sekali lagi bukan sekedar klik-klik lalu jadi, tetapi juga dengan banyak pertimbangan lain. Hasil karya pun beragam, ada yang sepertinya total menggunakan peralatan elektronik namun juga ada yang hanya menampilkan suasana elektronik ataupun menggunakan prinsip-prinsip komunikasi interaktif. Kemajuan teknologi di masa akan datang tentunya juga akan membuat lebih marak lagi karya-karya yang tercipta. Kemudahan berkarya dengan computer, harga yang terjangkau, kebiasaan berapresiasi dengan peralatan elektronik tentunya dapat dijadikan sebagai media ekspresi masyarakat.

(Endnotes)

- ¹ Asikin Hasan, 2003. "Sedikit Catatan Media Baru" dalam *15 Years Cemeti Art House Exploring Vacuum*, Cemeti Art House, p.153.
- ² Gouzali Saydam, 2005, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Penerbit Alfabeta, , p.52.
- ³ Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari banyaknya tabloid, majalah komputer yang isinya lebih banyak menawarkan produk baru (Komputek, PC Plus, Chips dll)
- ⁴ J. Haryatmoko, 1986, *Manusia dan Sistem, Pandangan tentang manusia dalam sosiologi Talcott Parsons*, Yogyakarta: Kanisius, p. 18
- ⁵ Lebih lanjut lihat pada <http://www.pterodon.cz>.
- ⁶ Claudia Dona, 1988, "Invisible Design" dalam John Thackara, *Design After Modernism*, Thames&Hudson, , p.152
- ⁷ Metz, Chirstian. The Imaginary Signifier (excerpts),
- ⁸ Freud, Sigmund. 2001. *Tafsir Mimpi*(terjemahan). Yogyakarta: Penerbit Jendela. Hal. 386-387.]
- ⁹ Lebih lanjut lihat pada <http://www.TheSims2.com>
- ¹⁰ Mas'ud Zavarzadeh, 1991, *Seeing Films Politically*, New York: Sunny Press, p.p 41-92.
- ¹¹ Lebih lanjut dijelaskan Steve Aukstakalnis&David Blatner, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Peachpit Press, 1992 p.288 sebagai kita dapat melangkah ke dalam lukisan, seakan-akan anda masuk ke dalam ruang gelas kaca, untuk seterusnya mengembara ke dalam dunia psikis seniman. Lebih dari itu dapat secara nyata mengambil bagian dalam proses penciptaan, mengubah, menghapus sesuka anda.
- ¹² Yasraf A. Piliang, 'Realitas Baru Estetik Prespektif Seni dan Disain menuju abad ke 21' dalam *Jurnal Seni* No. VI/01- Mei 1998, p. 9



(Endnotes)

- ¹ Asikin Hasan, 2003. "Sedikit Catatan Media Baru" dalam *15 Years Cemeti Art House Exploring Vacuum*, Cemeti Art House, p.153.
- ² Gouzali Saydam, 2005, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Penerbit Alfabeta, , p.52.
- ³ Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dari banyaknya tabloid, majalah komputer yang isinya lebih banyak menawarkan produk baru (Komputek, PC Plus, Chips dll)
- ⁴ J. Haryatmoko, 1986, *Manusia dan Sistem, Pandangan tentang manusia dalam sosiologi Talcott Parsons*, Yogyakarta: Kanisius, p. 18
- ⁵ Lebih lanjut lihat pada <http://www.pterodon.cz>.
- ⁶ Claudia Dona, 1988, "Invisible Design" dalam John Thackara, *Design After Modernism*, Thames&Hudson, , p.152
- ⁷ Metz, Chirstian. The Imaginary Signifier (excerpts),
- ⁸ Freud, Sigmund. 2001. *Tafsir Mimpi*(terjemahan). Yogyakarta: Penerbit Jendela. Hal. 386-387.]
- ⁹ Lebih lanjut lihat pada <http://www.TheSims2.com>
- ¹⁰ Mas'ud Zavarzadeh, 1991, *Seeing Films Politically*, New York: Sunny Press, p.p 41-92.
- ¹¹ Lebih lanjut dijelaskan Steve Aukstakalnis&David Blatner, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Peachpit Press, 1992 p.288 sebagai kita dapat melangkah ke dalam lukisan, seakan-akan anda masuk ke dalam ruang gelas kaca, untuk seterusnya mengembara ke dalam dunia psikis seniman. Lebih dari itu dapat secara nyata mengambil bagian dalam proses penciptaan, mengubah, menghapus sesuka anda.
- ¹² Yasraf A. Piliang, 'Realitas Baru Estetik Prespektif Seni dan Disain menuju abad ke 21' dalam *Jurnal Seni* No. VI/01- Mei 1998.p. 9

Infrastruktur Seni Media Baru ?

Ade Darmawan

In the cosmopolitan circumstance of contemporary art, it is countless how many festivals which focus in media art, video festival and so called net-art (internet art) held by less known and independent organizer until international event and totally supported by private enterprises or government of which the festival take place.

Nowadays, in Indonesia the artists or [common] people engaging in new media art are growing in number through day by day in accordance with the development of IT and the lower price of its products. It is necessary to re-think of current artistic infrastructure in order to accommodate the new media art.

Saat ini kita bisa mulai menghitung berapa jam dalam sehari kita menonton TV dan mulai percaya pada setiap berita dan terpengaruh oleh iklan yang ditayangkan. Jika kita tidak terpengaruh, kita tetap bisa menyaksikan pengaruhnya pada orang-orang di sekitar kita, seperti anak, orangtua, atau teman. Berapa jam yang kita habiskan untuk memeriksa *inbox e-mail*, melihat *website*, atau menulis pengalaman dalam *blog* pribadi? Berapa banyak SMS setiap hari yang kita kirim, berapa banyak foto, atau bahkan video yang kita hasilkan melalui *handphone*? Ada berapa anak yang lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain dengan perangkat *game* terbaru ataupun komputer, daripada bermain di luar?

Pesawat televisi juga ada di mana-mana, dari mulai warung rokok di sudut jalan sampai kafe dan restoran besar, mal, hingga TV *wall* di ruang publik kota. Begitu pula dengan kamera video, dari mulai di dalam ruang kecil

Gbr. 36

Video instalation.

Eko Nugroho, 'from import with love'(indonesia)

ok.video festival/jakarta (2005)

ATM hingga di sebuah resepsi pernikahan. Murid-murid SMU juga telah menghasilkan film atau video lewat *handphone* berfasilitas kamera video. Teknologi komputer pun telah menjadi bagian dalam keseharian kita, dari pencatat durasi bicara kita di warung telekomunikasi, hingga transfer jutaan rupiah secara *online*. Ada berapa banyak *website* pribadi, informasi atau berita tercepat melebihi kecepatan mesin cetak surat kabar pagi. Tak terhitung *website* porno hingga partai politik yang ada di jagad virtual, siap diakses oleh orang di seluruh dunia tanpa batas. Hanya ada dua pilihan: *log on* atau *log off*; terhubung atau tak terhubung.

Itu semua hanya sebagian kecil kenyataan dari bagaimana media baru yang berkembang pesat bersamaan dengan kemajuan teknologi perangkat produksi citra dan perangkat penyebarannya telah hadir di sekitar kita, dalam keseharian di mana kita menjadi konsumen dari perkembangan teknologi tersebut, ataupun lebih jauh lagi, menjadikannya sebagai alat produksi.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan audio visual dalam beberapa tahun terakhir, telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam mengubah cara pandang kita terhadap realitas. Medium audio visual menawarkan realitas atau 'kebenaran' yang sangat atraktif dengan



Gbr. 37
Video installation,
Andry Mochamad, 'just do it', ok.video festival/
Jakarta (2005)

citra visual yang berpendar dan bersuara. Kekuatan media ini dapat melakukan proses merekam (*recording*), diubah menjadi frekuensi dan ditransmisikan (*transmitting*), bisa disimpan dalam format digital (*storing data*) dan dapat dengan mudah digandakan (*reproducing*) lalu disebar. Data digital ini juga dapat diubah menjadi kode-kode yang dapat dibaca di dunia maya (*online*). Cepatnya kemajuan dan akses yang mudah terhadap teknologi digital pada umumnya, seperti perangkat komputer, alat perekam (kamera, *handphone*), penyunting dan penggandaan, pemutar VHS/VCD/DVD, dan akses internet, membuatnya dapat diproduksi dengan cepat, digandakan, disebar, atau ditransmisikan, sehingga memiliki daya sebar yang sangat tidak terbatas. Penyebaran yang sangat luas tanpa batas ruang dan waktu tersebut, membuat kita memiliki konsep-konsep baru tentang kenyataan, ruang, dan waktu. Kekuatan media audio visual dapat masuk hingga ruang-ruang yang sangat personal melalui televisi, komputer, atau *home video* dengan jaringan distribusi yang sangat luas. Kita dapat menyaksikan kejadian yang berlangsung dari belahan bumi lain pada waktu yang bersamaan dengan yang ditransmisikan dalam sebuah siaran langsung. Sebuah *website* dapat diakses di manapun di belahan bumi lain tanpa kehilangan sedikit pun isi informasinya.

Perkembangan seni media baru akan selalu sejalan dengan penemuan-penemuan teknologi baru yang juga mempengaruhi kehidupan masyarakat kontemporer. Berbeda dengan medium seni lain yang berbasis materi seperti seni lukis dengan kanvasnya. Seni media baru akan terus bergerak dengan pesat, membuka diri untuk segala kebaruan gagasan seni dan teknologi yang ada di masyarakat. Dengan spesifikasi, kelebihan dan kekurangannya, tentu kita tidak bisa menentukan struktur seperti apa yang paling ideal bagi kehadiran sebuah infrastruktur untuk seni media baru ini. Seni media ini akan terus berkembang bersama perkembangan teknologi dan masyarakatnya. Kita akan terus menyaksikan dan mengalami penemuan teknologi baru yang akan terus mempengaruhi masyarakat kontemporer dalam melihat citra, dan kenyataan.

Ditengah perkembangan masyarakat kontemporer, telah banyak seniman yang juga menggunakan media-media baru yang berbasis pada perkembangan teknologi komputer, manipulasi digital, internet, dan video (audio visual), sebagai sebuah medium ekspresi. Seniman menggunakannya sebagai cara baru dalam menciptakan citraan-citraan

baru, yang dengan sifat tertentu hanya dapat dicapai oleh medium ini, seperti gagasan waktu dalam medium video, atau citraan-citraan yang hanya dapat dicapai melalui manipulasi digital seperti animasi tiga dimensional atau cetak digital.

Dengan kesadaran berbeda, ada pula para seniman yang telah menggunakan seluruh kelebihan dari medium ini untuk penyebaran yang tidak terbatas, seperti yang kita temui dalam dunia virtual melalui karya berbasis internet. Sifat khusus lain yang hanya dapat dicapai oleh media ini, yang selalu menjadi tujuan dari seniman, adalah mendekatkan karyanya dengan penonton. Interaktivitas dalam seni media baru adalah salah satu kelebihan yang disebabkan oleh sifat medianya yang tidak memusat, fleksibel, tidak sakral, sangat dekat dengan keseharian, dan terbuka, dimana penonton tak lagi berjarak dengan karya melainkan memainkan peranan penting dengan interaksi yang tercipta. Karya dirancang menjadi sebuah struktur dimana setiap penonton menjadi pemain-pemain yang aktif, tidak lagi pasif dan berjarak dengan karya. Hal ini kemudian juga merubah gagasan semula tentang karya seni di mata pemirsa seni rupa kontemporer, karya tidak lagi bertuliskan '*do not touch*', jangan disentuh, karena kesadaran konseptual dan artistik dalam media baru justru dirancang untuk '*disentuh*'.



Gbr. 38
Display,

Ok.video festival/Jakarta (2005)

Dalam seni media baru, artistik dan teknologi mencapai pertemuannya yang paling signifikan untuk dibahas sebagai satu kesatuan wacana yang tidak dapat dipisahkan, yang pada saat yang bersamaan juga dapat dilihat sebagai sebuah pencapaian artistik dan teknologi. Hal ini membuka sebuah fenomena baru, dimana kemampuan sebuah medium menjadi sangat terbuka bagi kolaborasi antar disiplin ilmu yang berbeda. Senirupa tidak lagi hanya berkuat sendirian dengan masalah-masalahnya, tetapi mendapat tantangan, bagaimana senirupa dapat menjadi sebuah tawaran baru yang bersinergi dengan disiplin ilmu lain. Hal ini bisa dilihat pada pola kerja yang berbeda dengan medium lain, dimana dalam seni media baru, pola kerja riset dan proses kreatif diberlakukan layaknya sebuah proses di laboratorium, untuk menemukan bahasa-bahasa baru, bereksperimen dengan perkembangan teknologi baru dengan mendesain perangkat atau alat tertentu, menyunting dengan menambah atau mengurangi, merubah dan memanipulasi, dimana semuanya dapat terjadi dengan intens.

Situasi seni media baru dan teknologi

Seni media baru di Indonesia masih sangat baru, namun perkembangannya akan begitu pesat sesuai dengan penemuan-penemuan teknologi baru media. Masih banyak diperlukan eksplorasi, fasilitasi, dan mediasi bagi kemunculan karya-karya baru. Pendokumentasian, pengarsipan, pendataan, dan riset-riset yang berkelanjutan, sangat diperlukan untuk tetap membuat seni media baru dapat ditelaah sebagai bagian dari fenomena sosial budaya kontemporer Indonesia.

Sejak lima tahun terakhir, kita menyaksikan semakin banyak seniman dan organisasi yang secara intens bekerja dengan seni media baru. Perangkat-perangkat teknologi dan perkembangannya telah digunakan sebagai medium ekspresi, seperti video, CD interaktif, manipulasi digital, animasi tiga dimensional, eksplorasi perangkat komputer, dan desain perangkat interaktif dengan teknologi media.

Seniman media baru di Indonesia (yang termediasi) lebih menyikapi perkembangan teknologi sebagai konsumen, sama dengan sikap sebagian besar masyarakat kita. Eksplorasi yang dilakukan lebih kepada eksplorasi pemakaian atau fungsi-fungsi perangkat teknologi tertentu yang sudah ada dan dipakai di masyarakat umum, dengan merubah atau mengembangkannya sebagai medium ekspresi, merefleksikan, atau

mengkritisi perkembangan penggunaan teknologi tersebut di masyarakat; seperti penggunaan *handphone*, kamera pengintai, komputer, dan internet. Berbeda dengan yang terjadi dalam perkembangan dunia internasional, yang lebih mengutamakan pada penemuan-penemuan baru dari teknologi, yang dikolaborasikan dengan wacana estetika dan filosofi, atau mengambil posisi sebagai pengkritik dari dalam; dengan menggunakan perkembangan teknologi, ia mengkritik sifat alami dari teknologi itu sendiri.

Sekalipun masih perlu ditelaah secara lebih meluas, ada beberapa kemungkinan alasan mengapa hal tersebut terjadi. Pertama, adalah karena budaya kita yang telah terperangkap menjadi masyarakat konsumen. Jika kita lihat dalam perkembangan dunia industri teknologi secara global, masyarakat kita berada dalam posisi konsumen, bukan produsen apalagi penemu. Budaya 'penemuan' ini tentu bisa dikaitkan lebih jauh lagi dengan perkembangan sistem pendidikan kita yang buruk, dan gagalnya proyek modernisme di Indonesia. Gagasan 'penemuan' ini sendiri juga harus dilihat dengan perspektif yang berbeda, ketika budaya konsumtif masyarakat kita sebenarnya telah diimbangi oleh budaya *re-use*, dan *recycle*; perangkat-perangkat bekas akhirnya bisa digunakan lagi dengan fungsi yang berbeda. Budaya ini tentu bisa dikembangkan, dan harus dilihat dengan perspektif yang berbeda, sebagai 'lawan' terhadap gagasan 'penemuan' Barat yang lebih berdasarkan pada 'pembaruan' yang telah dikuasai oleh paradigma ekonomi dan politis 'dunia pertama'. Kita bisa melihat bagaimana 'dunia pertama' selalu melegitimasi penemuan-penemuan mereka, dan dengan kuasa ekonomi-politisnya membuat kita, 'dunia ketiga', menjadi konsumen setia atau pasar besar dari produk-produk teknologi ciptaannya.

Keadaan ini diperparah lagi dengan kita yang tidak pernah punya kesadaran ekonomi dan politis yang cukup untuk memetakan dan menempatkan penemuan-penemuan di Indonesia untuk diakui dan diterapkan secara lebih meluas. Juga karena tidak adanya telaah yang komprehensif atas perkembangan penemuan-penemuan dalam teknologi media, sehingga selalu tidak terlihat dalam pemetaan. Sebenarnya, kita bisa melihat fenomena yang sangat menarik dari aktifnya kehadiran para aktivis internet, pembuat program komputer, berbagai eksperimentasi teknik manipulasi digital, *hacker*, dan lain sebagainya, yang menandakan keberadaan dari pelaku-pelaku yang secara intens bekerja di wilayah media baru ini, dan telah berada di masyarakat dengan memberikan



Gbr. 39
Exonemo (japan), online work
 Ok.video festival/Jakarta (2005)



Gbr. 40
The kingpins (Australia) + Jompet (Indonesia)
 Ok.video festival/Jakarta (2005)

kontribusi langsung. Tetapi karena kita tidak memiliki riset tentang hal ini, dan tidak adanya dukungan politis dari institusi tertentu, serta tertutupnya medan senirupa terhadap pelaku-pelaku aktif media baru ini, kemunculan mereka – sekali lagi – tidak terpetakan. Sementara usaha melakukan riset dan memberikan pengakuan atau apresiasi atas penemuan-penemuan dalam teknologi media seperti ini adalah hal yang sangat penting untuk masa ke depan.

Di tengah kekhususan media yang sangat tidak eksklusif dan tidak berbasis kebendaan; seperti seni lukis atau patung misalnya, membuat media ini seperti lahan yang sangat terbuka bagi gagasan dan pelakunya. Tidak ada lagi batas antara seni dan non-seni yang selalu menjadi pertanyaan klasik dari wacana seni yang lebih mengutamakan posisi seni dan seniman secara tunggal dari sebuah gagasan artistik maupun filosofis. Media baru menyediakan lahan yang sangat luas bagi runtuhnya gagasan seni dan non-seni, dan seniman atau bukan seniman. Lalu bagaimana kita membedakannya, atau masih perlukan kita tetap membedakannya? Apa yang kita bisa sebut sebagai seni media baru? Pertanyaan ini adalah pertanyaan yang sama rumitnya dengan bagaimana sebuah infrastruktur bagi seni media baru ini harus diciptakan, atau pun mengambil posisi seperti apa. Infrastruktur seni media baru seperti apa yang sebenarnya kita butuhkan?

Infrastruktur

Salah satu kekurangan yang sangat mendasar dari perkembangan senirupa di Indonesia, adalah sangat kurangnya infrastruktur yang meliputi aspek-aspek pendidikan, riset dan dokumentasi, mediasi, yang juga didukung oleh fasilitas dan pengelolaan yang baik. Sedikitnya dukungan dari pemerintah membuat kondisi ini menjadi bertambah buruk. Keberadaan institusi seni pemerintah juga tidak banyak membantu pergerakan wacana kesenian dalam masyarakat, yang disebabkan minimnya kemampuan sumber daya manusia, fasilitas, dukungan dana, serta diperburuk dengan sistem birokrasi yang tidak dikelola dengan baik. Pada saat yang bersamaan, tentunya banyak seniman maupun karya-karya seni yang menawarkan gagasan kritis dan eksploratif yang disebabkan oleh tidak adanya wadah dan dukungan dari ruang mediasi serta publikasi, akhirnya tidak bisa tersampaikan kepada publik yang lebih luas. Infrastruktur dibutuhkan ketika ada sebuah sistem yang akan dijalankan untuk tujuan-tujuan tertentu. Selalu menjadi rumit, tidak mudah, menarik, sekaligus

membosankan, ketika kita bicara tentang infrastruktur senirupa, karena sebenarnya kita tidak terlalu tahu atau yakin dan percaya tentang adanya sistem tertentu yang akan dijalankan dan dibangun. Lebih jauh lagi, tentu karena kita tidak tahu visi dan agenda besar strategi budaya, meski untuk sebuah lokal tertentu sekalipun.

Infrastruktur senirupa di Indonesia sendiri cukup beragam, dari mulai sanggar, perkumpulan seniman, kelompok atau organisasi senirupa, pusat kesenian dibawah pemerintah daerah, perguruan tinggi seni, galeri komersial, kegiatan senirupa, ruang seni non komersial, dan penerbitan; baik dengan skala besar maupun kecil. Tidak adanya jaringan kerja yang baik dan strategi yang fokus dan terencana, membuat para pelaku seni akhirnya berjalan sendiri-sendiri dan berusaha memenuhi kebutuhan akan infrastruktur menurut urgensinya masing-masing; yang sekalipun berasal dari kebutuhan yang nyata dan aktual dari para pelaku dan publiknya, tidak dengan sendirinya menjadi infrastruktur yang vital, karena intensitas, keberlanjutan dan daya tahan sebuah infrastruktur, juga menjadi faktor yang berpengaruh.

Kuranglebih di satu dekade terakhir, bermunculan usaha-usaha untuk melengkapi atau membangun dan mengembangkan bentuk infrastruktur seni rupa, yang berasal dari kebutuhan percepatan gagasan senirupa dan gagasan sosial, politik, dan non-komersil; yang selama ini tidak difasilitasi oleh infrastruktur dibawah pemerintah dan infrastruktur lain yang mempunyai orientasi lain. Hal ini juga bisa dilihat sebagai kegagalan infrastruktur sebelumnya; baik dari galeri komersial, institusi pemerintah, kritik, hingga institusi pendidikan, yang semuanya berada dalam percepatan gerak dari gagasan kesenirupaan, yang berjalan sama cepat dengan perubahan sosial-budaya di masyarakat. Sebagai contoh, kita bisa melihat bagaimana terbelakangnya gagasan senirupa yang diterapkan oleh institusi pendidikan senirupa di Jakarta dibandingkan dengan budaya visual yang terjadi di masyarakat, yang telah sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan media.

Infrastruktur yang memiliki fokus terhadap seni media baru di Indonesia sangat sedikit. Organisasi independen masih mengambil peranan penting dalam perkembangan seni media baru ini, terutama dalam memberikan fasilitasi, mediasi, publikasi dan pengkoleksian, pengelolaan kegiatan dan organisasi yang lebih baik, dan fasilitas teknis dan ruang yang lebih memadai.

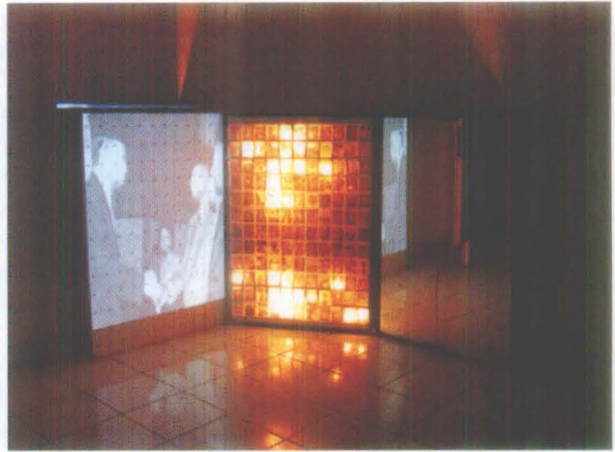
Secara umum, infrastruktur seni media baru harus dapat menawarkan beberapa hal seperti:

- Memfasilitasi karya-karya seni media baru dengan ruang presentasi/pameran yang didukung dengan fasilitas teknis yang memadai, penyusunan program yang sesuai dengan kebutuhan; misalnya dengan memfasilitasi workshop atau *project*.
- Mendukung produksi karya seni media baru, dimana dukungan dapat berbentuk fasilitas studio kerja bagi seniman atau dukungan finansial yang bisa saja berbentuk *seed money*; dana awal untuk memulai sebuah produksi.
- Pendokumentasian kegiatan-kegiatan media baru dan wacana-wacana yang sedang berkembang.
- Preserfasi/koleksi. Pengkoleksian karya-karya media baru yang ada dan melakukan penyimpanan dan pemeliharaan yang khusus berbasis digital.
- Riset atau penerbitan, melakukan riset dan pemetaan, melakukan telaah perkembangan seni media baru dan hubungannya dengan konteks sosial, politik dan budaya di masyarakat kontemporer.
- Jaringan kerja. Membentuk jaringan kerja dengan organisasi sejenis dan lintas disiplin, nasional dan internasional.
- Program program yang fokus pada publik luas tidak hanya semata publik seni, namun dapat berupa program untuk anak-anak, workshop, atau kursus singkat untuk murid sekolah dasar hingga menengah dan lain sebagainya.

Seluruh hal diatas tentunya harus dijalankan dengan kesadaran publik yang tinggi, dan memaksimalkan fungsi sosial dan pendidikan dengan membangun jaringan dan sistem, seperti melalui sistem publikasi dan koleksi, agar publik memiliki akses yang lebih mudah dan luas pada seluruh fasilitas dan kegiatan. Organisasi kecil yang diinisiasi oleh seniman juga dapat mengambil peranan penting, dengan lebih fokus pada program atau proyek yang berbasis pada riset dan proses kreatif untuk menghasilkan karya-karya baru.

Dalam lima tahun terakhir, organisasi yang secara intens menggeluti seni media baru sekaligus bisa bertahan, tidak lebih dari: ruangrupa (Jakarta) (www.ruangrupa.org) yang menyelenggarakan OK.Video Festival - Jakarta International Video Festival yang diselenggarakan tiap dua tahun, juga penyelenggaraan workshop, *art project*, pengkoleksian karya video, serta pameran; Bandung Centre for New Media Arts (Bandung)

Gbr. 41
Video instalation,
'Nobody's body', Jompet (Indonesia)
Ok.video festival/Jakarta (2005)



(www.commonroom.info/bcfmna/) dengan pameran, *project* dan riset media baru; Videolab (Bandung) dengan program pemutaran video dan diskusi, VideoBattle (Yogyakarta) dengan pengkoleksian dan pendistribusian karya video.

Organisasi diatas berawal dari kebutuhan yang mendesak atas sebuah infrastruktur untuk memediasi dan menyebarkan sebuah gagasan tertentu. Berangkat dari sebuah komunitas kecil yang intens dan akhirnya menemukan jaringannya sendiri, organisasi ini tetap bisa bertahan dengan segala kendala finansial dan eksperimentasi pengelolaannya.

Pengembangan infrastruktur yang dicoba oleh banyak organisasi dalam usaha melengkapi kekurangan atau kemandulan infrastruktur yang ada, sebenarnya menjadi sangat sporadis dan berjalan dengan agenda masing masing. Ini tentu membuat hubungan sinergi diantaranya tidak terjadi, sehingga masih menjadi pekerjaan yang panjang tentunya, untuk membangun sebuah jaringan kerja yang tidak sentralistik, tetapi lebih berbasis pada kolaborasi dan *horizontal partnership*. Selama ini tentu sudah banyak sekali bentuk kerjasama yang dilakukan antar kelompok dan organisasi di beberapa kota yang melibatkan infrastruktur yang tidak formal dari berbagai disiplin. Diperlukan sebuah riset dan pemetaan yang intens dan terus-menerus terhadap kehadiran dan perkembangan kelompok atau organisasi mandiri di medan seni budaya, sehingga dasar bagi pembentukan jaringan dan kerjasama bisa dilakukan, sehingga pada

akhirnya dapat terbentuk sebuah jaringan yang terdiri dari unit-unit kecil yang bergerak di setiap lokalnya dan saling berhubungan dengan intens.

Kemunculan beberapa ruang alternatif atau *artists' initiative* di beberapa kota selain Jakarta, seperti di Bandung, Yogyakarta, Bali, Medan dan Padang yang diinisiasi dan dikelola oleh para seniman dengan mandiri, membuat medan senirupa kontemporer di Indonesia bertambah dinamik. Selain itu, banyak kegiatan seni yang diselenggarakan oleh kelompok seniman dan *networker* yang menawarkan gagasan menarik dan baru di wacana seni rupa kontemporer Indonesia seperti: festival film, video dan *new media art*, *performance art*, serta kegiatan-kegiatan senirupa yang berbasis *project*. Khusus dalam proyek seni, proses lebih dikedepankan bersama telaah dan kolaborasi artistik serta isu-isu sosial-politik, terutama tentang kota dan *urban environment* sebagai subyek utama. Ini menandakan kepedulian seniman terhadap keadaan sosial disekitarnya dalam konteks lokal dan global, dan sebagai usaha untuk memperjelas posisi seniman dan gagasan kritisnya di masyarakat.

Tetapi dalam dua tahun terakhir, bisa kita lihat kalau tidak banyak dari organisasi seperti ini yang mampu bertahan bersama intensitas dan konsistensinya, karena kesulitan finansial, pengelolaan dan strategi program. Secara mayoritas, kemunculan kelompok atau organisasi ini bukanlah sebagai oposisi langsung, bukan pula sebuah antitesis, perlawanan, atau reaksi langsung dari sebuah *mainstream*, tetapi bisa dilihat bahwa kemunculannya berasal dari kebutuhan yang mendesak atas perkembangan gagasan. Infrastruktur ini, sekalipun kecil, berjalan dengan agenda yang mandiri. Ini tentu terjadi karena memang tidak adanya hubungan yang saling mempengaruhi sebelumnya, yang dapat dilihat juga dari kegagalan infrastruktur seni yang telah ada sebelumnya, yang gagap dalam memahami pergerakan disekitarnya.

Di tengah beragam infrastruktur yang dikembangkan dan dieksperimentasi secara mandiri tersebut, reposisi dari institusi pemerintah menjadi sangat penting jika masih ingin menjadi infrastruktur yang vital, bukan sekedar mempertahankan keberadaan fisiknya di antara semakin banyaknya posisi yang telah difungsikan dengan cukup baik oleh kelompok/organisasi mandiri lain. Posisi yang memang tentu tidak dibutuhkan lagi, tetapi posisi yang lebih fokus pada fasilitasi dan mediasi dalam platform *partnership* yang tidak mengikat secara struktural, dimana salah satunya adalah dengan sistem subsidi bagi kegiatan atau usaha-

usaha yang fokus pada perkembangan seni visual dan hubungannya dengan perkembangan seni budaya secara lebih luas.

Perkembangan di atas memicu sebuah kesadaran terhadap sebuah kerja seni yang mempunyai gagasan kritis dan bahasan sosial serta artistik, yang dipadukan dengan pengelolaan, jaringan kerja (nasional dan internasional), keterlibatan publik dan pengelolaan dana yang baik. Kemunculan organisasi atau acara yang dikelola secara mandiri, yang sebelumnya hampir tidak mendapatkan dukungan dari pemerintah – tetapi mendapat dukungan dari swasta, perorangan, atau donor dari luar –, mulai dilihat pemerintah sebagai sebuah hal yang sangat penting dalam dinamika perkembangan seni dan budaya di Indonesia. Pemerintah mulai memberikan dukungannya, meski belum tersistemisasi dengan baik, misalnya melalui sistem subsidi untuk kegiatan atau untuk organisasi seni budaya. Hal yang belum dikembangkan adalah dukungan dari pihak swasta dalam mendukung infrastruktur seni media, yang sebenarnya sangat berpotensi di masa yang akan datang, karena seni media baru sangat mempunyai relasi yang kuat dengan pendidikan, industri, dan teknologi yang berkembang pesat, sehingga sinerginya dapat dimaksimalkan. Kerjasama seperti ini telah terjadi di beberapa negara, antara lain Jepang yang memiliki sebuah institusi seni media baru besar dengan fasilitas sangat canggih: NTT ICC Intercommunication Center (www.ntticc.or.jp) di Tokyo-Jepang, misalnya, didukung penuh oleh perusahaan telekomunikasi negara. Ada juga yang berawal dari sebuah organisasi yang dibentuk oleh sekelompok orang/seniman yang terus berkembang dan diakui, hingga akhirnya didukung penuh oleh pemerintah dan menjadi institusi yang lebih besar dan mapan seperti Netherlands Media Art Institute Montevideo/Time Based Arts (www.montevideo.nl) di Amsterdam-Belanda. Juga ada yang diawali dari sebuah kolaborasi beberapa institusi pendidikan berbasis teknologi yang menggabungkan antara seni dan media baru, yang akhirnya membentuk sebuah institusi yang fokus pada seni media baru yang awalnya didukung oleh pemerintah kota, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe - Jerman (www.zkm.de). Sementara di Australia ada Australian Centre for the Moving Image yang didukung sepenuhnya oleh swasta/industri dengan sebagian dukungan dari pemerintah (www.acmi.net.au).

Festival dan acara

Di medan seni kontemporer dunia sekarang, tidak henti-hentinya dan tidak terhitung banyaknya festival dan acara yang memiliki fokus pada seni



Gbr. 42
Biosampler (2002).
Foto oleh Biosampler.

media, dari festival video hingga festival *net-art* (*internet art*). Dimulai dari penyelenggaraan kecil dan independen, sampai berskala besar internasional dan didukung penuh oleh swasta dan negara yang bersangkutan.

Hal yang selalu menjadi tantangan adalah, bagaimana membuat sebuah kegiatan berbentuk festival, yang tidak hanya merupakan usaha mengumpulkan sekian banyak karya (dan ternama), lalu dipersembahkan pada pemirsa begitu saja. Gagasan harus tak berhenti sebatas tembok ruang pamer atau ruang tayang, namun seharusnya menjadi sebuah kegiatan yang berbasis aktivitas yang tidak memusat dan bisa menjadi inspirasi bagi munculnya gagasan-gagasan baru dan eksperimentasi di berbagai ruang dan tempat, dengan spesifikasi konteks masing-masing. Festival ataupun acara harus mempunyai sebuah visi dan strategi yang tajam dan menarik, dan mampu menawarkan tema-tema yang menarik

bagi seniman dan publik luas, selalu bisa dilihat keterkaitan yang kuat antara tema yang diangkat dengan fenomena yang terjadi di masyarakat.

Beberapa festival besar seni media baru bertaraf internasional, antara lain Transmediale di Jerman (www.transmediale.de), festival *new media art* terbesar adalah Ars Electronica (www.aec.at) di Austria, meliputi beragam program dan genre seperti *digital arts*, *interactive arts*, *computer*, *games*, *net-art* dan lain sebagainya. Di wilayah regional Asia Tenggara, salah satu festival besar seni media ada di Thailand, Thailand Media Art Festival, yang diselenggarakan oleh Initiative for Cultural Exchange and Computer Arts for Thailand. (<http://thailand.culturebase.org>) .

Secara struktur, festival juga harus bisa berubah setiap saat, sehingga tidak menjadi sebuah pengulangan-pengulangan berkepanjangan. Dibutuhkan sebuah struktur yang cair dan fleksibel, yang mempunyai kemampuan untuk mengoreksi, bereksperimen, merombak diri, berpindah-pindah, dan menjadi mandiri tanpa harus melembaga, hingga menjadi sebuah gagasan dasar atau awal yang menarik dan siap untuk dikembangkan sekaligus diperdebatkan. Jadi ia sama sekali bukan sebuah “*summit*” atau puncak dari sebuah pencapaian.



Rekomendasi Kebijakan Pengembangan Praktik Seni Media di Indonesia¹

Gustaff H. Iskandar

“ One is that I think the term “new media” is actually quite useless. There’s always been a new media. It was a new media when telegraph was invented, it was a new media when photograph was invented, it was even a new media when shadow puppet invented. These are all new forms of expression. And they all change and transform into the way we could communicate and interact to each other [...]”

Suddhabrata Sengupta, sesi presentasi Sarai Media Lab dalam acara the Third Asia Europe Art Camp 2005 di Bandung, 4 s/d 12 Agustus 2005²

Beberapa Pemahaman Awal

Perbincangan mengenai seni media di Indonesia barangkali mulai menggejala pada pertengahan era 1990-an, terutama ketika perkembangan teknologi digital dan teknologi informasi mulai berkembang pesat di beberapa kota di Indonesia. Melalui perkembangan ini, berbagai bentuk fenomena budaya yang baru muncul di tengah-tengah masyarakat, sehingga tidak hanya mempengaruhi perkembangan seni, tetapi juga perkembangan di bidang sosial dan politik, selain kemudian juga berimbas pada perkembangan di beberapa sektor industri (kreatif) dan aktifitas ekonomi masyarakat secara umum. Hal ini setidaknya juga turut melahirkan berbagai pola komunikasi dan interaksi baru antar kelompok masyarakat; baik di tingkat lokal, regional, maupun global. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa pengalaman bersentuhan dengan teknologi

Gbr. 43

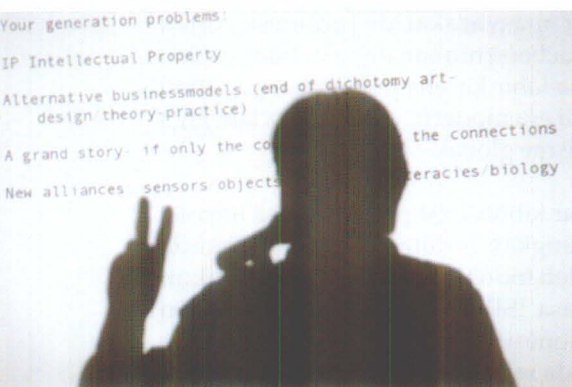
Hendi Hertiasa alias Party Maker Inc., ketika berkolaborasi dengan Biosampler pada acara penutupan the Third Asia Europe Art Camp 2005 di Selasar Sunaryo Art Space. Dalam acara ini Hendi menggunakan kostum lampu yang telah dilengkapi dengan sensor yang dapat merespon gerak tubuh dan suara. (Foto oleh OQ)

digital/teknologi informasi merupakan pengalaman “baru” yang dialami oleh berbagai kelompok masyarakat di seluruh dunia dalam rentang waktu yang hampir bersamaan (*omnipresent*), walaupun kemudian dampak dari perkembangan tersebut di respon dan dipahami dengan cara yang beragam, sehingga menghasilkan praktik budaya dan situasi sosial yang berbeda-beda di setiap negara maupun lingkup geo-teritori budaya tertentu.

Inti dari uraian di atas setidaknya juga tergambar dalam paparan yang disusun oleh Rob van Kranenburg, dalam catatannya mengenai pelaksanaan kegiatan the Third Asia Europe Art Camp 2005 di Bandung. Dalam artikelnya (merujuk pada pendapat Rasa Smite dari RIXC, sebuah media center di Riga – Latvia), dituliskan bahwa pengalaman bersentuhan dengan teknologi internet dapat dikatakan sebagai pengalaman yang baru bagi semua orang, terutama ketika kita berhadapan dengan fakta bahwa teknologi tersebut baru berumur kurang lebih tiga belas tahun (mulai dari masa awal pengembangannya di sekitar tahun 1992). Cuplikan uraian dari Rob van Kranenburg adalah sebagai berikut:

“In terms of new media and policy there is very little clear and good practice and this is very logical as the visual metaphors of digitisation for artistic purpose began only (with the exception of an it/virtual reality driven trend) thirteen years ago with the launching of the browser. Rasa Smite from RIXC claims that the reason why she and other public domain driven artists in Latvia liked new media immediately was that there was no advantage for any one in any country as it was just as new for everybody. No one could claim a history that was uniquely theirs, every country had its own equally important story.”³

Sementara itu di Indonesia, kebiasaan dalam memanfaatkan beragam media untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dapat dikatakan telah berurat akar sejak lama. Hal ini setidaknya tercermin melalui berbagai bentuk peninggalan seni tradisi (*heritage*) di Indonesia, mulai dari seni sastra, tari-tarian, pertunjukan wayang, karya seni rupa, arsitektur, dsb. Barangkali dalam konteks ini pertunjukan wayang dapat kita jadikan contoh. Walaupun merupakan salah satu bentuk kesenian yang sudah tua, pertunjukan wayang sampai saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat kebanyakan, mulai dari yang tinggal di kota-kota besar sampai desa terpencil. Terutama umumnya di antara masyarakat yang tinggal di pulau Jawa. Melalui berbagai pertunjukan wayang semisal wayang kulit, wayang beber, wayang orang, wayang golek, sampai pada wayang Po Te



Gbr. 44

Rob van Kranenburg ketika memberikan kuliah dalam acara the Third Asia-Europe Art Camp 2005 di Selasar Sunaryo Art Space Bandung. (Foto oleh OQ)

Hie yang dipengaruhi oleh kebudayaan Cina⁴, sebagian besar masyarakat di Indonesia sampai saat ini masih bisa menikmati dongeng-dongeng dan narasi yang mencerminkan situasi masyarakat lewat beragam lakon yang dibawakan oleh para dalang. Sebagaimana layaknya peran sebuah media dalam pengertiannya yang paling umum, melalui pertunjukan wayang kita juga kemudian dapat menemukan aktifitas produksi dan penyebaran informasi melalui narasi yang disampaikan melalui bahasa lisan, gerak, rupa dan suara.⁵

Terkait dengan uraian di atas, dalam hal ini mungkin dapat kita katakan bahwa pertunjukan wayang merupakan bentukan sederhana dari seni media yang saat ini dapat kita kenali keberadaannya secara luas melalui layar televisi maupun komputer.⁶ Dalam perkembangannya yang lebih lanjut, kebiasaan untuk berkomunikasi melalui tulisan, gerak, suara, maupun bahasa rupa yang sudah tertanam melalui proses akulturasi budaya yang panjang ini



Gbr. 45

Suddhabrata Sengupta dari Sarai Media Lab tengah berbincang-bincang dengan peserta dalam acara the Third Asia-Europe Art Camp 2005 di Selasar Sunaryo Art Space di Bandung. (Foto oleh OQ)

setidaknya membuat sebagian besar masyarakat di Indonesia tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika bersentuhan dengan budaya dan karya-karya media baru, yang terutama lahir karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di era modern, yang antara lain juga disokong oleh praktik ekonomi kapitalisme global.

Sebagai ilustrasi sederhana, pada sekitar tahun 1994 penyedia jasa *Internet Service Provider* (ISP) mulai mengembangkan fasilitas internet di Jakarta melalui jaringan yang dikembangkan oleh IndoNet, yang kemudian diikuti dengan kemunculan para penyedia jasa ISP lainnya sehingga jaringan internet di beberapa kota besar di Indonesia berkembang dengan pesat. Sampai tahun 1995, setidaknya sudah ada sekitar 10.000 pengguna internet di Jakarta, 1000 pengguna di Bandung dan 3000 pengguna di Surabaya. Di kota Bandung, perkembangan teknologi digital dan pertumbuhan jaringan internet di era tersebut kemudian mempengaruhi aktifitas produksi dan distribusi berbagai media informasi, termasuk karya musik, seni rupa dan fesyen melalui kemunculan berbagai kelompok anak muda yang membuat dan menyebarkan karya mereka secara mandiri.⁷

Dalam tulisannya yang berjudul “Implosion”, Dr. Bambang Sugiharto menyebut gejala di atas sebagai fenomena terbaru dalam perkembangan seni di Bandung. Penting untuk diketahui bahwa fenomena terbaru yang disebut oleh Dr. Bambang Sugiharto dalam konteks ini merujuk pada keberadaan berbagai karya (seni) anak muda yang informasinya kerap didistribusikan melalui Majalah Trolley, majalah anak muda yang banyak menyebarkan informasi tentang perkembangan terbaru di bidang musik, seni rupa, desain, fashion dsb. Didirikan di kota Bandung pada tahun 2000, majalah ini menghentikan aktifitas mereka pada tahun 2002 dan hanya menghasilkan 10 edisi dalam kegiatan penerbitan mereka. Kembali pada uraian Dr. Bambang Sugiharto, beliau mengomentari perkembangan tersebut di atas dengan memberikan catatan dalam cuplikan artikel sebagai berikut:

“[...] Di dunia perkembangan seni rupa Indonesia belakangan ini, misalnya, konon terjadi semacam titik peleburan antara “pasar wacana” dengan “wacana pasar”. Sekurang-kurangnya begitulah sejauh diamati Jim Supangkat. Tapi menarik juga untuk dicatat perkencanan antara wacana pop indie-label dengan wacana seni murni yang tampil dalam sosok majalah “Trolley” di Bandung. Manakala dalam fenomena pertama karya para perupa kontemporer yang awalnya marginal kini masuk dengan mantap dalam galeri-galeri yang mewakili kultur mapan, maka

*pada fenomena kedua, karya-karya macam ini justru masuk ke wilayah sub-kultur, ke media alternatif dan independen [...]*⁸

Kembali lagi kepada uraian yang disusun oleh Dr. Bambang Sugiharto dalam artikel di atas, setidaknya catatan tersebut dapat kita tandai sebagai sebetulnya perubahan, sekaligus babak baru perkembangan seni di kota Bandung. Hal yang senada juga dapat kita temukan pada catatan yang dituliskan oleh Rizky A. Zaelani dalam pelaksanaan acara Bandung Art Event 2001, yang disampaikan dalam cuplikan pengantar kuratorial pameran sebagai berikut ini:

*“[...] Soal ‘ke-Bandung-an’ itu, niscaya adalah jejak dari model identifikasi dan cara konseptualisasi tertentu yang punya sejarah kepentingannya sendiri. Sementara itu, model dan cara itu kini tengah berubah [...]*⁹

Di era ini, istilah-istilah semacam *web art*, *video art*, *new media art*, dsb., memang sudah menjadi istilah yang umum dalam wacana seni di kota Bandung. Semuanya bersanding dengan pertumbuhan berbagai komunitas kreatif yang didominasi oleh kelompok anak muda di kota Bandung, yang kemudian juga memicu berbagai pertumbuhan aktifitas ekonomi lokal lewat kreatifitas dan pengetahuan yang mereka miliki. Selain kaos oblong, mereka juga memproduksi dan menjual berbagai perlengkapan sehari-hari, selain juga berkarya di bidang seni rupa, sastra, musik dan video.¹⁰

Dalam pameran yang berjudul “Undiscovered Territory/Our Hidden Territory” yang diselenggarakan di Galeri Oktagon – Jakarta pada tanggal 28-30 Mei 2004, kontingen dari Bandung mendapatkan kehormatan untuk membuka acara. Diantara mereka yang terlibat pada acara pembukaan adalah Biosampler (kelompok pertunjukan *multimedia*), Homogenic (band elektronik), dan band absurd yang bernama Jaeger Boys Transistor dengan personil Niang (salah seorang pendiri dan anggota Biosampler), Acong (vokalis band Teenage Death Star), Iman (Electrofox), Hendra (anggota Rock ‘n’ Roll Mafia), dan bintang tamu Anto (redaktur majalah Ripple). Kelompok ini sukses meramaikan acara pembukaan pameran, yang didatangi oleh sekitar 400-an pengunjung yang sebagian besar adalah anak muda yang datang dari kota Bandung dan Jakarta.¹¹ Pameran ini juga menampilkan karya dari Ripple, Airplane, FFWD Records, Reverse, Monik, 347/EAT dan Cerahati. Dapat dikatakan nama-nama di atas mewakili gelombang terbaru perkembangan seni di Bandung paska 1990.

Sementara itu di bidang politik, sebagian pengguna internet di Indonesia mungkin cukup akrab dengan keberadaan milis (*mailing list*) “Apakabar” yang dimoderatori oleh John A. MacDougall sejak bulan Oktober 1990 s/d Februari 2002. Melalui kehadiran milis ini, masyarakat Indonesia (baik yang ada di dalam maupun luar negeri) dapat saling berkomunikasi dan menyampaikan berbagai aspirasi politik mereka secara terbuka, sehingga milis tersebut menjadi sarana komunikasi alternatif yang mencairkan dominasi kontrol media oleh pemerintah di era Orde Baru. Sampai bulan Februari 2002, milis ini setidaknya telah menampung sekitar 175.000 *posting* berbahasa Indonesia dan Inggris yang diakses oleh sedikitnya 250.000 pembaca dari 96 negara yang berbeda.¹²

Sekedar catatan, kehadiran jaringan internet di Indonesia rupanya memiliki latar belakang proses yang cukup panjang. Upaya untuk membangun jaringan internet sudah mulai di rintis sejak tahun 1986-1987, melalui serangkaian eksperimentasi penggunaan jaringan Bulletin Board System (BBS) yang terhubung dengan jaringan server BBS di seluruh dunia. Sementara itu, inspirasi awal pengembangan jaringan internet di Indonesia bermula dari kegiatan amatir radio, khususnya di Amatir Radio Club (ARC) ITB pada sekitar tahun 1986. Bermodalkan pesawat Transceiver HF SSB Kenwood TS430 milik Harya Sudirapratama dan komputer Apple II milik Onno W. Purbo, sekitar belasan anak muda ITB seperti Harya Sudirapratama, J. Tjandra Pramudito, Suryono Adisoemarta bersama Onno W. Purbo, berguru pada para senior amatir radio seperti Robby Soebiakto, Achmad Zaini dan Yos di band 40m. Disebutkan bahwa



Gbr. 46
Suasana pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain di Galeri Soemardja Bandung. Terlihat para pengunjung tengah memperhatikan salah satu karya yang ditampilkan dalam pameran. (Foto oleh Luna)

Gbr. 47
Suasana pemutaran karya video di Common
Room. (Foto oleh Gustaff H. Iskandar)



Robby Soebiakto merupakan pakar diantara para amatir radio di Indonesia, khususnya untuk komunikasi data radio paket yang dikembangkan ke arah TCP/IP. Teknologi radio paket ini lalu di adopsi oleh BPPT, LAPAN, UI dan ITB; sehingga kemudian bermuara pada pembentukan PaguyubanNet di tahun 1992-1994.¹³

Meskipun masih sering memancing banyak perdebatan, dalam konteks ini istilah seni media barangkali dapat dijelaskan sebagai aktifitas seni yang memanfaatkan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Lebih jauh, praktik seni media juga dapat dilihat sebagai aktifitas pengolahan data dan pemanfaatan informasi yang dihasilkan melalui perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam mekanisme produksi dan distribusinya. Untuk itu – dalam praktik seni media – aktifitas seni kemudian tidak hanya dilihat sebagai sarana ekspresi personal, tetapi juga dapat dilihat sebagai sebuah sistem informasi yang membaurkan berbagai batasan antara seni dengan publiknya, termasuk dengan berbagai disiplin pengetahuan lain di luar diskursus mengenai seni ataupun estetika secara umum.

Dalam pertemuan para pakar seni media dan kebijakan pengembangan media baru di Helsinki, 22-23 Agustus 2004, praktik seni media diuraikan sebagai berikut:

“New media cultural practices involve media arts; art practices that use information and communication technology, old and new media forms, electronic and electro-acoustic arts, hypertextual works, web-based practices, digital media as well as interdisciplinary work between media art and performance, between arts and sciences, art and technology, art and software culture [...]”¹⁴

Lebih jauh lagi, dalam pertemuan tersebut juga diuraikan bahwa praktik seni media dapat dikenali di tengah lingkungan yang telah tersaturasi oleh kehadiran berbagai teknologi media, sehingga tidak hanya bertumpu pada kehadiran media audio-visual dan karya-karya interaktif saja. Dalam hal ini, praktik seni media juga diproyeksikan sebagai praktik artistik yang menyoroti persoalan sosial secara luas, selain juga menyoal berbagai fenomena persoalan di ruang urban dan lingkungan informasi global melalui pendekatan baru yang menaruh perhatian pada proses, pembangunan jaringan dan irisan dari berbagai cabang seni dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, praktik seni media kerap terkait dengan beragam persoalan kebudayaan secara umum dan memiliki orientasi yang kuat terhadap inovasi di bidang teknologi, pengembangan & riset artistik, apresiasi terhadap keragaman budaya, selain juga mendorong berbagai bentuk kerja kolaborasi yang memberikan penekanan khusus pada semangat keterbukaan (*open source*), penyebaran pengetahuan/informasi dan kebebasan kreatif.¹⁵

Barangkali ada benarnya juga, bahwa pemahaman mengenai seni media di Indonesia tidak serta merta terkait dengan pemahaman mengenai definisi media dalam seni visual. Bagaimanapun, harus diakui bahwa diskursus mengenai seni (modern) di Indonesia masih didominasi oleh wacana seni visual yang disusun atas kategori formal yang didasarkan atas penggunaan medium yang spesifik semisal seni lukis dan seni patung. Tumpang tindih pemahaman yang ada selama ini tampaknya juga menjadi sumber kebingungan dalam memilah persoalan yang sebetulnya lahir dari konteks perkembangan kesejarahan yang saling berlainan, meskipun dalam praktik kadang juga bersinggungan.

Sebagai perbandingan, hal yang sama juga setidaknya terjadi dalam pemahaman mengenai seni media di India, yang sampai saat ini juga masih didominasi oleh wacana seni visual. Hal ini terungkap dalam percakapan dalam milis Sarai Reader sebagai berikut:

“The art context in India is primarily around what is termed as the “visual arts”. 95% of the works shown and transacted are paintings. Followed at a

distance by sculptures/objects and then the rare photographic show. Photography has yet to find a stable space, though there is some important work being done in this domain. It is only in the last few years that there has been somewhat of a shift towards the showing of video works and some installation work. These works are emerging both from established and newer artists, and basically have a wider circulation outside India."¹⁶

Menyoal persentuhan antara seni dengan teknologi komputer di Indonesia, Sanento Yuliman dalam artikelnya yang berjudul "Seni Komputer. Hidup Komputer!", memaparkan catatan mengenai hal tersebut dalam uraian berikut ini:

*"Ya. Komputer memiliki kemampuan perupa-an yang menakjubkan. Dengan berbagai alat seperti pena, alat tulis, dan panel semua elektronik – yang geraknya dapat "diindrai" secara elektronik, orang dapat menggambar atau melukis secara langsung. Juga bisa menggunakan kamera televisi yang dihubungkan dengan pesawat. Komputer dapat menerima dan menangkap gambar, menyimpannya, dan kembali menampilkan. Dan sekali tersimpan dalam "ingatan" pesawat ini, ia menjadi bagian sistem pengolahan gambar yang aktif dan berkelanjutan. Ia dapat diperlihatkan di layar elektronik sebagian dihapus untuk diganti, sementara gambar asli masih dapat dipanggil lagi [...]"*¹⁷

Di bagian akhir tulisannya, Sanento Yuliman menyampaikan prediksi mengenai kemungkinan penjelajahan seni komputer sebagai "*seni baru yang mandiri, yang memberikan pengalaman estetik yang khas [...]"*¹⁸ Tampaknya prediksi ini menjadi kenyataan dengan kemunculan sejumlah seniman yang melibatkan penggunaan teknologi media dalam karya-karya mereka di kemudian hari.

Perkembangan Seni Media di Indonesia Paska 1990

Dalam catatan yang disusun oleh Agung Hujatnikajenong, Krisna Murti dan Heri Dono merupakan contoh golongan seniman yang kemudian kerap menggunakan teknologi media, baik dalam penggunaan teknologi terkini semisal *synthesizer*, video dan internet, maupun dengan menggunakan teknologi sederhana (*low tech*) berupa barang elektronik rakitan sendiri ataupun komputer bekas yang dibeli di pasar loak.¹⁹ Hal ini lebih jauh menurut Agung, terutama mengungkap situasi kesenjangan yang tinggi di antara masyarakat kebanyakan, karena pada kenyataannya mayoritas masyarakat di Indonesia tidak memiliki akses terhadap



Gbr. 48

Suasana pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain di Galeri Arsitektur ITB. Tampak seorang pengunjung tengah berpartisipasi dalam proyek Urban Cartography. Proyek ini terinspirasi oleh karya Indra Ameng dan Keke Tumbuan (Secret Places, 2005) yang sempat dipamerkan di Bandung pada tahun 2005. (Foto oleh Luna)

perkembangan teknologi baru. Menurutnya, hal ini sedikit banyak disebabkan oleh kesenjangan ekonomi dan politik yang tinggi.²⁰

Dalam beberapa hal, penguasaan terhadap (teknologi) media ditengah-tengah masyarakat kebanyakan memang selalu bermuara pada persoalan dominasi dan monopoli kuasa politik dan ekonomi, yang di Indonesia sampai saat ini masih berada di tangan institusi politik/pemerintah dan perusahaan multikorporasi. Akses terhadap teknologi baru lebih mudah dilakukan oleh mereka yang memiliki latar belakang ekonomi yang kuat, sementara kelompok yang memiliki latar belakang ekonomi yang lemah biasanya hanya bisa menjadi penonton yang pasif.

Bagaimanapun, mekanisme kontrol dan dominasi penguasaan media/informasi yang didasari atas kekuasaan di bidang politik dan ekonomi seperti dalam uraian di atas dapat saja menjadi se bentuk hegemoni yang menggerogoti otonomi komunitas masyarakat sipil di seluruh belahan dunia. Pada praktiknya, hegemoni ini secara jelas disahkan melalui penggunaan instrumen hukum korporasi yang diratifikasi oleh hukum negara melalui pengakuan terhadap kumpulan resolusi yang dikenal dengan nama hak cipta intelektual atau sering juga disebut sebagai intellectual property - IP.²¹ Selain beredar di negara-negara Eropa dan Amerika, isu ini setidaknya juga menggema di banyak negara berkembang seperti halnya Indonesia; meskipun banyak pihak yang kemudian menyikapi isu ini secara kritis.²²

Dalam sebuah konferensi yang bertajuk “Contested Commons/Trespassing Publics – A Public Record”, yang diselenggarakan di New Delhi – India pada bulan November 2005 oleh Sarai/Centre for the Study of Developing Societies (CSDS), isu mengenai hak cipta intelektual/IP juga ditanggapi secara kritis dalam klaim yang disampaikan oleh John Frow; profesor di bidang sastra Inggris dari Universitas Melbourne – Australia. Dalam presentasinya beliau memaparkan uraian sebagai berikut:

“[...] the commons in information has been the major source of new property rights in the contemporary capitalist order, and it has been exploited and degraded in an increasingly systematic manner through a range of international institutions and treaties, and by way of a contrast pressure on trading rights. In its international dimension, this system of unequally distributed immaterial property rights has all the markings of an imperialist order. At the same time, the privatization of the public domain affects many areas of daily life [...]”²³

Pada tahun 1993 Krisna Murti memamerkan sebuah karya instalasi yang berjudul “12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai”. Dalam karya yang dipamerkan di ruang pameran Galeri R-66 ini, Ia menampilkan karya yang menyertakan video berdurasi 12 jam, berisikan dokumentasi kebiasaan sehari-hari, sikap tubuh, perilaku dan berbagai perbuatan sang penari di belakang panggung dari subuh hingga senja hari. Agung Hujatnikajenong menuliskan bahwa melalui karya ini, kita dapat menemukan adanya “kesadaran untuk menggunakan video dan TV sebagai alat untuk menciptakan persepsi berbeda atas sesuatu yang telah dikenal secara umum melalui media massa”.²⁴

Pada periode ini, ada beberapa seniman yang secara kritis mempertanyakan keberadaan teknologi media – terutama TV – sebagai sebuah instrumen yang mengontrol persepsi masyarakat Indonesia atas realitasnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa sampai era 1990-an, teknologi media dikuasai dan dikontrol secara penuh oleh pemerintah, sehingga menjadi instrumen politik yang mendominasi kehidupan masyarakat sipil di Indonesia. Dominasi kontrol pemerintah terhadap perkembangan media di tengah-tengah masyarakat sipil di era 1990-an juga tercermin melalui sikap represi pemerintah terhadap beberapa media (massa) yang dinilai kritis pada saat itu, dengan membredel beberapa majalah semisal Tempo, Detik dan Editor.²⁵

Di Bandung, peristiwa di atas kemudian disikapi dengan kemunculan beberapa media alternatif semisal FOWI dan Independen²⁶, selain juga memicu maraknya aktifitas produksi dan distribusi media alternatif semisal *zine*; yaitu media stensil/fotokopi yang diproduksi oleh perorangan/kelompok dan disebar diantara berbagai komunitas anak muda di beberapa kota semisal Bandung, Jakarta dan Yogyakarta. Beberapa *zine* yang cukup populer pada saat itu adalah Submissive, Tigabelas, Brainwash, dsb. Melalui media semacam ini, beberapa kelompok anak muda kemudian menyebarkan berbagai informasi mengenai perkembangan musik, fashion, karya seni, gagasan politik, sampai pada ideologi yang pada saat itu dianggap subversif oleh pemerintah.²⁷ Banyak diantara kelompok anak muda yang kemudian membuat *webzine*²⁸, yang selanjutnya juga memicu kebiasaan untuk membuat *blog* pribadi.²⁹

Sementara di bidang kesenian, praktik represi politik pemerintah orde baru menghasilkan gerakan perlawanan yang luar biasa di kalangan seniman. Di Bandung misalnya, praktik represi politik ini melahirkan fenomena “Jeprut” yang diuraikan oleh Herry Dim sebagai berikut ini:

*“Jeprut, istilah yang dijumpai dari kosa kata bahasa Sunda, dan berkembang di kalangan seniman Bandung khususnya di penghujung tahun 1990-an. Lazimnya sebutan bagi seseorang/seniman dengan perilaku tak wantah di dalam suatu presentasi karya (seni rupa pertunjukan). Padanan harafiahnya seperti aliran listrik yang mengalami korsleting, (yang) dalam bahasa Sunda disebut ngajeprut. Ia menjadi semacam medium ekspresi yang lepas sama sekali dari konteks atau ketentuan seni apapun.”*³⁰

Diantara para seniman yang sering disebut sebagai seniman jeprut pada saat itu adalah Harry Roesli (1951 – 2004), yang kerap menggabungkan berbagai elemen kesenian dalam karyanya. Di kota Bandung, Harry Roesli dikenal sebagai seniman yang sering memanfaatkan kesenian sebagai alat untuk menyuarakan aspirasi politik masyarakat yang terpinggirkan pada era Orde Baru. Dalam konteks perkembangan seni media di Indonesia, Harry Roesli dapat dikatakan sebagai salah satu pionir yang mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan seni media, termasuk dengan memanfaatkan kepiawaiannya dalam mengolah suara melalui penggunaan *synthesizer* analog dan digital. Kecendrungan untuk mencampur baur berbagai bentuk media kesenian di penghujung era Orde Baru yang represif juga tercermin dalam pertunjukan *Wayang Subversif*,

sebuah pertunjukan wayang hasil kerja kolaborasi mahasiswa Seni Rupa ITB yang diberi judul "Sang Kelana". Pertunjukan yang ditampilkan dalam acara Festival Ganesha yang diselenggarakan pada tanggal 28 Agustus 1998 ini sebetulnya ditujukan untuk mencairkan ketegangan paska lengsernya Suharto. Dalam acara ini, selain diadakan renungan bagi perjuangan menumbangkan rezim Orde Baru, juga diadakan berbagai acara hiburan yang dilakukan oleh mahasiswa, bersama-sama dengan beberapa seniman semisal Asep Sunandar Sunarya, Djaduk Ferdianto dan Butet Kartaredjasa. Dalam acara tersebut, Asep Sunandar Sunarya memainkan lakon wayang golek yang mengkampanyekan penegakan demokrasi dan pluralisme di Indonesia.³¹

Sementara itu dalam pertunjukan Sang Kelana, digunakan berbagai macam media ekspresi yang melibatkan beragam aktifitas dalam satu panggung, mulai dari kegiatan orasi, pertunjukan wayang kardus, konser musik dan proyeksi animasi digital. Semuanya kemudian dikemas ke dalam satu pertunjukan *multimedia* yang dirancang untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan pemirsanya. Secara garis besar pertunjukan ini bercerita mengenai proses penyambutan kesadaran baru pasca tumbangnya Suharto. Bertindak sebagai dalang sekaligus penyusun naskah adalah Risty Eko Hartanto, mahasiswa studio lukis FSRD – ITB yang berkolaborasi dengan Pidi Baiq dan Ninuk (keduanya mahasiswa desain tekstil FSRD – ITB). Risty Eko Hartanto yang juga dikenal sebagai Tanto di kemudian hari aktif mengelola organisasi yang bernama Bandung Center for New Media Arts.³² Sementara itu, proyeksi animasi digital dalam pertunjukan ini dikerjakan oleh Ivan (mahasiswa desain produk) bersama Pumpung dan Punjung, dua mahasiswa desain grafis ITB yang selanjutnya dikenal sebagai anggota sekaligus pendiri dari Biosampler (kelompok pertunjukan *multimedia*) dan rumah produksi Cerahati. Selain itu, pertunjukan ini juga didukung oleh Seurieus Band, yang selanjutnya dikenal sebagai salah satu band papan atas di Indonesia.³³

Dalam perkembangan praktik seni media di Indonesia, bentuk pertunjukan *multimedia* memiliki tempat tersendiri. Hal ini misalkan terlihat melalui berbagai aktifitas yang dilakukan oleh Biosampler, sebuah kelompok pertunjukan *multimedia* yang didirikan di Bandung pada tahun 2000 oleh Sulasmoro (musisi), Niang (musisi), DJ Xonad (musisi), Iweng (pelukis), Punjung (desainer), Pumpung (desainer) dan Khemod (musisi). Kelompok ini lahir melalui pergulatan yang intensif di sebuah studio yang terletak di Muararajeun, sebuah kompleks perumahan padat di kota Bandung.

Terbiasa menggunakan komputer untuk menciptakan beragam bentukan karya musik, citraan, video dan animasi, kelompok ini kerap menggunakan instrumen digital/ analog semisal *synthesizer*, software komputer, proyektor dan kamera foto/ video digital, selain juga menggunakan perlengkapan sederhana semisal *slide & over head projector* dalam pertunjukan mereka.³⁴ Selain sering melakukan pertunjukan di klub malam bersama para DJ dan melakukan kolaborasi dengan beberapa kelompok teater, kelompok ini juga sering secara sengaja melakukan pertunjukan di tengah-tengah konteks ruang yang spesifik semisal terowongan (Tribute to Nothingness, terowongan ITB, 2002), ruang perpustakaan umum (Rhizome Project, British Council Library Jakarta, 2002), galeri seni (after the [F]ACT, Selasar Sunaryo Art Space, 2002), Atap Gedung Komersial (Undiscovered Territory/Our Hidden Territory, 2004), Bar (No_Placia, Insomnia 48, Old Parliament Building – Singapore, 2004), dsb. Dapat dikatakan kalau kelompok ini juga sedikit terpengaruh oleh tradisi seni pertunjukan yang dikembangkan oleh Harry Roesly, melalui beberapa kegiatan yang dikembangkan oleh Depot Kreasi Seni Bandung (DKSB).

Pada tahun 1999, sebuah proyek kerjasama online antar seniman Indonesia dan Australia yang bertajuk “ITB-Curtin University Online Art Exchange Program” digelar dengan melibatkan 8 orang seniman dari Indonesia dan Australia, yaitu Andrianto Ririk, Diyanto, Krisna Murti, dan W. Christiawan (Indonesia), serta Amanda Alderson, Kathy Barber, Matthew Hunt, dan Rick Vermey (Australia). Dalam proyek ini, seniman di masing-masing negara berinteraksi melalui internet dan mempresentasikan karya mereka secara *online* dan *offline*. Selanjutnya, penggunaan medium internet dalam aktifitas seni semakin marak terjadi. Hal ini misalnya tercermin melalui sebuah pameran yang bertajuk “Multiplicity”, yang memamerkan karya-karya beberapa seniman Indonesia secara *online* pada tahun 2002.³⁵ Pada pameran ini, Ristyo Eko Hartanto menampilkan karyanya yang berjudul “Self Potrait in Vector”, sebuah karya *flash interactive* yang dibuat pada tahun 2001 dalam sebuah program *artist in residence* di Belanda.³⁶

Selain kritik terhadap situasi sosial politik di Indonesia, beberapa *subject matter* yang muncul pada karya-karya seniman Indonesia yang memanfaatkan teknologi media pada periode ini diantaranya adalah tema mengenai keterasingan individu, isu mengenai identitas dan kritik terhadap perkembangan teknologi itu sendiri. Dalam catatan yang disusun oleh Agung Hujatnikajenong, sikap kritik terhadap perkembangan

teknologi ini diwakili oleh karya-karya Heri Dono yang diuraikan sebagai berikut ini:

*"Instalasi teknologi rendah Heri Dono dapat dipandang sebagai perwakilan "kegagalan" konsep "kemajuan" yang dikampanyekan oleh ilmu pengetahuan modern dan teknologi tinggi untuk dipahami dan memiliki nilai yang sama secara universal bagi manusia. Karyanya mewakili keberadaan pengetahuan lokal mengenai teknologi dan menunjukan satu dari sekian kelompok pemikiran yang terpinggirkan dalam komunikasi global"*³⁷

Hal yang senada setidaknya juga tercermin dalam pernyataan yang diungkap oleh W. Christiawan pada pengantar karyanya untuk acara International Symposium for Electronic Arts (ISEA2002) yang diselenggarakan di Nagoya – Jepang, pada tanggal 27 s/d 31 Oktober 2002. Dalam karya yang berjudul "Performance Lecture #02", W. Christiawan menyatakan bagaimana saat ini teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia, sehingga dalam beberapa hal manusia juga dapat diperbudak oleh teknologi. Lebih lanjut, menurutnya satu persoalan yang penting adalah juga mencermati peran manusia yang berada di belakang perkembangan teknologi, sehingga perkembangan dunia yang terintegrasi dengan teknologi dapat dibuat menjadi lebih manusiawi.³⁸

Hal tersebut di atas merupakan beberapa pandangan kritis yang dilancarkan oleh seniman, terutama dalam menyikapi dampak perkembangan teknologi yang banyak melahirkan berbagai praktik penyimpangan (*displacement*), disinformasi, penyeragaman dan alienasi yang membawa kita pada situasi yang penuh dengan konflik dan disintegrasi, selain juga melahirkan berbagai bentuk teror, kebingungan dan frustrasi dalam realitas keseharian kita.³⁹

Pada sebuah kompetisi seni media tingkat Asean yang diselenggarakan pada tahun 2006, praktik penyeragaman budaya dalam perkembangan teknologi dan praktik seni media diutarakan melalui uraian berikut ini:

*"One important role played by the recent new media technology is to bridge the differences by providing tools for information exchanges. Technological developments of this kind, especially generated by the use of computers and television, have further given rise to a new model of interaction. However, due to its global compulsion of uniformity, such as in the language and equipments, the new media also threatens to obliterate the diversity in the region."*⁴⁰

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, barangkali kita perlu senantiasa mendorong lahirnya berbagai praktik seni media yang menyokong terbentuknya berbagai prinsip kesetaraan, apresiasi terhadap keragaman, independensi dan solidaritas diantara bangsa-bangsa di seluruh dunia.⁴¹

Mungkin dalam hal ini kita juga perlu mempertimbangkan uraian yang disusun oleh Dr. Bambang Sugiharto, yang menjelaskan praktik seni melalui perspektif kelompok Deleuzian sebagai *"sebuah pergerakan mikro naratif, yang bekerja melalui jaringan rhizoma dalam mekanisme produksi dan penyebaran gagasannya; sebuah jaringan kerja kolektif yang menumbuhkembangkan keberagaman gagasan, sekaligus membangun saluran yang dapat digunakan untuk saling menyatukan perbedaannya."*⁴²

Kecenderungan Baru: Perluasan Praktik dan Jaringan Kemandirian

Kompleksitas persoalan sosial, politik dan ekonomi Indonesia paska 1998 yang berdampak pada lumpuhnya sebagian infrastruktur budaya di tingkat lokal disikapi dengan kemunculan beragam inisiatif kelompok sipil di beberapa daerah untuk membangun medan sosial budaya-nya sendiri. Di Yogya misalnya, kemunculan Rumah Seni Cemeti, Kedai Kebun Forum, Mess 56, House of Natural Fiber, dsb., menandai kelahiran pranata lokal yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat maupun komunitas seniman di kota tersebut. Hal yang serupa juga muncul di Bandung seiring dengan berkembangnya berbagai kegiatan yang digagas oleh Jendela Ide, Common Room (Tobucil & Bandung Center for New Media Arts), Selasar Soenaryo Art Space, IF, Biosampler/Cerahati, dst. Sementara di Jakarta, gejala ini ditandai dengan berbagai aktifitas yang di gagas oleh kelompok seniman seperti ruangrupa.⁴³

Pada tahun 2003, ruangrupa menyelenggarakan acara festival video art yang pertama di Indonesia dengan tajuk OK VIDEO 2003. Diselenggarakan di Galeri Nasional Jakarta, 7 s/d 20 Juli 2003, festival ini menampilkan ratusan karya video dari para seniman Indonesia maupun luar negeri, yang ditampilkan dalam beragam format presentasi. Mulai dari presentasi saluran tunggal (*single channel*), instalasi video, dan proyeksi video dalam ukuran besar. Dibantu oleh Agung Hujatnikajenong, presentasi festival ini dikemas kedalam empat sub-tema, yaitu: Tubuh (Identitas), Politik, Kebudayaan Massa dan Ruang Pribadi/Ruang Publik. Selain itu acara ini juga dilengkapi dengan program tambahan berupa workshop video musik dan presentasi khusus yang menampilkan karya-karya organisasi maupun

komunitas seniman mancanegara semisal Pulse (Afrika Selatan), Video Art Center Tokyo (Jepang) dan Videotage (Hongkong); selain workshop video yang menginvestigasi persoalan ruang urban Jakarta yang dipandu oleh Oliver Zwink, seniman yang berasal dari Jerman.⁴⁴

Pada malam pembukaan, suasana gedung Galeri Nasional begitu hingar bingar, terutama ketika ratusan pemirsa yang didominasi oleh anak muda berdatangan dan berdesakan di dalam ruangan galeri. Barangkali yang terlihat mencolok pada pelaksanaan pameran ini adalah mekanisme kuratorial yang tidak sepenuhnya ditentukan oleh kurator, tetapi juga mengandalkan kerja jaringan melalui keberadaan organisasi seni dan komunitas seniman di seluruh dunia, yang kesemuanya terkoneksi melalui jaringan internet. Selain itu, dalam festival OK VIDEO 2003, fenomena kompleksitas persoalan ruang urban di Jakarta juga mengemuka secara masif pada karya-karya hasil workshop yang melibatkan seniman yang berasal dari kota Surabaya, Bandung dan Jakarta. Hal ini setidaknya menjadi catatan yang khusus dalam pelaksanaan OK VIDEO 2003.

Dalam catatan yang dibuat oleh Roni Agustinus, festival OK VIDEO 2003 setidaknya melahirkan sensasi tersendiri, terutama diantara kalangan seni rupa di Indonesia. Hal ini terutama mengkerucut pada persoalan yang dapat dikatakan usang: dikotomi antara seni dan bukan seni. Dalam uraian lebih lanjut, Roni Agustinus menyampaikan pendapat sebagai berikut:

*"[...] Saya sendiri tidak sepenuhnya bisa memahami (atau menyukai) karya-karya video seperti yang terangkum dalam festival. Tapi membeludaknya karya yang masuk ke ruangrupa menunjukkan bahwa fenomena ini jelas ada, tidak bisa dipungkiri. Yang mestinya jadi pertanyaan justru: mengapa kita terkejut melihat pertautan antara seni dan teknologi, seakan-akan hal itu baru berlangsung setahun dua tahun saja? Bukankah keduanya, sepanjang berabad-abad sejarahnya di Eropa, memang berkembang bersama secara dialektis? Bukankah seni konon berasal dari kata "techne", yang juga jadi akar kata "teknologi"? [...]"*⁴⁵

Dalam penjelasannya lebih lanjut, Roni mengungkapkan kecurigaannya bahwa di Indonesia, keberadaan seni dan teknologi modern yang diserap melalui kebudayaan Eropa lewat praktik kolonialisme merupakan sebetuk *"ide tanpa landasan material"*. Sementara barang-barang teknologi Eropa yang masuk ke wilayah Indonesia sejak era kolonial juga ditandai sebagai *"materi tanpa sejarah idenya"*.⁴⁶ Hal ini setidaknya memperlihatkan bahwa perkembangan seni dan teknologi di Indonesia mengalami

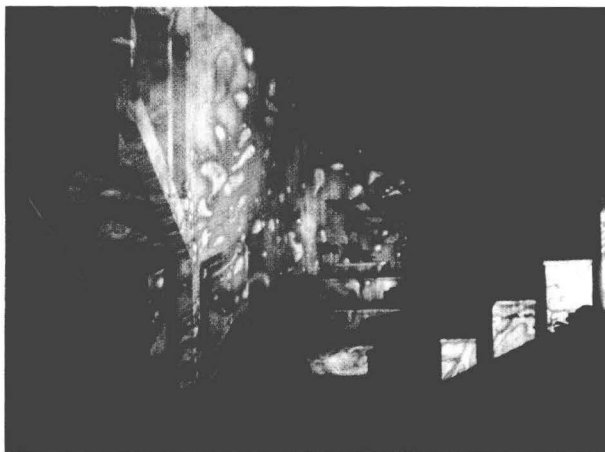
keterputusan sejarah, sehingga mengalami proses disintegrasi yang dapat dikatakan akut.

Pada pelaksanaan OK VIDEO 2005, terjadi pergeseran orientasi yang cukup tajam. Kali ini ruangrupa, bersama Agung Hujatnikajenong dan Che Kyongfa (kurator pelaksana) mencoba melihat persoalan video dan perkembangan media melalui bingkai kuratorial yang bertajuk Sub/version. Hal ini terutama ditujukan untuk mencermati berbagai bentuk dominasi dan monopoli persepsi atas realitas yang dimungkinkan oleh teknologi media yang berkolaborasi dengan kekuasaan politik dan kekuatan ekonomi kapitalisme global. Dari banyak karya yang dipamerkan, terlihat bahwa para seniman melalui karya mereka memanfaatkan medium video dan teknologi baru sebagai instrumen untuk merekonstruksi (representasi) kenyataan secara politis. Hal ini terutama tercermin melalui berbagai karya yang menyangkal realitas versi dominasi media global dan kapitalisme melalui aksi subversi, sehingga mematahkan asumsi mengenai realitas tunggal yang selama ini dibentuk oleh media dan mesin kapital.

Selanjutnya pembicaraan mengenai ruang urban kembali mencuat dalam seminar *Artepolis: Creative Culture and the Making of Place*, yang diselenggarakan di Bandung pada tanggal 21-23 Juli 2006 atas inisiatif Prodi – Arsitektur ITB, bekerjasama dengan Pusat Studi Urban Desain (PSUD – ITB) dan Common Room Networks Foundation.⁴⁷ Kali ini, persoalan ruang urban dikupas melalui berbagai sudut pandang keilmuan, mulai dari sudut pandang kajian desain ruang urban, pembentukan kebijakan publik, sampai pada kajian mengenai praktik ekonomi kreatif; melalui kegiatan seminar dan workshop yang melibatkan orang-orang dari berbagai latar belakang. Mulai dari akademisi, desainer, seniman, mahasiswa, sampai pada pegawai pemerintah daerah kota Bandung. Untuk melengkapi kegiatan ini, pihak penyelenggara secara khusus meminta Bandung Center for New Media Arts untuk menyelenggarakan pameran yang secara metaforik mencermati berbagai persoalan ruang urban yang berasal dari berbagai konteks yang berlainan. Hal ini kemudian melahirkan pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain, yang diselenggarakan di dua tempat: Galeri Arsitektur ITB (Platform I) dan Galeri Soemardja (Platform II).

Dalam pameran ini, ditampilkan sejumlah karya dari para seniman yang berasal dari Indonesia, New Zealand, Denmark, Germany & Austria;

Gbr. 49
Karya Biosampler pada acara
Tribute to Nothingness di
terowongan ITB pada tahun 2002.
(Foto oleh Biosampler)



termasuk warga kota Bandung yang berpartisipasi dalam proyek Urban Cartography dan 36 Frames Photography Project yang secara khusus dirancang untuk memetakan persoalan ruang urban kota Bandung melalui sudut pandang warga kota. Dalam pengantarnya, Bandung Center for New Media Arts memberikan catatan sebagai berikut:

"[...] In general, some artworks and projects presented in the exhibition show diverse perceptions of the intertwined urban spaces, filled with flux and contradiction. A city is an in between-space where "self" and "the other" confronts, unleashing possibilities of conflicts and negotiations, and thus become a pure representation of chaos and order. Several of the presented videos also show a view of banality tendencies in the dailyscape, as well as wild imaginations, stories, relations between individuals, memories of places, including the anxieties and terrors that are often present in the urban spaces. For this reason, perhaps we could consider the urban spaces as a symbol of many utopian conflicts and enigmas [...]"⁴⁸

Sementara itu, perlawanan terhadap dominasi media dan teknologi baru yang dieksplotasi oleh kapitalisme global juga mengemuka pada beberapa karya seniman yang berpartisipasi pada acara Futuresonic Festival 2006 di Manchester – Inggris.⁴⁹ Dalam festival musik elektronik dan seni media yang telah berumur 10 tahun ini, aksi perlawanan terhadap dominasi media dan isu hak cipta intelektual/IP versi perusahaan multikorporasi



Gbr. 50

Seorang pengunjung tengah mencoba untuk memainkan sCrAmBIEd?HaCkZ!., sebuah instrumen musik yang diciptakan oleh Svan Konig. Instrumen ini memungkinkan pemirsa untuk berkarya dengan menggunakan musik dan video curian melalui piranti lunak yang secara khusus dikembangkan oleh senimannya. (Foto oleh Gustaff H. Iskandar)

diperlihatkan secara terang-terangan oleh Sven Konig dalam karyanya yang berjudul "sCrAmBIEd?HaCkZ!". Dalam karya ini, Sven Konig mengembangkan software khusus yang dapat mengenali gelombang audio dan video, sehingga dapat di "daur ulang" menjadi karya baru yang mandiri melalui aksi permainan musik secara *live*. Sven menyebut karyanya sebagai "Copyright Infringements Machine".⁵⁰

Ricardo Ruiz dan Tatiana Wells dalam Futuresonic Festival 2006 menyuguhkan karya mereka yang telah dirintis sejak tahun 2005 di pelosok belantara ruang urban yang hiruk-pikuk di Brazil. Dalam proyek yang dinamai sebagai mimoSa, bersama kelompoknya mereka membangun sebuah alat intervensi ruang urban yang terutama dibangun untuk mengumpulkan sekaligus mengkoreksi informasi yang ada di lingkungan yang telah tersaturasi oleh teknologi media yang lebih mapan. Untuk proyek di Futuresonic, mereka berkolaborasi dengan United Holding Company (UHC-Collective), sebuah kelompok seniman dari Manchester⁵¹, dan membangun mimoSa versi Inggris, yaitu hobomimoSa.⁵²

Berbentuk komputer rakitan sendiri yang dilengkapi dengan piranti lunak *open source*, berbagai perlengkapan elektronik temuan dan koneksi internet, mereka juga mengembangkan aktifitas pelatihan bagi berbagai komunitas masyarakat sipil di Brazil agar dapat membangun, memproduksi dan

menyebarkan informasi menurut versi mereka sendiri. Dalam *blog*-nya, mereka menyebut *mimoSa* sebagai kegiatan *workshop* untuk menciptakan mesin yang dapat bekerja – meskipun dalam lingkup kecil – sebagai alternatif terhadap skenario media dan represi yang saat ini tengah berkembang di Brazil. Lebih lanjut mereka menyatakan bahwa masyarakat dapat berfikir secara kritis terhadap keberadaan media ketika mereka memiliki kemampuan untuk dapat memproduksi media secara mandiri.⁵³

Beberapa Catatan Khusus dan Rekomendasi

Perkembangan seni media di Indonesia bagaimanapun tidak dapat dipisahkan dari perkembangan yang terjadi di tingkat global, terutama menyoroti perkembangan di bidang teknologi baru dan berbagai relasi sosial, politik dan ekonomi yang berjalan seiring dengan perkembangannya. Namun, bagaimanapun harus diakui bahwa praktik media yang sudah mengakar di masyarakat kini tengah mengalami berbagai pembaharuan, sehingga kehadiran teknologi baru dapat dikatakan telah memperkaya keberadaanya. Namun tentu saja perkembangan teknologi dengan berbagai ekses yang dihasilkan olehnya harus tetap dicermati secara kritis, bukan saja oleh para seniman, tetapi juga oleh berbagai elemen komunitas masyarakat sipil beserta pranata penunjangnya. Dalam hal ini posisi organisasi sipil, institusi akademis dan pemerintah dapat dikatakan memiliki tempat yang cukup penting, terutama dalam aspek penelitian, pengembangan dan penyusunan berbagai kebijakan publik yang dapat menyokong perkembangan ataupun penggunaan media dan teknologi secara sehat.

Dalam konteks praktik seni media dan perkembangan teknologi baru, integrasi antara seni, ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal ini juga memiliki peran yang penting dalam upaya membangun masyarakat informasi/masyarakat pengetahuan yang dapat mengartikulasikan dan mencari solusi untuk berbagai persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyitir pada beberapa butir rekomendasi yang dihasilkan oleh konferensi filsafat internasional, *Civiliation and Culture: Culture As Burden and Opportunity*, yang diselenggarakan oleh Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan di Bandung pada tanggal 17 s/d 20 Juli 2006, yang juga merekomendasikan hal yang sama.⁵⁴

Selanjutnya, yang juga perlu disadari adalah bagaimana praktik seni media juga senantiasa beroperasi melalui ideologi-nya yang khas, yang terutama

muncul untuk menangkal dominasi dan monopoli kuasa atas perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi. Praktik seni media dalam konteks ini tidak hanya dapat dilihat sebagai sebuah praktik artistik belaka, melainkan sebuah model bagi strategi budaya yang senantiasa membangun hubungan yang kritis dengan struktur budaya yang dominan. Perspektif semacam ini dipandang penting untuk dikembangkan, terutama dalam upaya pemberdayaan komunitas masyarakat sipil di seluruh dunia, khususnya bagi mereka yang selama ini terpinggirkan dalam arena komunikasi global, baik secara politik, sosial dan ekonomi.

Adapun beberapa rekomendasi yang untuk sementara dapat diusulkan bagi pengembangan praktik seni media di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Mencairkan kebuntuan praktik penciptaan, dengan menyebarkan informasi dan pengetahuan yang bersandarkan pada etika penciptaan, inovasi, kesetaraan, apresiasi terhadap keragaman dan solidaritas diantara bangsa-bangsa di seluruh dunia, termasuk menegakan prinsip demokrasi dan pluralisme di tengah-tengah kehidupan masyarakat sipil.
2. Mendorong berbagai bentuk integrasi pengetahuan, terutama di bidang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Mengakomodasi dan mengapresiasi berbagai bentuk praktik seni media, terutama yang berasal dari konteks budaya dan masyarakat yang beragam, demi mendorong terbentuknya berbagai pola baru dalam aktifitas interaksi budaya secara global.
4. Membangun peran serta pemerintah dalam membentuk berbagai kebijakan publik yang berpihak pada pemberdayaan masyarakat sipil, terutama dalam kaitan pembentukan masyarakat ilmu pengetahuan dan informasi yang mandiri di Indonesia.
5. Membangun peran serta organisasi sipil, institusi akademis dan berbagai kelompok independen untuk bersinergi dalam aktifitas penciptaan, inovasi, produksi dan distribusi ilmu pengetahuan dan informasi, sekaligus mencegah terjadinya praktik dominasi dan monopoli informasi dan ilmu pengetahuan.

Penutup

Beberapa uraian dan rekomendasi dalam essay ini tentu saja masih membutuhkan berbagai penyempurnaan dan telaah kritis. Hal ini terutama perlu terus diupayakan untuk menyempurnakan bangunan pengetahuan

praktik dan wacana seni media, dalam lingkup praktik budaya secara umum. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan dukungan dari berbagai pihak untuk senantiasa ikut mengembangkan berbagai praktik maupun model pengetahuan yang diharapkan dapat melengkapi pranata yang saat ini telah ada. Dalam hal ini penulis menyadari bahwa bagaimanapun praktik budaya akan terasa nihil tanpa pengetahuan. Begitupun sebaliknya.

Kyai Gede Utama, 8 Agustus 2006.

(Endnotes)

¹ Ditulis atas permintaan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata/Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film. Siapapun boleh memperbanyak dan menyebarkan essay ini secara cuma-cuma, sejauh untuk kepentingan non-komersial.

² The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 119. Diterbitkan pada tahun 2006 oleh Bandung Center for New Media Arts, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation. Informasi mengenai Sarai Media Lab dapat diakses di www.sarai.net atau www.raqsmediacollective.net.

³ Rob van Kranenburg, *Notions on Policy in Eastern Asia-Europe Media Spaces (Reflections on e-culture policy after the ASEF/Common Room Art Camp 2005 in Bandung)*. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-589-en.html>. Artikel ini juga diterbitkan di The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 47 – 48. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

⁴ “*Wayang Po Te Hie atau Budaixi, menurut sinolog dari Universitas Indonesia (UI) Eddy Prabowo Witanto sebetulnya milik suku bangsa Hokkian. Wayang ini berasal dari distrik atau daerah Quanzhou di Provinsi Fu Jian, yang kemudian dibawa oleh para imigran Cina ke Indonesia sekitar 300 tahun silam.*” (Harian Nasional Kompas, Kamis, 17 Juli 2003. *Weblink*: <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0307/17/metro/436259.htm>).

⁵ Dalam terminologi yang dikembangkan oleh Marshall McLuhan, pengertian media merujuk pada pemahaman mengenai “*extension of man*”, yang pada bagian pembuka dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Media*” dijelaskan sebagai “*the technological simulation of consciousness, when creative process of knowing will be collectively and corporately extended to the whole human society, much as we have already extended our senses and our nerves by the various media [...]*” (Marshall McLuhan, *Understanding Media*; Routledge, 2002, hal. 3-4). Dalam pengertian sederhana, media merupakan alat ataupun perpanjangan tangan (*extension*) manusia dalam menyebarkan pengetahuan yang dikembangkan secara kreatif ke dalam sistem peradaban yang lebih luas.

⁶ Saat ini pertunjukan wayang tidak hanya dapat dinikmati melalui pertunjukan konvensional, tetapi juga telah dapat dinikmati melalui saluran televisi, dengan tema dan variasi pertunjukan yang beragam. Di era Orde Baru, pertunjukan wayang sering diimbui dengan pesan-pesan politik dan pembangunan. Sementara itu di abad ke-17, pertunjukan wayang juga kerap dimanfaatkan untuk menyokong penyebaran agama Islam di pulau Jawa. Terkait dengan pengaruh perkembangan teknologi pada pertunjukan wayang, dalam catatan penulis Asep Sunandar Sunarya termasuk ke dalam satu dari sedikit dalang yang mulai mengadopsi kehadiran teknologi media dengan menggunakan video proyektor untuk menghasilkan gambar bergerak di dalam beberapa pertunjukannya.

⁷ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

⁸ Dr. Bambang Sugiharto, Implosion. Arikel rubrik “Refleksi” pada penerbitan jurnal Bandung Art Forum. edisi 1, tanggal 1 April 2001. Jurnal ini diterbitkan dalam rangka pelaksanaan acara Bandung Art Event (BAE), sebuah acara kebudayaan yang diselenggarakan di kota Bandung pada tahun 2001. Selain acara pameran seni rupa, acara ini juga menyuguhkan konser musik rock Four Dischord di gedung teater Dago Tea Huis pada tanggal 9 September 2001, yang menampilkan beberapa band *underground* lokal seperti Forgotten, Puppen, Jeruji dan Blind to See. Pertunjukan musik ini kemudian dirangkum ke dalam rekaman *live* bertajuk Four Dischord Original Live Recording Harvest yang dirilis secara bersama oleh beberapa perusahaan rekaman independen Spills Record, 41 Studio, Riotic Records dan Distorsi Records.

⁹ Rizky A. Zaelani, BAE BIENNALE 2001: Bandung Menyoal Perkembangan Seni Rupa Indonesia. Draft kuratorial BAE Biennale 2001. Dokumentasi BAE Biennale 2001.

¹⁰ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

¹¹ Gustaff H. Iskandar, Anti Estetika Bandung, hal. 29. Dipresentasikan dalam acara seminar, Apa Itu Seni, Saat Ini? – Sebuah upaya pemetaan gagasan estetika berdasarkan gelagat seni rupa mutakhir. Diselenggarakan pada tanggal 3 s/d 5 Juni 2004 di Bandung atas inisiatif Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan.

¹² Aktifitas jaringan milis Apakabar dihentikan pada tahun 2002 setelah beberapa kali mengalami pemindahan server. Kini, arsip milis dapat diakses oleh publik secara terbuka di alamat <http://www.library.ohiou.edu/indopubs/>.

¹³ Arsip penelusuran sejarah internet di Indonesia. *Weblink*: <http://www.wikihost.org/wikis/indonesiainternet/programm/gebo.prg> dan http://www.i4donline.net/issue/april04/health_full.htm.

¹⁴ International Expert Meeting on Media Arts and Media Culture Policy, Media Centre LUME – Helsinki, 22 s/d 23 Agustus 2004. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-531-en.html>.

¹⁵ International Expert Meeting on Media Arts and Media Culture Policy, Media Centre LUME – Helsinki, 22 s/d 23 Agustus 2004. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-531-en.html>.

¹⁶ Monica Narula, Sarai Reader List tanggal 31 Juli 2006. *Weblink*: <https://mail.sarai.net/pipermail/reader-list/2006-July/007806.html>.

¹⁷ Sanento Yuliman, Seni Komputer. Hidup Komputer! Dari buku Dua Seni Rupa, Sepilihan tulisan Sanento Yuliman, hal., 191-192. Disunting oleh Asikin Hasan dan diterbitkan oleh Yayasan Kalam, bekerjasama dengan Yayasan Adikarya IKAPI, Ford Foundation dan Majalah Berita Mingguan Tempo, 2001. Artikel ini diterbitkan pada rubrik Seni Rupa majalah TEMPO, edisi 25 Oktober 1986.

¹⁸ Lihat Sanento Yuliman, *ibid.*, hal., 192.

¹⁹ Agung Hujatnikajenong, Mencermati New Media Art di Indonesia. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 91 – 94. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

²⁰ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal 92 – 95. Hal yang sama juga pernah terungkap pada sebuah acara diskusi dalam pelaksanaan sub-program Braga Festival 2005 (Art-Senic: Seni – Publik: Evaluasi & Refleksi 2005), di Gedung YPK Naripan tanggal 29 Desember 2005.

²¹ Isu mengenai hak intelektual ataupun intellectual property (IP) muncul pada proposal pembentukan International Center for Creative Industries di Geneva, bulan Desember 2004, dalam acara Konferensi Badan Dunia untuk Perdagangan dan Pembangunan (United Nations Conference on Trade and Development – UNCTAD). Dalam proposal tersebut definisi mengenai industri kreatif dijelaskan sebagai, “*distinct cluster of knowledge-based activities operating under prescribed intellectual property regulation , ** combining artistic talent and experimental endeavour with advanced technology and techniques. The core activities include music, audio-visual (including film and TV), software, video games, and publishing. However, not only is the frontier of creative industries constantly shifting with advances in technology; but there is a blurring of its edges as creativity becomes an increasingly prominent input in the production process of more traditional industries and services.*” (Anna Jaguaribe dan Zeljka Kozul-Wright, The International Centre for Creative Industries, Summary Proposal)

***highlight oleh penulis.* Informasi tambahan silahkan kunjungi <http://www.unctad.org> (Gunakan mesin pencari dan masukan tag “ICCI” atau “International Center for Creative Industries).

²² Pada tanggal 21-23 Juli 2006 di kota Bandung diselenggarakan seminar Artepolis: Creative Culture and the Making of Place. Kegiatan ini diselenggarakan atas inisiatif Prodi – Arsitektur ITB, bekerjasama dengan Pusat Studi Urban Desain (PSUD – ITB) dan

Common Room Networks Foundation. Dalam acara ini, dibicarakan berbagai aspek yang terkait dengan isu pengembangan kota dan aktifitas ekonomi kreatif yang berbasis pada pengembangan komunitas kreatif di kota Bandung. Kekhawatiran mengenai eksploitasi sumber daya yang berlebihan dan monopoli informasi/pengetahuan dalam isu hak cipta/intellectual property (IP) sempat mengemuka dalam beberapa pembicaraan mengenai pengembangan sektor industri kreatif di Indonesia.

²³ John Frow, *New World Order and the Public Domain. Contested Commons/Trespassing Publics – A Public Record*, notulensi hal. 1. Diterbitkan oleh The Sarai Programme pada tahun 2005. Dokumen mengenai konferensi ini bisa di *download* secara cuma-cuma di alamat www.sarai.net/events/ip_conf.htm.

²⁴ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal. 90-91.

²⁵ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

²⁶ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

²⁷ Gustaff H. Iskandar, *Anti Estetika Bandung*, hal. 34. Dipresentasikan pada acara seminar Apa Itu Seni, Saat Ini? – Sebuah upaya pemetaan gagasan estetika berdasarkan gelagat seni rupa mutakhir. Diselenggarakan pada tanggal 3 s/d 5 Juni 2004 di Bandung atas inisiatif Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan.

²⁸ “*Webzine adalah semacam zine yang dikelola dengan memanfaatkan jaringan internet. Biasanya webzine diterbitkan secara reguler (mingguan, dua mingguan ataupun bulanan) dan memiliki pola pemberitaan yang diatur oleh editor. Perbedaannya dengan blog terlihat melalui susunan informasi yang tidak harus selalu terpampang secara kronologis. Pada halaman muka biasanya juga terdapat headline yang dapat diakses sebagai “link” menuju artikel yang dimaksud. Informasi di dalam webzine biasanya juga disusun berdasarkan periode ataupun klasifikasi jenis/kategori artikel yang khusus[...]*” (Diambil dan diterjemahkan secara bebas oleh penulis dari kamus Wikipedia. (*Weblink*: <http://en.wikipedia.org/wiki/Webzine>) Contoh webzine: <http://www.brontakzine.com/>, <http://deathrockstar.info/>, <http://www.newbabylon.tk/>, dsb.

²⁹ “*Blog merupakan kependekan dari kata “weblog”, yaitu semacam catatan pribadi/jurnal online yang diisi secara teratur oleh pengguna dan biasanya tersusun secara kronologis. Blog juga sering menyertakan komentar ataupun berita mengenai subyek yang khusus, semisal pembicaraan mengenai makanan, peristiwa politik ataupun berita-berita lokal melalui sudut pandang yang bersifat personal. Beberapa bentuk blog yang umum biasanya terdiri dari kumpulan teks, gambar, dan “link” ke jaringan blog atau halaman internet lain yang dianggap relevan [...]*” (Diambil dan diterjemahkan secara bebas oleh penulis dari kamus Wikipedia. (*Weblink*: <http://en.wikipedia.org/wiki/Blog>) Contoh blog: <http://www.enda.goblogmedia.com/>, <http://bloodyathena.blogspot.com/>, <http://vitarlenology.blogspot.com/>, dsb.

³⁰ Herry Dim, *Rumah Wacana Seni Rupa Indonesia*. *Weblink*: <http://www.geocities.com/wacanaku/kamus.htm>.

³¹ Terkait dengan pelaksanaan acara Festival Ganesha 1998, pada tanggal 29 Agustus 1998 diadakan pertemuan dengan para seniman dan dalang di sekretariat Satgas KM – ITB (Gedung SC Barat). Dalam pertemuan yang digagas oleh Endo Suanda (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia – MSPJ), antara lain dibicarakan peran seniman dan para dalang dalam mengkampanyekan prinsip-prinsip demokrasi dan pluralisme di Indonesia. Diantara peserta yang hadir dalam pertemuan tersebut antara lain: Ki Entus Susmono (Tegal), Atmo Tan Sidik (Brebes), Bambang Arwito (Indramayu), Dharma (Cirebon), Butet Kartaredjasa (Yogyakarta), Endo Suanda (Bandung), dst. (dari catatan pribadi penulis)

³² Sebuah organisasi penelitian dan pengembangan seni media di Bandung. Didirikan pada tahun 2001 oleh Risty Eko Hartanto (seniman), Gustaff H. Iskandar (seniman), T. Ismail Reza (arsitek) dan Reina Wulansari (desainer). Pada tahun 2003, organisasi ini berafiliasi dengan Toko Buku Kecil (Tobucil) dan mendirikan Common Room, sebuah ruang inisiatif yang dikelola secara bersama untuk mendorong berbagai aktifitas produksi, penyebaran informasi dan integrasi antara seni, ilmu pengetahuan dan teknologi; selain juga membangun berbagai bentuk hubungan kerja sama yang melibatkan orang dari berbagai latar belakang dan disiplin ilmu pengetahuan yang berbeda. *Weblink*: <http://commonroom.info/> dan <http://www.commonroom.info/bcfma/>.

³³ Lihat Gustaff H. Iskandar, *ibid.*

³⁴ Katalog after the [f]ACT, International Artist in Residence Program 2002 at Selasar Sunaryo Art Space. Diterbitkan oleh Selasar Sunaryo Art Space bekerjasama dengan Ford Foundation, Unesco-Aschberg, Yayasan Kelola, Lawang Art Foundation, Bandung Center for New Media Arts dan FSRD – ITB.

³⁵ Dipamerkan di alamat www.translingual.org pada tahun 2002 (Situs ini sekarang sudah tidak aktif lagi). *Weblink*: <http://commonroom.info/bcfma/multiplicity.html>.

³⁶ Risty Eko Hartanto tercatat sebagai lulusan Jurusan Seni Murni, FSRD – ITB dan peserta program

artist in residence di Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam – Belanda, periode 2001-2002. *Weblink*: <http://www.melsa.net.id/~meritja/about.html>.

³⁷ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal. 94.

³⁸ Pernyataan W. Christiawan pada acara International Symposium for Electronic Arts (ISEA2002).

Weblink: <http://vision.mdg.human.nagoya-u.ac.jp/isea/program/E/artists/a778.html>.

³⁹ Gustaff H. Iskandar, Di Balik Praktik Media Baru: Sekilas Wajah Masyarakat Madani. Disampaikan pada acara pembukaan the Third Asia-Europe Art Camp 2005, Ramayana Ballroom, Hotel Grand Preanger, Bandung – Indonesia, tanggal 5 Agustus 2005. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 17. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

⁴⁰ ASEAN New Media Art Competition 2006. Diselenggarakan oleh Asean – Cooperation in Culture and Information (COCI). *Weblink*: <http://www.asean-nmac.info/index.html>

⁴¹ Lihat Gustaff H. Iskandar, *ibid.*, hal 19.

⁴² Dr. Bambang Sugiharto, Estetika yang Mengembara: Setelah Berakhirnya Seni. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 75. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

⁴³ Kemunculan kelompok seniman/organisasi budaya semacam ini muncul secara timbul tenggelam, dan terutama banyak yang lahir di tengah-tengah lingkungan masyarakat urban. Namun, hanya sedikit komunitas ataupun organisasi yang mampu bertahan menghadapi gempuran tekanan ekonomi. Beberapa diantara komunitas seniman/organisasi budaya yang berhasil bertahan biasanya berkembang melalui beragam kegiatan yang pelaksanaannya di dukung oleh organisasi sipil lokal, pusat kebudayaan asing, instansi pemerintah, maupun lembaga donor asing. Sementara diantara organisasi dan komunitas ini ada juga yang mampu bertahan melalui berbagai kegiatan yang dikelola dan dieksekusi secara mandiri, tentunya dengan tetap menjalin jaringan dengan organisasi lain. Pada saat tulisan ini di susun, IF, sebuah ruang budaya anak muda di kota Bandung harus menghentikan kegiatannya karena harga sewa ruang yang semakin mahal.

⁴⁴ Katalog pameran OK VIDEO 2003. Diterbitkan oleh ruangrupa pada tahun 2003. Informasi lengkap mengenai kegiatan ruangrupa bisa diakses di <http://www.ruangrupa.org/>

⁴⁵ Roni Agustinus, Video: Not All Correct... Katalog post-event OK VIDEO 2003, hal. 109. Diterbitkan oleh ruangrupa pada tahun 2003.

⁴⁶ Roni Agustinus, *ibid.*, hal. 109.

⁴⁷ *Weblink*: <http://www.artepolis.info/>

- ⁴⁸ Bandung Center for New Media Arts, pengantar pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain.
 Weblink: <http://commonroom.info/bcfma/futuresonic2006/image/2006/08/hetero-utopia-mapping-urban-terrain.html>. Diselenggarakan pada tanggal 16 - 29 Juli 2006 dan diikuti oleh Muhammad Akbar (Indonesia), Nanna Debois Buhl (Denmark), Tamar Guimares (Denmark), Klaus Ohad Said Auderer (Austria), Daniel Malone, Sriwhana Spong, Kah Bee Chow, Catherine Garet, Janet Lilo, Nova Paul (New Zealand), Prilla Tania (Indonesia) dan ruangrupa (Indonesia). Selain itu juga ditampilkan "Recurring Spaces", kompilasi video dari Displacement Project Bandung-Singapore 2006, yang terdiri dari karya-karya Banung Grahita; (IKAL) Chairine Stevanny, Fitriani K.D., Annisa S., Fini Kania; Erik M. Pauhrizi; Gembi & Ageng (Pemuda Elektrik); Muhammad Reggie Aquara; OQ Adiredja; Rizaldi Fakhruddin; Tisa Granicia & Budi Adi Nugroho; dan Yusuf Ismail. Peserta 36 Frames Photography Project: Bondri Cemara, Chendy Oktaviana Y., Christian Aditya, Dadang, Dedi Ruhendi, Eko Kurnianto, Imam Cahyadi, Lunalda Kanzeila, M. Aminullah, Medianna Novita, Mulana Roh imat, Oktavina Qurrota Ayun, OQ Adiredja, Pidi, Reggy, Riswan Andika, Rizki Ardianto Priramadhi, Samuel Unggul, Stevie Stephanie, Syaqui Lukman, Tatat Tresnawatie, Tifa Nurlatifa, Trias Terina, Troy, Utami Karmawan, Vijey dan Yustinus Ardhitya.
- ⁴⁹ Informasi lengkap mengenai Festival Futuresonic bisa diakses di <http://www.futuresonic.com/>
- ⁵⁰ Catatan pribadi penulis, melalui perbincangan langsung dengan Sven Konig pada tanggal 25 Agustus 2006. Informasi lengkap silahkan kunjungi <http://www.popmodernism.org/>.
- ⁵¹ Informasi mengenai UHC – Collective bisa diakses di <http://www.uhc-collective.org.uk/>
- ⁵² Informasi mengenai hobomimoSa dapat di akses di <http://commonroom.info/bcfma/futuresonic2006/image/2006/08/hobomimosa.html>.
- ⁵³ Pernyataan seniman. Diambil dari blog <http://turbulence.org/Works/mimoSa/>. (Diterjemahkan secara bebas oleh penulis)
- ⁵⁴ Konfrensi Filsafat Internasional *Civilation and Culture: Culture As Burden and Opportunity*. Diselenggarakan di Bandung atas inisiatif dari Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan Bandung, tanggal 17 s/d 20 Juli 2006. Konferensi ini juga diikuti oleh sekitar 100 ahli filsafat dalam dan luar negeri, dan mengundang pembicara semisal K.H. Abdurrachman Wahid (Gus Dur) dan pemikir post-kolonial Prof. Gayatri Chakravorty Spivak. Dalam konferensi ini juga dihasilkan sekitar tujuh butir rekomendasi yang antara lain merekomendasikan berbagai praktik interaksi budaya sebagai wahana untuk menangkal ketidakpastian semu yang menghasilkan berhalal baru berupa pemberhalaan ras, teks, bangsa, agama, dsb.

TENTANG PENULIS

Ade Darmawan

Seniman yang bekerja pada Ruang Rupa Jakarta, banyak membuat karya Seni Media Baru serta aktif membuat juga mengikuti pameran-pameran di dalam maupun luar negeri. Pernah menempuh pendidikan di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Agung Hujatnikajennong M.Sn.

lahir di Tasikmalaya, 1976. Menyelesaikan program studi sarjana dan pasca sarjana di Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Saat ini, selain mengajar di almamaternya, ia juga bekerja sebagai kurator di Selasar Sunaryo Art Space, Bandung. Pernah mengikuti program residensi kurator di Australia (2002) dan Jepang (2004), serta mendapatkan undangan dari pemerintah Jerman untuk mengunjungi museum, sekolah tinggi dan pusat-pusat pengembangan seni media baru di Jerman (2006), ia kini aktif mengkurasi pameran-pameran seni rupa, menjadi pembicara dalam berbagai diskusi dan menulis untuk koran, majalah dan jurnal nasional maupun internasional.

Dicky Tjandra

Seniman patung, Lahir di Makasar 28 Agustus 1956, bekerja sebagai tenaga Pengajar di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Makasar, kemudian di minta menjabat sebagai Direktur Gallery Nasional Jakarta dan lalu di pindahkan menjabat sebagai Kasubdit Seni Media, Direktorat Kesenian. Menyelesaikan S1 di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, S2 Penciptaan seni di kampus yang sama dan sekarang ini tercatat sebagai kandidat Dr (S3) di ISI Yogyakarta. Aktif mengikuti Pameran di dalam maupun Luar negeri. Karyanya pada tahun 2004 terpilih untuk di pasang di World Sculpture Park Changchun, China.

Gustaff H. Iskandar

Lahir pada tanggal 16 Agustus 1974 di Sukabumi – Jawa Barat. Menyelesaikan sarjana melalui jurusan seni murni FSRD – ITB pada tahun 1999. Sejak saat itu, Gustaff H. Iskandar banyak terlibat dalam kegiatan manajemen seni, penulisan, dan berbagai pameran seni rupa. Pada tahun 2000 s/d 2002, terlibat dalam penerbitan majalah Trolley di Bandung. Sementara pada akhir tahun 2001, bersama-sama dengan R.E. Hartanto, T. Ismail Reza dan Reina Wulansari. Terlibat dalam pembentukan Bandung Center for New Media Arts, sebuah organisasi

penelitian dan pengembangan seni media yang juga menyokong perkembangan praktik seni multidisiplin di Indonesia. Kini, Gustaff H. Iskandar masih aktif berkarya, selain juga banyak terlibat dalam berbagai kegiatan organisasi, menjadi kurator pameran, menulis dan menjadi pembicara pada acara diskusi dan simposium. Pada tahun 2003, ia juga terlibat dalam pembentukan Common Room (<http://www.commonroom.info>), sebuah ruang inisiatif yang dikelola secara bersama oleh Bandung Center for New Media Arts dan Toko Buku Kecil (Tobucil).

Krisna Murti

Seniman dan pengamat video/media baru. Telah memamerkan seni media barunya di Bienal Internasional seperti Havana-Kuba (2000) dan Venice-Italia (2005). Selain itu juga tercatat sebagai tenaga pengajar di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Email: krisnart@melsa.net.id

Nerfita Primadewi

Lahir di Yogyakarta 25 Februari 1974, Seniwati yang menggagas seni SMS ini, bekerja menjadi Tenaga Pengajar di Jurusan Televisi ISI Surakarta, telah menempuh pendidikan S1 di Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta dan S2 Videografi di kampus yang sama. Aktif berkarya & mengikuti pameran kelompok maupun tunggal di dalam dan luar negeri.

Syamsul Barry

Konsultan Media Computer Assisted Learning & video production untuk Pendidikan Kesehatan di BPK-Fak. Kedokteran UGM, tenaga Pengajar di D3 Komputer Sistem Informasi FMIPA UGM & Pascasarjana ISI Yogyakarta. Menempuh S1 di Fak. Seni Rupa ISI Yogyakarta dan S2 Culture Studies (IRB) di Universitas Sanata Dharma. Dikenal sebagai pendiri LBK Taring Padi (bersama seniman progresif Yogyakarta). Aktif berkarya dan mengikuti pameran, diantaranya Bienal Seni Rupa Yogyakarta 2006, selain itu juga terkadang menjadi kurator pameran, diantaranya Pameran Foto dan Instalasi **"Masa Lalunya Masa Kini"** (Foto-foto TaPol P. Buru) Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta, November 2004

Email: iicul@hotmail.com

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, Ronny, 2003, *Video: Not All Correct...*, katalog "O.K Video, Post-event", Agung Hujatnikajennong (ed.), Jakarta: ruangrupa.
- Asikin Hasan, 2003, *Sedikit Catatan Media Baru, 15 Years Cemeti Art House Exploring Vacuum*, Yogyakarta: Cemeti Art House.
- Atkins, Robert, 1997, *Art Speak*, second edition, New York: Abbeville Press Publishers.
- Aukstakalni, Steves & David Blatner, 1992, *Silicon Mirage: The Art and Science of Virtual Reality*, Peachpit Press.
- Claudia Dona, 1988, "Invisible Design" dalam John Thackara, *Design After Modernism*, Thames & Hudson.
- Freud, Sigmund. 2001. *Tafsir Mimpi* (terjemahan). Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Gouzali Saydam, 2005, *Teknologi Telekomunikasi, Perkembangan dan Aplikasi*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Greene, Rachel, 2004. *Internet Art*, London: Thames & Hudson Ltd.
- Guterl, Fred, Bionic Youth, dalam *Newsweek*, Vol. CXLII, No. 8, Aug.25-Sept. 1 2003.
- Hanhardt, John, 1993. *Expanded Forms, Notes Towards a History*, Art and Design Magazine, London: Academy Group Ltd..
- J. Haryatmoko, 1986, *Manusia dan Sistem, Pandangan tentang manusia dalam sosiologi Talcott Parsons*, Yogyakarta: Kanisius.

Kitley, Philip, 2001. *Konstruksi Budaya Bangsa di Layar Kaca/ Television, Nation and Culture in Indonesia*, Jakarta:ISAI.

Kleden, Ignas, 10 *Proposisi Sosial-Budaya tentang Teknologi*, Makalah dalam Seminar Nasional Sains, Teknologi dan Perubahan Sosial: Pembudayaan Sains dan Teknologi Menuju Masyarakat Sejahtera, Institut Teknologi Bandung, 8 Mei 2003.

Kranz ,Stewart 1974, *Science & Technology in the Arts, A Tour through the Realm of Science/Art*, VNB: New York.

Lim, Merlyna, 2004. *Informational Terrains of Identity and Political Power : The Internet in Indonesia*, Jurnal Antropologi, Jakarta, Indonesia.

Manila Bulletin, 13 Februari 2004, B-15.

Manovich, Lev, 2001, *The Language of New Media*, Massachusetts: MIT Press.

Mas'ud Zavarzadeh, 1991, *Seeing Films Politically* , New York :Sunny Press.

Mirzoeff, Nichlolas, ed., 1999, *The Visual Culture Reader*, New York: Routledge.

Murti, Krisna, 1999, *Video Publik*, Yogyakarta: Kanisius.

Myerson, George, 2003, *Heidegger, Habermas dan telepon genggam*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.

National Inquirer, 5 Oktober 2005, A3.

Paul, Christiane, 2003, *Digital Art*, London: Thames & Hudson Ltd.

Piliang ,Yasraf A., *Realitas Baru Estetik Prespektif Seni dan Disain menuju abad ke 21*, Jurnal Seni No. VI/01- Mei 1998.

Putra, Budi, 2004, *Planet Selular*, Jakarta: Logicom Publication.

Rees, A.L., 1999, *A History of Experimental Film and Video*, British Film Institute.

Ruhrberg, et.al., 2000, *Art of the 20th century*, Köln: Taschen.

Rush, Michael, 1999, *New Media in Late 20th Century Art*, London: Thames and Hudson Ltd.

Rush, Michael, 2003, *Video Art*, London: Thames and Hudson Ltd.

Soedjojono S., 1946, *Seni Loekis Kesenian dan Seniman*, Yogyakarta: Penerbit Indonesia Sekarang.

Tosiharu, Itoh, 1998, *Gamelan of Nommunication*, ICC Concept Book , Tokyo: NTT Publishing.

Walker, John A, 1990, *Art in the Age of Mass Media*, London: Pluto Press.

Ditengah perkembangan masyarakat kontemporer, telah banyak seniman yang juga menggunakan media-media baru yang berbasis pada perkembangan teknologi komputer, manipulasi digital, internet, dan video (audio visual), sebagai sebuah medium ekspresi. Seniman menggunakannya sebagai cara baru dalam menciptakan citraan-citraan baru, yang dengan sifat tertentu hanya dapat dicapai oleh medium ini, seperti gagasan waktu dalam medium video, atau citraan-citraan yang hanya dapat dicapai melalui manipulasi digital seperti animasi tiga dimensional atau cetak digital.

- Apa sih Seni Media Baru? Sifat khusus yang hanya dapat dicapai oleh media ini (yang selalu menjadi tujuan dari seniman) adalah mendekatkan karyanya dengan penonton. Interaktivitas dalam seni media baru adalah salah satu kelebihan yang disebabkan oleh sifat medianya yang tidak memusat, fleksibel, tidak sakral, sangat dekat dengan keseharian, dan terbuka, dimana penonton tak lagi berjarak dengan karya melainkan memainkan peranan penting dengan interaksi yang tercipta.....

Belum banyak tulisan yang mengupas masalah tersebut, buku ini berisikan kumpulan tulisan dari enam seniman/pemerhati seni media baru yang berdomisili di Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan Surakarta. Kumpulan tulisan ini mencoba menguak banyak pertanyaan yang sering timbul kaitannya dengan semakin berkembangnya Seni Media Baru di Indonesia.

ISBN 97915238-0-0



Direktorat Kesenian
Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata