

Teknologi Digital dalam Perspektif Seni Visual

R. Nanang Widyatmoko ⁽¹⁾

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ⁽¹⁾
Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, 55183

Email: nanangwidyatmoko@umy.ac.id *

Submitted: (November, 3 2024), Revised: (Desember, 15 2024), Accepted: (Januari 9 2025), Available: (Januari, 30 2025)

Abstract:

Keywords:

visual art;
technology;
digital;
new media art.

The paradigm of visual art mediums, whether in the context of three-dimensional or two-dimensional materials, generally tends to trace lines, planes, spaces, colors, textures, light (dark and light), and shapes. On the other hand, art also includes movement (dance) and sound (music). However, works of art are not always boxed in by type. Each can complement each other in a collaboration that leads to a creative, narrative and participatory art form. Meanwhile, digital technology has characteristics that are logical, coherent numerical representation, systematic modularity, automatic, analytical, variability and transcending (the relationship between computing and daily cultural life). Digital technology is closely related to the media, therefore the media continues to develop along with the advancement of digital technology. The development of digital technology produces new media (digital) as a development of old media (analog). The latest breakthrough in the world of visual art that combines elements of conventional art with digital technology. Thus, visual art develops in accordance with the development of media technology considering that art is often manifested through visual media. Conventional art developed in combination with digital technology is called new media art. Forms of new media art can be identified in video media, video installation, video art, video games, photography, digital print, digital painting, digital imaging, 2D animation, 3D animation, web-art, or other interactive art.

Pendahuluan

Perkembangan seni visual berjalan seiring dengan perkembangan peradapan manusia. Dimana manusia mencapai sebuah perkembangan kebudayaan dan kesenian selalu mengikuti, misalnya ketika peradapan manusia pada jaman batu hidup dan tinggal di gua mendapatkan

makanan dari memetik buah-buahan di hutan atau berburu binatang (Comba, 2013). Dari pengalaman mereka sehari-hari maka muncul seni visual yang ditorehkan pada dinding gua berupa figuratif dari binatang buruan mereka (Aubert et al., 2019; Sigari et al., 2024). Demikian pula ketika peradapan manusia banyak mengeksplorasi batu sebagai medium, maka seniman pada masa itu menghasilkan maha karya yang monumental seperti relief dan patung dengan bahan baku batu andesit pada candi-candi terutama di Jawa Tengah (Kinney et al., 2003; Kowal, 2019). Ketika eksplorasi memasuki pada hasil peternakan maka seniman berhasil membuat wayang kulit dari hasil olahan binatang peliharaan (Kwabena et al., 2012). Demikian seterusnya bahwa seniman bergerak dengan karya-karya sesuai dengan zamannya.

Bahkan kadang kala seorang seniman mempunyai visi melampaui zamannya. Artinya buah pikir seniman terlalu cepat berkembang melebihi perkembangan peradapan itu sendiri. Sehingga sering terjadi seniman dianggap sebagai orang gila, tidak masuk akal, dan hidup di ruang imajiner, terlalu berkhayal dan jauh dari realitas kehidupan yang sebenarnya. Berbeda pola pandang dan pola pikir dari apa yang diyakini oleh masyarakat pada umumnya.

Seniman mempergunakan bahan-bahan dari realitas dan menjusunnja kembali dalam susunan yang baru yang mempunyai realitas sendiri. (Jassin, 1969).

Demikian juga perkembangan seni media baru ditengah masyarakat postmodern. Postmodernisme mengafeksi sendi-sendi kehidupan secara general, bahkan postmodern masuk pada ranah seni dan estetika (Răţulea, 2019). Pada zaman modern seni dimurnikan dari distorsi yang terjadi akibat dari implementasi dari aspek-aspek yang melebur dengan seni, seperti tradisi dan kemasyarakatan (Horváth, 2018; Masruroh, 2023). Seni meminjam konsepsi modernisme seperti universalisme seni, sekulerisme seni, dan pengeksklusifan seni. Dengan demikian seni menjadi amat kaku dan tidak berkembang. Dilain waktu, paham modernisme yang terdapat pada senirupa mendapat resistensi dari kekritisan pemikiran publik seni (Leal, 2010; Raman, 2008). Hal ini juga dipengaruhi perkembangan pola pikir masyarakat global yang memasuki gerbang pemikiran filosofis yang dibawa postmodernisme. Bentuk resistensi ini pun dikenal dengan postmodernisme seni yang membawa angin segar dalam dunia seni rupa. Dengan bertambah lenturnya pemikiran publik akan seni, penggunaan media pun menjadi amat tak terbatas bahkan melampaui norma-norma etis. Postmodernisme berusaha untuk meminjam pemikiran masa lalu mengenai seni, menitik beratkan pada meleburnya seni dengan masyarakat dan tradisi (Cantone et al., 2020). Seni diupayakan untuk kembali melebur dengan keduanya. Diangkatnya kembali isu-

isu sosial dalam karya seni tentunya menambah kaya ruang lingkup batasan karya. Selain itu seni dapat diangkat menjadi media yang digunakan untuk mengkritisi masalah-masalah sosial yang semakin kompleks. Seni pada masa postmodernisme semakin cair dan luas jangkauannya, babak baru dengan tawaran kebebasan berkarya secara menyeluruh namun harus kritis, filosofis, berdasar riset yang mendalam. Sehingga dewasa ini karya seni tidak terbatas pada permasalahan visual estetika namun juga pada konseptual gagasan yang tertuang dalam karya. Bahkan konseptual dan pertanggungjawaban karya lebih dipentingkan dan diutamakan. Gejala yang terjadi di bawah gerakan besar post-modernisme membawa bentuk-bentuk kesenian yang dipandang baru dalam lingkup seni visual. Bentuk-bentuk kesenian seperti video, video instalasi, video art, video game, fotografi, digital print, digital painting, digital imaging, animasi 2D, animasi 3D, web-art, ataupun seni interaktif lain. Seni media baru mempunyai konsep publikasi yang lebih luas, bisa masuk ke gadget dan personal komputer atau laptop melalui media internet yang menyeruak ditengah kehidupan.

Pembahasan

Modernisme

Industrialisasi menjanjikan manusia modern akan menjadi gilang gemilang dengan cara mengagungkan Rasio, Sains dan mengunggulkan Manusia terhadap Alam dan Tuhan. Melepaskan diri dari Tradisi masa lalu, menjadikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai alat untuk mengalahkan Alam, adalah janji-janji Modernisme agar Manusia kelak hidupnya menjadi lebih baik. Namun apa yang terjadi dengan Modernisme, ternyata manusia menyerahkan diri secara sukarela untuk dijadikan sekrup dalam elemen industri. Teknologi digunakan sebagai alat eksploitasi terhadap alam sehingga lingkungan menjadi rusak dan polutif. Demikian pula janji akan sebuah peradaban yang sanggup menata hidupnya berdasarkan pertimbangan rasional, ternyata mengakibatkan monopoli dalam bidang politik, ekonomi, dan selanjutnya hegemoni pada seni dan budaya, serta membawa bencana kekerasan dan pemaksaan. Dan yang lebih parah lagi, Modernisme telah gagal menghindari dominasi kekuasaan dan kerakusan bangsa-bangsa maju sehingga kapitalisme menindas bangsa-bangsa lemah/minoritas. Masih teringat dalam pikiran kita kekejaman nazi terhadap minoritas yahudi di eropa, atau hilangnya sisi-sisi humanistik manusia dari kehancuran Perang Dunia II. Boleh jadi Modernisme lahir dengan gagasan yang tepat, namun

konsekuensi yang dibawanya ternyata tidak berbanding lurus dengan tujuan dari modernisme itu sendiri. Beberapa hal yang menjadi ciri Modernisme adalah :

1. Antroposentris berasal dari bahasa Yunani *anthropos* = manusia dan *centrum* = pusat adalah anggapan yang menyatakan bahwa manusia adalah pusat segalanya
2. Eksistensialisme Manusia adalah bebas dan otonom, termasuk bebas dari hegemoni otoritas lama dan tradisi
3. Rasionalisme menyatakan bahwa kebenaran harus ditentukan melalui pembuktian, logika, dan analisis berdasar fakta
4. Manusia mampu mencari fondasi segala pengetahuan
5. Menolak hubungan atau ikatan masa kini dengan masa lampau
6. Menjadikan Sains (ilmu alam dan matematika) sebagai standar umum kebenaran
7. Tubuh dan Pikiran adalah saling otonom, Pikiran lebih penting dari Materi
8. Melihat dan memperlakukan Dunia dan Manusia seperti cara kerja mesin
9. Sekularisme menyatakan bahwa sebuah institusi harus terpisah dari agama atau kepercayaan artinya bahwa kontrol kehidupan tidak lagi menjadi dominasi Tuhan
10. Kapitalisme suatu paham yang meyakini bahwa pemilik modal bisa melakukan usahanya untuk meraih keuntungan sebesar-besarnya.

Di zaman modernisme hal ini menjadi prinsip yang mendasari perkembangan industri. Humanisme menjadi tidak dipentingkan lagi karena kuantitas produk menjadi satu tujuan, eksploitasi alam besar-besaran yang berakibat pada kerusakan ekosistem, manusia adalah sebagai mesin dari industrialisasi demi keuntungan kapitalis.

Postmodernisme

Postmodernisme berkembang setelah era modern dengan modernismenya. Didasari oleh kekecewaan terhadap hasil dari modernisme yang justru berdampak pada kerusakan-kerusakan maka kemudian muncul paham post modernisme (Mali, 2024). Namun demikian postmodern bukanlah paham tunggal sebuah teori sebab dalam paham ini justru menghargai teori-teori yang bertentangan dan sulit sekali dicari titik temu yang tunggal. Menurut David Graffin Postmodernisme adalah koreksi dari beberapa aspek modernisme. Lebih lanjut bahwa postmodernisme merupakan upaya untuk mengembalikan kaidah-kaidah humanis dan keberagaman kedalam karakter modern (Salamah, 2015).

Berikut ini adalah karakteristik umum Postmodernisme yang merupakan reaksi atas Modernisme :

1. Postmodernisme tidak percaya bahwa Modernisme akan membawa manusia mempunyai kualitas hidup yang lebih baik.
2. Tidak menekankan pada pengagungan rasio yang berlebihan, Postmodernisme mengakomodasikan aspek-aspek kemampuan manusia yang lainnya seperti emosi dan intuisi.
3. Menolak klaim kebenaran tunggal dan mutlak yang berpedoman pada kebenaran saintifik, Postmodernisme menawarkan kebenaran yang bersifat plural, lokal dan imanen.
4. Tidak ada teori-teori universal yang berlaku umum dan terpusat, Postmodernisme mengedepankan lokalitas.
5. Tidak ada pemaknaan yang bersifat tetap dan tunggal terhadap realitas.
6. Adanya kesatuan organis dalam segala unsur di alam semesta yang saling berhubungan satu dengan yang lain secara egaliter.
7. Menawarkan sikap kooperatif terhadap alam, alam tidak boleh dieksploitasi demi kepentingan manusia semata.
8. Kembali kepada hal-hal spiritual dan menghormati nilai-nilai religius.

Seni mulai mempertanyakan eksistensi diri atas gejala sosial seni. Seni yang lekat akan kesadaran diri, menyadari berbagai hal yang tercakup di dalamnya, jauh dari kesan intuitif, seni lebih mengarah menjadi sebuah *intellectual statemen* atau tindakan kritis, yang dalam proses ontologisnya melalui sebuah proses pengeraman ide yang benar-benar sadar. Seni yang lekat dengan kesadaran konteks seninya disebut dengan seni konsep “conceptual art”. Seni konsep adalah seni yang luwes, radikal, dan integral. Seni ini pada perkembangannya berintegrasi dengan berbagai disiplin ilmu yang sebenarnya tidak berhubungan dengan seni rupa, namun sekarang terkesan dekat karena integrasinya dimulai dari seni konsep. Seringkali berkolaborasi dengan disiplin ilmu lainnya, seperti semiotika, linguistik/bahasa, psikologi (salah satunya psiko-analisis), teatrikal, filosofi, ekologi (lingkungan), politik, sosial kemasyarakatan, jurnalistik.

Penangkapan gelombang oleh indera merupakan peristiwa fisik yang dilangsungkan dalam tubuh kita sambil diolah menjadi peristiwa fisiologik dan biologik. (Djelantik, 1999)

Keberkaitan seni dengan berbagai aspek hidup dan disiplin keilmuan lainnya boleh jadi dianggap sebagai sebuah indikasi lahirnya seni post-modern yang dikembalikan lagi kepada

masyarakatnya, seni yang jauh lebih bebas dan plural, yang lebih akrab di telinga manusia kontemporer. Seni konsep membebaskan seni untuk melanglangbuana dan berinteraksi dengan berbagai macam aspek, bahkan cenderung ekstrim, tidak terbatas, radikal, dan berakhir pada sebuah kondisi yang membingungkan. Namun demikian postmodern sendiri bukan solusi yang tanpa masalah postmodern mempunyai kompleksitas yang lebih rumit dengan ditemukannya teknologi jaringan komputer. Ketergantungan manusia kepada perangkat teknologi semakin tinggi terlebih di era yang serba digital akhir-akhir ini. Relasi satu individu dengan individu yang lain membutuhkan media digital sebagai jembatan komunikasi. Peranan orangtua didalam keluarga sudah digantikan oleh televisi dengan multi chanel yang memungkinkan anak untuk mengganti chanel sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Komunikasi dengan kenalan, saudara dari daerah lain, negara lain ataupun benua lain dapat dilakukan dari ruang kerja kita atau bahkan dapat kita lakukan dari atas tempat tidur dipagi hari. Dengan demikian eksistensi manusia dengan lingkungan menjadi absurd tidak jelas karena segala sesuatu dapat kita selesaikan melalui media baru ini. Anak-anak yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya di ruang publik hijau digantikan dengan permainan game online di komputer masing-masing. Meskipun mereka dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dengan perangkat digital ini. Namun sebenarnya kehadiran mereka adalah maya dan meninggalkan akidah dari realitas pergaulan itu sendiri. Pergeseran nilai-nilai humanis yang secara langsung masuk kedalam ruang privat kita digantikan dengan nilai-nilai yang absurd. Keadaan ini menjadi satu kegelisahan bagi seniman yang sebenarnya juga terjebak dengan realitas digital ini gerakan postmodernisme muncul menyeruak di tengah hingar bingar yang sepi dunia maya. Respon seni dalam terminologi digital berkembang di dekade 70 an. Memanfaatkan teknologi digital sebagai media ekspresi seni sehingga proses berkarya dan presentasi. Termasuk didalamnya penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, gambar, video, animasi, audio. Akibat dari teknologi digital telah mengubah kesenian dengan model konvensional misalnya kuas digantikan dengan tool. Cat minyak atau cat akrilik digantikan dengan mode warna “*color mode*” seperti mode warna RGB, mode warna CMYK, mode warna lab, bitmap mode, indexed color mode, duotone mode, multichannel. Sedangkan kanvas atau kertas dapat digantikan oleh monitor. Maka muncullah seni bentuk baru seperti web art, instalasi digital, dan virtual reality diakui sebagai praktek artistik.

Seni digital bisa murni dengan media komputer misalnya fraktal adalah benda geometris yang kasar pada segala skala, secara visual dapat dibagi dengan cara yang radikal. Beberapa fraktal

dapat dipecah menjadi beberapa bagian yang semuanya mirip dengan fraktal aslinya. Demikian pula dengan gambar komputer grafis 3 dimensi (3D) yang dihasilkan dari pengembangan gambar komputer grafis 2 dimensi (2D). Gambar komputer grafis adalah transformasi dari suatu konsep benda nyata ke model geometris dengan dasar unsur-unsur seni visual misalnya bentuk, komposisi, volume atau kedalaman, gelap terang. Grafik komputer 2D merupakan bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar menggunakan teknik penggambaran yang memiliki patokan titik koordinat sumbu x dan sumbu y. Sedangkan grafik komputer 3D memiliki bentuk benda seakan-akan memiliki volume panjang, lebar, dan tinggi dengan demikian grafik 3D memiliki tiga koordinat yaitu x,y,z. Sebenarnya representasi dari data-data geometrik 3 dimensi adalah hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafik komputer 2D.

Seni video

Seni video muncul dan berkembang di akhir 60-an dan awal 70-an sebagai seni dengan media dan teknologi baru. Seni video merupakan seni yang menggunakan gambar bergerak baik menggerakkan atau merekam subjectmatter tertentu (Alforova et al., 2021). Dalam proses selanjutnya video bisa di tambah dengan data audio. Namun seni video berbeda dengan produksi televisi atau film. Beberapa perbedaan antara video art dengan produksi televisi atau film adalah bahwa seni video tidak tergantung pada konvensi yang mendefinisikan teater atau televisi (Bernaschina, 2022; Uyar, 2022). Video art bisa tidak menggunakan atau mempekerjakan aktor atau talent, bisa juga tidak perlu ada dialog, narasi, atau musik sebagai background, bahkan tidak terikat pula dengan alur cerita. Perbedaan ini menjadi penting karena menggambarkan seni video tidak hanya dari bioskop atau televisi tetapi juga dari subkategori dimana didefinisikan tersebut dapat menjadi rancu. Keberadaan video seni sebagai variasi dalam menjelajahi batas-batas medium yang ada harus bersaing dengan media mainstream yang mendominasi ada di publik. Seni video dapat mengambil banyak bentuk dalam penyajian misalnya streaming atau rekaman yang disiarkan. Dapat dipresentasikan/dipublikasikan di dalam galeri-galeri, atau didistribusikan sebagai DVD, bahkan dapat pula diupload melalui media sosial atau internet. Perkembangan selanjutnya video art dapat di kategorikan dalam dua jenis varian yaitu *single chanel* dan *instalasi single chanel*. Single chanel lebih dekat dengan gagasan konvensional televisi, diputar, atau diproyeksikan. Di paparkan sebagai gambar tunggal. Sedangkan instalasi di kolaborasi dengan media lain baik lingkungan maupun beberapa potongan video yang berbeda yang disajikan secara terpisah. Atau bahkan dapat dikombinasi dengan media tradisional lain misalnya instalasi patung.

Video di era 1990 mengalami revolusi ketika teknologi digital ditemukan. Akses yang luas untuk merekam dan editing dapat di kontrol dengan mudah dan murah dengan teknologi media baru ini. Sehingga banyak seniman yang bekerja dengan video dan membuat instalasi interaktif berbasis video. Dalam perkembangan selanjutnya video bukan saja masalah rekam tetapi juga dapat mengerakakan gambar statis (animation).

Nam June Paik merupakan seniman pertama yang menggunakan video sebagai media pameran dengan memanipulasi TV pada tahun 1963. Dia dianggap sebagai pendiri seni video karena sering mengkolaborasikan berbagai media sebagai karyanya. Misalnya Nam June Paik berpartisipasi dalam Neo-Dada gerakan seni yang dikenal sebagai Fluxus, terinspirasi dari komposer Jhon Cage. Dia menggunakan suara sehari-hari sebagai suara dalam soundnya. Karyanya dipamerkan dalam “Pameran Musik Elektronik Televisi” dimana ia menyebarkan televisi dimana-mana dan menggunakan magnet untuk mengubah gambarnya. Banyak seniman terkemuka video yang menonjol adalah mereka yang terlibat dengan gerakan bersamaan dalam seni konseptual, kinerja, dan film eksperimental. Antara lain Vito Acconci, John Baldessari, Peter Campus, Doris Totten Chase, Norman Cowie, Dan Graham, Joan Jonas, Bruce Nauman, Nam June Paik, Shigeko Kubota, Martha Rosler, William Wegman, Gary Bukit, dan banyak lainnya.

Perkembangan seni video di Indonesia

Keberadaan senimedia baru di Indonesia tidak terlepas dari munculnya Gerakan Seni Rupa baru (GRSB) di tahun 1975 hingga awal tahun 1980-an.

Dalam manifestonya telah melapangkan jalan bagi ekspresi seni dan eksperimentasi medium lain, menggunakan elemen-elemen jalanan atau keseharian, menggunakan teknologi reproduksi seperti fography dan fotokopi serta mempersoalkan isu sosial politik dan budaya. (Murti et al., 2009)

Perkembangan seni video di Indonesia berbeda dengan perkembangan seni video di Eropa atau Amerika Serikat dengan gerakan fluxus dan pertunjukan yang di rekam atau seperti yang dilakukan oleh Nam June Paik yang mengkritisi budaya media televisi. Bahkan, pengaruh video dalam seni kontemporer tidak hanya hasil dari inovasi dalam bidang seni namun lebih pada posisi kritis terhadap industri, kapitalis, kritik televisi, lingkungan dan mainstream industri hiburan. Video art di Indonesia berkembang dalam konteks sosial tertentu di awal tahun 90-an dan pertama kali digunakan sebagai bagian dari instalasi misalnya karya Krisna Murti “12 Jam Dalam Kehidupan

Agung Rai, Para Dancer(1993) Krisna mukti belakangan berkomitmen dalam praktik video seni media disepanjang karir berkeseniannya. Sebelum itu pernah juga tercipta karya instalasi oleh Heri Dono Berharap Mendengar dari anda segera (1992), yang di tampilkan di 1st Asia Pacific Triennale tahun 1993.

Video dimasukkan ke dalam seni instalasi disusun dengan media lain yang berbeda seperti lukisan atau patung atau suatu benda tertentu. Beberapa karya juga menuntut audience untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam menikmati karya seni yang biasa di sebut dengan video partisipatif. Pada masa kejatuhan rezim suharto pemerintah otoriter yang berkuas selama 32 tahun (1967-1998). Video turut mendukung gerakan sosial yang berbeda guna menyebarkan pesan-pesan kritis dan juga dalam mendokumentasikan transformasi sosial. Selama periode pemerintahan orde baru, praktik industri dan seni video dibatasi, dikendalikan, disensor, dikenakan pajak baru pada penjualan dengan demikian pada masa ini seni video tidak dapat berkembang dengan baik. Setelah reformasi yang ditandai tumbangnya rezim suharto banyak dibuat karya karya audio visual yang berhubungan dengan politik dan pemberdayaan masyarakat marginal. Didukung oleh perkembangan teknologi digital alat-alat perekam (recorder) semakin banyak dan murah sehingga banyak hasil karya video dari berbagai kalangan masyarakat yang di buat.

Reformasi 1998 menandai kebebasan baru dalam berkomunikasi dan demokratisasi media. Di barengi dengan membludaknya teknologi media dan informasi di pasar yang mendorong lahirnya generasi baru seniman yang menggunakan teknologi baru itu sebagai media seni (Murti, 2009).

Meskipun tidak dipungkiri bahwa teknologi ini bisa disalahgunakan semisal untuk merekam adegan-adegan privat yang seharusnya menjadi ritual sakral dapat menjadi konsumsi publik dengan luas. Terlebih dengan berkembangnya teknologi komputer jaringan. Namun demikian kita tentu saja tidak mungkin bersikap apatis mengenai masalah itu. Sebab banyak manfaat lain dari perkembangan recorder video yang bisa kita gunakan untuk hal-hal positif demi perkembangan kesenian terutama seni media baru. Perkembangan ini didukung pula dengan perkembangan software editing video yang dapat kita dapat dengan open source atau kita dapat dengan gratis.

Namun kelompok-kelompok seni yang concern dengan perkembangan video art di Indonesia masih terbatas di kota-kota seperti Jakarta, Bandung dan Yogyakarta saja. Padahal kalau kita menengok sejarah masa lalu Indonesia terkenal dengan tradisi komunal yang kental misalnya dengan adanya sanggar seni di kampung-kampung. Dimana dinamika kesenian lahir dari dialog-

dialog sederhana di antara anggota sanggar yang didampingi oleh orang yang dituakan di kelompok tersebut. Susana sebuah sanggar bisa jadi menggunakan hubungan kekeluargaan sebagai basic pendidikannya. Dalam hal ini guru merupakan tempat untuk share dan memberi solusi berdasar apa yang telah didialogkan bersama. Menurut videokronik, dalam tulisannya yang berjudul “Video Aktivisme dan Distribusi Video di Indonesia” yang diterbitkan oleh KUNCI Cultural Studies Center dan Libatkan Media pada tahun 2009 aktifitas video dapat di bagi dalam tiga kelompok yaitu

1. Akar rumput aktivitas video, didedikasikan terutama untuk diri pemberdayaan masyarakat atau individu, mengembangkan respon kritis terhadap arus utama dan komersial media, seperti “kampung halaman” Yogyakarta yang mempromosikan penggunaan video dengan pemuda yang datang dari daerah pedesaan.
2. Sosial taktis aktivisme video, aktivitas mereka di fokuskan pada topik-topik seperti kerusakan lingkungan, pelanggaran HAM, ketidak setaraan gender, konflik klas sosial, atau protes politik, aktivis dalam jenis ini adalah Gekko Studio (Jakarta), sebuah inisiatif yang terlibat dalam isu-isu lingkungan dan pelestarian budaya tradisional.
3. Eksperimental aktivisme video, posisi kritis terhadap hegemoni mainstream dengan komponen kreatif yang kuat dan pendekatan inovatif untuk video. aktivis video eksperimentalingin melampaui batas-batas antara media, seni dan masyarakat.
4. Bila ditinjau dari segi geografis maka sampai saat ini ada beberapa daerah yang tidak jelas antara eksplorasi dan aktivisme seni, dalam banyak inisiatif ini peranan aktifis dan artis tidak dapat dibedakan dengan jelas.

Secara umum kelompok-kelompok ini berusaha memberikan kesadaran kepada masyarakat umum tentang penggunaan media video sebagai representasi budaya, sebagai perlawanan atas maraknya siaran televisi yang menjamur diberbagai daerah namun konten yang ditayangkan hanya seputar reality show, gosip selebriti, dan sinetron. Beberapa kelompok yang intens ini sebut saja

1. Ruang rupa (Jakarta)

Mendedikasikan sebagai refleksi budaya perkotaan dan dampak dari budaya media dalam masyarakat. Kelompok ini mengkolaborasi seni video dengan wacana seni rupa dan riset perkotaan. Pada tahun 2003 mereka menyelenggarakan festival seni video International pertama di Indonesia. Termotivasi oleh peningkatan pengguna media audio visual dan teknologi baru dalam kehidupan

sehari-hari, dengan melakukan workshop ke berbagai daerah dan dengan komunitas lain yang berbeda disiplin ilmu di seluruh nusantara, termasuk juga membawa atau memutar dan membahas karya-karya video hasil festival.

2. Jatiwangi Art Factory (Majalengka Jawa Barat)

Berfokus pada kehidupan pedesaan yang terhubung dengan seni dan kebudayaan. Beberapa waktu yang lalu mereka mengadakan Video Festival Village bekerja sama dengan penduduk setempat.

3. Forum Lenteng (Jakarta)

Berusaha melibatkan teknologi video yang eksperimental dengan isu-isu sosial, politik, dan terlibat juga dalam proyek-proyek berbasis masyarakat. Salah satu karya adalah 9808 merupakan review dan refleksi dari video yang di buat selama kurun waktu sepuluh tahun reformasi.

4. Videolap

Menggunakan media video bukan hanya kritisi namun juga sebagai media kreatif.

5. Mes56 (Yogyakarta)

6. (HONF) House of Natural Fiber (Yogyakarta)

Sebuah laboratorium media baru yang konsern terhadap topik-topik lingkungan, menghubungkan media baru dengan biologi.

Pemutaran video lebih sering diluar dari platform utama bisa saja diputar dirumah-rumah, bioskop independen, pusat kebudayaan asing, galeri, balai desa. Terlebih di zaman internet sekarang media pemutaran tidak sebatas pada material saja namun bisa juga imaterial media dimana kita menyajikan karya melalui media sosial seperti youtube atau facebook.

Kesimpulan

Perkembangan modernisme yang ditandai dengan revolusi industri membawa dampak yang negatif dari sisi humanisme, dimana manusia dan lingkungan dijadikan obyek seperti halnya mesin produksi. Perlawanan dari paham ini disebut dengan post modernisme yang berusaha mengembalikan manusia dengan lingkungannya sebagai subjek bukan lagi obyek semata. Seperti zaman zaman sebelumnya sebuah perkembangan pastilah diikuti oleh hasil kesenian, maka pada era postmodernisme diikuti oleh munculnya media baru sebagai ekspresi kegelisahan seniman dan sebagai medium untuk menunjukkan perlawanan terhadap mainstream kapitalis. Video art sebagai ikon manifestasi budaya media baru karena video adalah media hybrid atau gabungan dari satu

atau lebih media seni. Yang diolah menjadi karya seni baru. Isu-isu yang diangkat dalam seni video biasanya mengenai lingkungan, kritisi politik, pertentangan gender, perbedaan kelas strata sosial. Media yang digunakan sebagai penyajian juga lebih kompleks tidak terbatas pada ruang-ruang konvensional namun juga dapat diputar di tempat-tempat umum sehingga lebih bisa mendekat dengan masyarakat secara luas. Terlebih dengan adanya jejaring sosial yang sedang trend belakangan ini. Dengan demikian perkembangan video art kedepannya merupakan satu media seni baru yang merupakan perpaduan seni visual dengan teknologi digital akan terus berkembang mengikuti zamannya.

Daftar Pustaka

- Alforova, Z., Horevalov, S., Marchenko, S. M., Kotlyar, S., & Hrubych, K. V. (2021). Professional Training of Specialists in Audio-Visual Art: Problems and Prospects. In *Journal of Higher Education Theory and Practice*.
<https://doi.org/10.33423/jhetp.v21i14.4803>
- Aubert, M., Lebe, R., Oktaviana, A. A., Tang, M., Burhan, B., Hamrullah, Jusdi, A., Abdullah, Hakim, B., & Zhao, J. (2019). Earliest hunting scene in prehistoric art. *Nature*, 576(7787), 442–445.
- Bernaschina, D. (2022). The New Incorporation of Video Art and Video Poetry During the COVID-19 Pandemic: A Matter of Myth or Existing Reality. In *Cultural Arts Research and Development*. <https://doi.org/10.55121/card.v2i2.51>
- Cantone, L., Covà, B., & Testa, P. (2020). Nostalgia and Pastiche in the Post-Postmodern Zeitgeist: The ‘Postcar’ From Italy. *Marketing Theory*, 20(4), 481–500.
<https://doi.org/10.1177/1470593120942597>
- Comba, E. (2013). Mixed human-animal representations in Palaeolithic art: an anthropological perspective. *Palethnologie. Archéologie et Sciences Humaines*, 5.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Horváth, G. (2018). The modern paradigm of art and its frontiers. In *Modernity, Frontiers and Revolutions* (pp. 249–256). CRC Press.
- Jassin, H. B. (1969). *Sastra*. Jajasan Sastra.
- Kinney, A. R., Klokke, M. J., & Kieven, L. (2003). *Worshiping Siva and Buddha: the temple art of East Java*. University of Hawaii Press.

- Kowal, K. (2019). The Borobudur temple: the Buddhist architecture in Indonesia. *Budownictwo i Architektura*, 18(2), 5–19.
- Kwabena, A., Frank, A., & Boahin, B. (2012). Exploring Leather as Alternative Material for the Production of Instructional Media for Preschool Education. *International Journal of Innovative Research and Development*, 1(5), 39–50.
- Leal, J. C. (2010). On the strange place of Public Art in contemporary Art Theory. *On the W@Terfront. Public Art. Urban Design. Civic Participation. Urban Regeneration*, 16, 35–52.
- Mali, M. (2024). Posmodernisme dan Sumbangannya Bagi Perkembangan Teologi. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 9(1), 308–325.
- Masruroh, U. (2023). Penanaman seni kontemporer pada abad ke 21. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(02), 136–145.
- Murti, K. (2009). *Essay on Video Art and New Media: Indonesian and Beyond*. Indonesia Visual Art Archive.
- Murti, K., Nadarajan, G., Jurriens, E., Effendy, R., & Suanda, M. (2009). *Esai tentang seni video dan media baru*. Indonesian Visual Art Archive (IVAA).
- Raman, P. G. (2008). Modernism, public space and public art. *South African Journal of Art History*, 23(1), 245–257.
- Răţulea, G. (2019). Approaches to aesthetics: Postmodernism. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series VII: Social Sciences and Law*, 12(2), 347–352.
- Salamah, U. (2015). *Perspektif teori postmodern terhadap problema sosial politik kontemporer*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Sigari, D., Bourdier, C., Conti, C., Conti, J., Forti, L., García-Diez, M., Lai, G., Mazzini, I., Pieruccini, P., & Sardella, R. (2024). The last cave lion of the late Upper Palaeolithic: The engraved feline of Grotta Romanelli (southern Italy). *Quaternary Science Reviews*, 334, 108670.
- Uyar, S. (2022). Sanat Ve Teknoloji İlişkisi Üzerinden BİLL VİOLA'nın Yapıtları. In *Journal of Social Humanities and Administrative Sciences*. <https://doi.org/10.29228/joshas.64394>