

## **KONSTELASI SENI LUKIS DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL 4.0**

**Tri Aru Wiratno**

Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

triaru@ikj.ac.id

### **Abstrak**

Seni lukis hadir di keseharian sebagai karya, pengetahuan dan konten teknologi, sebagai bagian realitas sosial budaya. Membuat seni lukis di era teknologi digital 4.0 tetap tidak kehilangan pengertian seni lukis. Justru makin memperlihatkan keberadaannya di era teknologi digital 4.0 sebagai realitas kehidupan sosial budaya. Kajian ini menarik untuk memperlihatkan seni lukis di era teknologi digital 4.0. Dengan metode deskripsi, perkembangan seni lukis sebagai realitas kehidupan manusia, awal manusia ada di dunia ini. Seni lukis yang khas, seni lukis dibidang datar, dua dimensi selalu mengikuti perkembangan zamannya. Media cat dan mediumnya bidang datar mengalami revolusi teknologi digital 4.0, dan akan terus berlanjut pada tahapan berikutnya, selama manusia berada di dunia. Membawa seni lukis di era teknologi digital 4.0 dengan ditemukan model karyanya, yaitu lukisan intermedia, lukisan mixed media digital, lukisan digital dan lukisan artificial inteligensial, sebagai revolusi karya seni lukis. Kesimpulannya konstelasi seni lukis di era teknologi digital 4.0 berada pada keunikan diri yang menyatu pada revolusi teknologi informasi digital 4.0, dan kearifan seni lukis pada masanya.

**Kata kunci** : konstelasi, seni lukis, teknologi digital, era 4.0

## Pendahuluan

Seni lukis sebagai konstelasi berkesenian berkembang pada setiap masa, menyambut dan berada pada era teknologi digital yang datang. Sebagai karakter seni lukis tumbuh pada masanya, dan melompat pada era teknologi digital, dikarenakan lebih fleksibel, luwes, dinamis, adaptif, dan lebih kedepan dalam mempergunakan media dan medium berkarya. Membuat seni lukis dengan sendiri menyatu pada habitat kreativitas dan inovasi. Membawa seni lukis sebagai karakteristik dari perkembangan seni yang selalu ingin mencari jalan baru, pada kemungkinan berkesenian yang inspiratif. Jalan kehidupan melalui obyek, material, kemampuan teknik dan pengetahuan sebagai bentuk pencerahan, karena hidup manusia penuh dengan kemungkinan yang luar biasa, mengejutkan. Membuat kehidupan manusia begitu bergairah dan bernas, untuk menandai keberadaannya. Representasi seni lukis dari jaman ke jaman selalu mempunyai aksentuasi yang menari untuk dapat menandai jamannya. Tanpa harus kehilangan keberadaan diri dalam sebuah masanya atau era yang membawa kehidupan manusia berada dalam realitas simulasi ruang kehidupan, untuk dapat menyadari kehidupan pada satu titik atau ruang keabadian.

Begitu juga dengan perkembangan teknologi yang mempunyai keinginan sama, dalam melihat kreativitas dan inovasi sebagai disrupsi yang memberikan kemungkinan ilmu pengetahuan dan kekaryaannya, untuk menemukan sesuatu yang baru, inovatif. Membuat keberadaan atau konstelasi seni lukis dan teknologi senafas atau sejalan dengan kreativitas, inovatif. Konstelasi seni lukis di era teknologi digital 4.0 sebagai perkembangan disrupsi yang sangat revolusi, dengan mudah melompat dan berada pada jaman tertentu. Meskipun dengan sendiri seni lukis sebuah karya seni, yang luwes, dinamis, fleksibel dan adaptif memperlihatkan kekhasan bergerak pada realitas sosial budaya, meskipun berada dalam masa atau jaman yang berkembang atau revolusi.

Seni digital bukanlah praktik distrik, terpisah dari bentuk seni lainnya. Ini adalah pendekatan yang mungkin melibatkan segala macam asosiasi dengan praktik seni lain dan dengan bentuk presentasi dan penyelidikan lain, menunjukkan bahwa kita sedang menyaksikan sebuah revolusi yang mempengaruhi semua aktivitas kita dan bukan yang hanya mengarah pada pembentukan disiplin baru untuk diatur bersama orang lain (Digital Art History). Sudah lama sekali pada tahun 1979 seniman dan filsuf Prancis Hervé Fischer menyatakan dalam melihat sebuah pertunjukan di Pompidou Center di Paris, bahwa sejarah seni telah mati. Fischer mengklaim bahwa konsep 'linier' dari sejarah kemajuan sekarang sudah berakhir, perubahan yang memengaruhi pemahaman kita tentang waktu dan aktivitas seperti seni yang bergantung padanya. Sekarang, katanya, seni seperti sejarah sudah mati dan kami berada di zaman 'meta-art' (William Vaughan, 2005:4).

## Seni Lukis Era Digital

Era teknologi digital 4.0 merupakan sebuah kelanjutan dari perkembangan teknologi industri 1.0 yang ditandai dengan penyempurnaan mesin uap di abad 17. Mampu menggerakkan mesin yang diaplikasikan pada mesin industri, transportasi yang membuat mobilitas masyarakatnya lebih mudah. Kemudian teknologi industri 2.0 yang ditandai dengan menggerakkan mesin dengan tenaga listrik di abad 18. Mengantikan penggerak mesin uap dengan penggunaannya lebih efektif dan efisien dibandingkan uap. Tenaga listrik mendorong beberapa penemuan alat teknologi lain, seperti di antara telepon, gelombang radio. Revolusi industri di abad 19 sebagai teknologi industri 3.0 yang ditandai dengan hadirnya komputer yang mesin dapat berpikir secara otomatis. Kemudian di abad 20 revolusi industri 4.0 ditandai dengan penggabungan teknologi yang bersifat otomatisasi dengan sistem siber-fisik yang memungkinkan terhubungnya alat dengan jaringan internet. Bahkan sistem ini pun memungkinkan adanya kendali dan respon dari internet kepada mesin melalui aktuator dan sensor. Aktuator merupakan alat kendali yang dapat digunakan untuk mengedalikan penggunaan sebuah alat dari jarak jauh (Refsdal, Solhaug, Stoleh, Sudartoyo Dana, 2019:31).

Seni lukis sebagai sebuah bentuk karya seni rupa, visual sudah ada ribuan tahun dalam sejarah kehidupan manusia. Seni lukis menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam perjalanannya. Selalu berada dan menjadi bagian dari keseharian manusia dalam realitas kehidupan sosial budayanya. Meskipun tidak semua orang menekuni seni lukis dalam kehidupan kesehariannya. Seni lukis menjadi bagian kehidupan bagi orang tertentu dalam realitas kehidupan sosial masyarakat, sebagai sebuah tradisi yang melingkupi kehidupan keseharian, menjadi sesuatu yang sangat khusus di dalam masyarakat. Orang yang menguasai seni lukis di dalam kekerjanya, menjadi seorang pintar karena kemampuan melukis yang menjadi lingkup kehidupan manusia dengan alam semesta.

Seni lukis sebagai representasi dari wujud kehidupan yang penuh dengan misteri, mistik, segala sesuatu yang ada di alam semesta. Seni lukis telah ada, pada kehidupan masalah lalu, pra sejarah yang tertutup pada kehidupan yang serba tak terpahami. Sehingga manusia mencoba melihat kehidupan dan alam semesta yang melingkupi kehidupan manusia, yang membuat dirinya sangat kecil dan tak berdaya dalam menghadapi lingkup lingkungan alam yang penuh dengan sesuatu yang tak terpahami, pada sebuah ruang misteri dan mistis.

Dengan seni lukis secara perlahan, dan terus menelusuri liku jalan kehidupan, dengan segala upaya kehidupan keseharian yang masih terselubung kabut dan lembah. Kehidupan yang alamiah dengan hutan dan pepohonan yang lebat menutup pandangan dan menjadikan sebuah keterbatasan pandangan dalam pikiran untuk menembus hati. Seni lukis perlahan,

menguak dan membuka misteri kehidupan, dengan menggunakan garis yang bergerak sesuai dengan gerakan kehidupan lingkungan sekitar di mana manusia itu berada, dengan segala macam kebutuhan. Membuat gerakan garis memunculkan kesadaran bentuk binatang buruan. Membuat gerakan garis menuntun mata, pikiran, hati dan jiwa penuh dengan kebingungan, menemui titik pandangannya, terhadap lingkungan sekitar dan keberadaan dirinya.

Lukisan bintang-bintang yang terwujud dan terjelma menjadi sebuah obyek realitas yang terlihat menjadi sebuah gambar, lukisan yang memberikan pandangan tentang sesuatu, ditembok gua itu. Sesuatu itu adalah binatang pada lingkup kehidupan, sehingga melihat lingkungan binatang dan dirinya. Tanpa disadari terjadi refleksi diri sebagai manusia pada sebuah lingkungan yang ada disekitarnya. Untuk ditandai sebagai sebuah keyakinan, pemahaman dan pengertian tentang bahasa kehidupan terhadap dirinya dalam semesta alam.

Implementasi lukisan binatang keseharian merepresentasikan realitas kehidupan untuk memenuhi kebutuhan hidup, yang sangat sulit ditaklukan. Namun setelah ada karya seni lukis, menjadi binatang buruan itu serasa terkuasai dalam pandangan dan benaknya. Begitu juga berangsur keberadaannya sebagai manusia dalam lukisan tersebut itu, menjadi pusat pandangan tentang binatang, dan lingkungan sekitar. Memberikan kemungkinan dalam membuka pandangan, untuk dipahami sebagai bagian dari dirinya, atau untuk kebutuhan dirinya. Sejalan dengan karya seni lukis, membuat pandangan dan benak pikiran berjalan dalam realitas lingkungan alam, untuk menelusuri kehidupan dirinya. Begitu seterusnya seni lukis membawa perkembangan kehidupan manusia, untuk selalu mengolah hidupnya. Membuat kehidupan manusia berkembang, dan seni lukis mentransformasikan pertanyaan, dan ketidaktahuannya menjadi sebuah pemahaman dan pengertian, sebagai pengetahuan yang menjadi realitas yang ditemukan dalam kehidupannya.

Kehidupan mengalami perkembangan dari masa ke masa membentuk figurasi kehidupan manusia sebagai habitus yang terus melekat dengan berbagai macam artikulasi dan bentuk serta media yang dipergunakan. Sehingga seni lukis mensimulasi pada bentuk-bentuk lain, dari media dan teknik berkarya seni lukis mengalami perkembangan, karena selalu mengikuti jaman dan masanya. Meskipun bentuk atau wujud seni lukis tidak berubah, sebagai karya seni rupa pun tidak berbeda. Mulai dari tempat, kebutuhan, media, teknik dan pemikiran tentang kehidupan yang diartikulasikan dalam karya lukisan.

Terus berjalan dengan kehidupan keseharian, seni lukis mentransformasikan pandangan, pikiran dengan imajinasi dan fantasi pada bidang lain, keyakinan, filsafat, pengetahuan,

ilmu pengetahuan, dan teknologi. Sebagai bentuk teknologi tepat guna, menjadi teknologi eksplorasi untuk mendekati pada realitas kehidupan, sebagai sebuah eksplorasi dan kemajuan sebagai tujuan dari kehidupan, yang selalu disempurnakan. Berjalan dengan simultan, evolusi, seirama dengan masa atau jamannya. Begitu juga seni lukis di dalam karya di era teknologi digital 4.0 mengalami revolusi dengan mendisrupsi media dan media dengan era teknologi digital 4.0.

Mungkin ada sedikit keraguan di benak siapa pun bahwa sekarang kita berada di tengah-tengah salah satu transformasi teknologi paling dramatis dalam sejarah manusia. Sejak pembentukan World Wide Web pada awal 1990-an, revolusi ini telah terpengaruh - baik secara positif maupun negatif - setiap masyarakat di dunia. Ini telah dibuka mendapatkan berbagai peluang yang kaya dan menarik dalam seni visual, seperti di beberapa tempat lain, yang tampaknya tak terbatas dalam permutasi mereka. Bagi banyak dari kita, World Wide Web dan apa yang diberikannya masih terlalu bagus untuk menjadi kenyataan (William Vaughan, 2005:3). Karena seni lukis sebuah karya seni, yang luwes, dinamis, fleksibel dan adaptif memperlihatkan kekhasan bergerak pada realitas sosial budaya, dalam keseharian.

### **Metode**

Metode pengkajian ini berdasarkan partisipatoris, pendekatan yang melibatkan subyek terhadap permasalahan, untuk mendapat pemahaman dan pandangan tentang permasalahannya yang terjadi. Keterlibatan langsung dalam proses karya. Sedangkan kajian pustaka untuk mendapatkan sebuah data pengetahuan yang relevan, sehingga memberikan gambaran permasalahan yang lebih luas, bukan hanya sekedar bentuk permasalahan akan tetapi bagaimana permasalahan itu ada. Bentuk karya yang ditransformasikan sebagai pengetahuan karya seni lukis digital. Karya yang dilakukan bersama dengan mahasiswa seni murni yang berada pada perkembangan teknologi digital. Membuka banyak perkembangan teknologi informasi dan digital era 4.0 menjadi bagian yang penting.

Disrupsi digital senafas dengan karya seni lukis dengan sendiri menjadi satu kesatuan berkarya, bukan hanya sebatas kebutuhan dari karya seni lukis. Kesatuan itu tidak selalu bersamaan dalam karya, karena teknologi digital lebih melesat dengan lompat yang sangat revolusi pada perkembangan seni lukis, meskipun bisa menjadi perdebatan seni. Buat karya seni lukis bukan permasalahan dalam melukis, karena seni lukis sebagai anak jaman yang selalu berkembang secara fleksibel, dinamis, atraktif, dan mampu beradaptasi pada perkembangan.

## Pembahasan

Lukisan sebagai karya seni lukis yang bersifat dinamis, fleksibel, luwes dan adaptif, mempunyai bentuk seni non-diskursif, yang tidak selalu bisa dipikirkan dengan pemikiran yang logis, karena bersifat imajinatif dan intusitif. Karena seni lukis sebagai ekspresi yang menjadikan efeknya diwujudkan dibidang datar melalui penataan bentuk dan warna bagian dari bahan pendukung. Karena karya seni lukis bergerak pada ekspresi bukan pada aksioma atau rantai kesimpulan. "Karya seni adalah buah dari proses pengorganisasian di mana pengalaman pribadi, fakta, nilai, makna digabungkan ke dalam bahan tertentu dan menjadi satu dengannya, berasimilasi dengannya." John Dewey.

Oleh karena itu seni lukis lebih jelas dalam melihat permasalahan, dari berbagai disiplin yang ada, terutama berkaitan dengan penalaran abstrak dan argumen logis dilengkapi untuk memberikan wawasan khusus tentang praktik kreatif yang beroperasi melalui gambar dari pada kata-kata. Meskipun dalam melihat karya seni lukis, mungkin akan mengkritik sebuah lukisan dengan alasan artifisialitas atau ketidaktulusan, namun tidak akan dapat menilai lukisan berdasarkan kebenaran atau kepalsuannya. Pendekatan dan pandangan seperti itu tentunya bertumpu pada kesalahan kategori, dalam melihat sebuah karya seni lukis. Tetapi hal itu bukan berarti karya lukisan tidak dapat diperdebatkan. Karena dengan sebuah karya lukisan bisa membuka kemungkinan silang pendapat.

Seni lukis dengan karakteristiknya selalu berinteraksi pada jaman dalam segala hal. Sehingga perkembangan teknologi informasi menjadi bagian yang dipergunakan untuk karya. Menjadi realitas sosial budaya, keseharian seni lukis sebagai bagian dari kehidupan dengan yang lain tanpa ada satu penyesuaian. Karena bentuk seni lukis tidak akan berupa dalam karya, meskipun dengan teknologi digital. Karakter yang ada dirupsi digital menjadi bagian dari karya seni lukis dalam berkarya seni lukis, membuat karya lukisan sebagai sebuah repretasi dari aktualitas perkembangan baik secara tersirat maupun tidak tersirat. Baik sebagai media atau medium dan teknik yang merepresntasikan bentuk tema. Begitu juga dengan alat dengan mempergunakan teknik melukis.

Perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan memberikan kita pada pemahaman tentang perkembangan seni dan karya seni lukis menjadi sebuah keniscayaan dari perkembangan kreativitas dan inovasi. Studi awal yang menyelidiki hubungan antara kecerdasan dan kreativitas menunjukkan bahwa individu yang sangat kreatif juga memiliki kecerdasan yang lebih tinggi (Barron, 1963, 1969; Getzels & Jackson, 1962).

Kecerdasan kreatif dalam psikologi berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah dengan membayangkan solusi baru dan unik. Kecerdasan kreatif sangat terkait dengan individu yang memiliki bakat untuk bercerita, seni, dan mengembangkan ide-ide baru.

Untuk mendapat sebuah pencerahan dan makna sehingga membawa pada kesadaran hidup dalam realitas kehidupan sosial budaya yang selalu terus berkembang dan kemajuan teknologi digital.

Kecerdasan kreatif mengacu pada kemampuan untuk berhasil menghadapi situasi baru dan tidak biasa dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang ada. Menghubungkan kreativitas dengan ketekunan dapat menghasilkan seni, yang merupakan hasil kreativitas dan upaya yang terus-menerus digabungkan. Menjadi elemen lain dalam proses penciptaan seni untuk menghasilkan kebaruan.

Untuk itu seni komputasi? Komputasi terdiri dari semua perubahan yang dibawa oleh teknologi digital. Seni adalah seperangkat terbuka cara bertindak inventif teknologi budaya. Menggabungkan keduanya secara sistematis memberi kita seni komputasi. Hal terjadi dalam proses karya seni lukis pamflet yang mempergunakan media komputasi yang dikelola mulai dari gagasan ini pembuat karya seni lukis, sehingga menjadi sebuah karya seni lukis pamflet (Tri Aru Wiratno, 2021:75).

Tujuan kreativitas komputasional adalah untuk memodelkan, mensimulasikan, atau mereplikasi kreativitas menggunakan komputer, untuk mencapai salah satu dari beberapa tujuan: untuk membangun program atau komputer yang mampu menghasilkan kreativitas tingkat manusia. untuk lebih memahami kreativitas manusia dan merumuskan perspektif algoritmik tentang perilaku kreatif pada manusia ( [www.google.com/painting+artificial+intelligence](http://www.google.com/painting+artificial+intelligence)).

Konten seni dalam digital sebagai respons terhadap sains, sebagai format engumpulan data dan analisisnya biasanya dilakukan dengan tujuan ilmiah dalam pandangan digital. Ilmuwan mungkin memiliki teorema yang hanya akan berdiri untuk pengawasan dari komunitas ilmiah setelah dapat disajikan dalam konteks statistik yang berasal dari data tersebut.

Sebagai gambaran Loc Reverb mengembangkan metode instalasi dan CD-ROM. Sebagai sebuah praktek mencoba memberikan simulasi non-ilmiah yang dinamis dari cara di mana sistem visual manusia berhubungan dengan sebuah pemandangan. Ia juga mencoba untuk menunjukkan secara dinamis mekanisme untuk menganalisis fenomena visual; metode yang digunakan untuk membandingkan ingatan secara singkat dan memori jangka panjang; gerakan mata seperti itu memindai ke atas, bawah, kiri dan kanan melintasi pemandangan, dan proses dimana mata memperkirakan jarak dan hubungan visual antara fitur lanskap.

Karya seni lukis, ini dirancang untuk menggambarkan akurasi berpikir dan pengenalan detail yang tepat, dalam penglihatan sehingga menjadi satu kesatuan yang dapat merasakan secara simultan. Dengan demikian bentuk karya seni lukis secara keseluruhan memberikan pandangan ruang yang jauh lebih luas skalanya. Keinginan untuk mengukur dan merekam adalah kontras dengan dorongan untuk memindai seluruh tampilan dengan satu gerakan menyapu mata. (The fundamentals of digital art, 2007:90).

Dengan perkembangan teknologi digital 4.0 memberikan gambaran pada dunia kekarya seni lukis mengalami revolusi tanpa mengalami disrupsi, tetapi memperkaya cara pandang berkarya seni lukis pada masa kini. Membuat kekarya seni lukis sebagai sebuah sejarah yang berjalan pada realitas kehidupan manusia tanpa merubah pengertian seni lukis. Membuat kesenilukisan menjadi satu kesatuan dengan kehidupan manusia, sehingga senafas dengan perkembangan manusia yang mengalami disrupsi teknologi digital 4.0 konten seni lukis tetap berada dalam ruang digital. Dengan demikian seni lukis di era teknologi digital 4.0, ada beberapa model seni lukis, yaitu :

#### 1) Seni lukis inter media,

Kekarya seni lukis inter media sebagai gagasan teknis, yang mempunyai relasi dengan media, dalam hal ini media digital. Di mana dalam berkarya mempunyai inter aksi dengan media lain, seperti teknologi komputer informasi dan teknologi digital dan kekarya analog, melukis dengan mempergunakan cat di karya digital. Gagasan itu mendukung proses berkarya seni lukis dengan mempergunakan teknologi komputer, digital yang dapat mempermudah berkarya seni lukis secara maksimal, sesuai dengan ide. Karena membantu proses berkarya seni lukis secara lebih baik, secara efektif dan efisien, tanpa mengurangi sentuhan perupa dalam membuat karya seni lukis. Karena teknik inter media sebuah bagian yang memberikan kemungkinan dalam mengungkapkan gagasan dan ekspresi.



(foto 1 )Seni lukis Pamflet, Tahun 2018 karya Tri Aru Wiratno,  
teknik inter media digital printing



## 2) Seni lukis mixed media digital,

Menemukan proses kerja yang efektif dengan teknologi, seniman ingin tahu tentang kreativitas menjadi kebutuhan. Kekaryaannya melukis digunakan untuk merefleksikan hasil kejadiannya sebagai bentuk ekspresi yang tidak mereka kenal, dan terus-menerus, membuat penemuan yang membuat hubungan antara ide dan modus ekspresi untuk bekerja dengan teknologi. Timothy Druckre, Seni .media di atas segalanya adalah eksperimen – eksperimen yang sering membawa karya memberikan kemungkinan seni baru menjadi sebuah asosiasi dengan para insinyur dan peneliti (The fundamentals of digital art, 2007:20-21).

Seni, ilmu pengetahuan dan teknologi terkadang sulit untuk memahami jenis keseimbangan yang diperlukan agar seorang seniman dapat menyelesaikan pekerjaannya yang menggunakan kombinasi teknologi dan spesialisasi pengetahuan mata pelajaran. Ide-ide mereka berkembang sebagai bagian dari dialog antara artistik dan teknis realisasi ini tergantung pada perupanya. Implikasinya, baik dari segi waktu maupun sumber daya bekerja melintasi batas antara seni dan teknologi, sangat besar (The fundamentals of digital art, 2007:22).



(foto 2 )Seni lukis Pamflet karya Tri Aru Wiratno Tahun 2018,  
teknik mixed media digital omputer

Seniman digital bekerja di batas-batas pengetahuan dan memiliki peran dalam membentuk bagaimana cara teknologi baru dirasakan. Karena masih adanya pandangan umum tentang teknologi dan signifikansinya bagi sebagai orang, masih ada yang mempunyai pemahaman bahwa teknologi menjadi kekuatan dalam mempengaruhi perilaku orang dan dominasi. Bagaimana penggunaan teknologi bagi sebagai orang jauh dari kata aktivitas netral, karena mempunyai mekanisme sendiri. Bagaimana mesin mempengaruhi penggunaannya, setidaknya bagi sebagian orang, akan memberdayakan mereka (The fundamentals of digital art, 2007:24).

### 3) Seni lukis digital,

Lukisan digital adalah bentuk seni yang muncul di mana teknik melukis tradisional seperti cat air, minyak, impasto, dll diterapkan menggunakan alat digital melalui komputer, tablet grafis dan stylus, dan perangkat lunak. Dalam seni digital, tampaknya hanya memiliki satu alat, kuas, sehingga gambar digital dan lukisan digital bergabung menjadi satu. Seni digital dapat dihasilkan komputer, dipindah atau digambar menggunakan tablet dan mouse. Pada 1990-an, berkat kemajuan teknologi digital, dimungkinkan untuk mengunduh video ke komputer, memungkinkan seniman untuk memanipulasi gambar yang telah mereka rekam dengan kamera video. Masa depan seni digital dapat digunakan sebagai instrumen untuk berkomunikasi dengan orang-orang, mengekspresikan ide dan emosi, dan membuat perubahan di masyarakat. Seniman digital harus menggunakan bakat mereka untuk membuat perubahan positif. Artificial Intelligence merupakan bidang yang sangat penting dalam seni digital ([www.google.com/art+digital+painting](http://www.google.com/art+digital+painting))

Hal pertama yang terlintas di pikiranmu ketika berpikir tentang seni digital mungkin sesuatu melibatkan permukaan tiga dimensi. Dia akan mencakup refleksi, transparansi, cahaya kompleks sumber dan mungkin semacam bentuk mekanis. Sifat-sifat dari berbagai jenis substansi, gerakan, dan cara objek berperilaku karena gravitasi. Semua ini harus ditafsirkan dalam lingkungan digital dan direproduksi untuk menciptakan struktur yang setara. Hal ini yang terlihat dalam karya lukis digital Nadine mahasiswa seni murni yang mempergunakan media digital sebagai media lukis (lihat foto 3).



(foto 3 )Lukisan digital Karakter robot konservasi laut, tahun 2022  
karya Nadine Elena Harun, mahasiswa seni murni IKJ

Kebanyakan seniman berkarya dalam animasi 3D telah menerima gagasan ruang sebagai hasil dari penemuan titik tunggal perspektif selama Renaissance. Pekerjaan yang berhasil dalam simulasi 3D tergantung pada mempertimbangkan penggunaan dan respons terhadap aspek-aspek kami pengalaman dan persepsi dan pengetahuan kita tentang bagaimana material berperilaku di dunia. (The fundamentals of digital art, 2007:34-35).

Seperti karya, bagaimana sebuah gagasan berkarya seni lukis, mempertimbang permasalahan bentuk, gambar 'Hidup'. Yang mempergunakan media digital sebagai sebuah medium dalam wujudkan gambar yang memberikan bentuk yang terasa lebih dekat, real dari apa yang dipikirkan dari sebuah karya lukisan.

Karena dalam karya seni digital, sebagai media campuran mempergunakan beberapa kombinasi untuk mendapatkan kemungkinan yang lebih baik, dengan mempergunakan teknik digital seperti lukisan digital, vektor, 3D, manipulasi foto, fraktal, dll. Saat itulah seni digital menarik perhatian dari berbagai kalangan seniman yang masih mempergunakan media kanvas atau yang masih analog. Karena masih ada pandangan dikalangan seniman atau perupa, bahwa berkarya seni lukis dengan menggunakan komputer belum bisa dianggap sebagai karya

seni lukis, dan hal dikarena ini tidak memerlukan usaha apa pun. Oleh karena itu, seni digital tidak dianggap sebagai seni nyata. Tentu saja, tidak semua seniman memiliki pendapat yang sama tentang masalah ini.

Beberapa seniman digital telah berkonsentrasi pada penciptaan karya yang tidak memiliki penundaan antara pengalaman dan hasil gambar 'hidup'. Artis mengatur situasi di mana citra berubah tergantung pada tindakan penonton. Di Sini, gambar bukanlah hasil akhir dari banyak keputusan yang dibuat oleh artis yang bekerja sendirian di studio; lebih tepatnya, itu mewakili kolaborasi dinamis antara artis dan publik.

Gambar digital dalam hal ini jelas membuktikan metode penciptaannya, dalam arti langsung, dan sama sekali tidak berusaha menyembunyikan hubungan ini. Serangkaian nilai yang berbeda dibuat dapat diakses dan mereka digunakan untuk mengubah sejumlah aspek di jalan bahwa gambar berperilaku. Gambar digital dibangun piksel (elemen gambar) dan ini memiliki warna properti, tergantung pada jumlah merah, hijau atau nilai warna biru hadir di masing-masing. Setiap bagian dari gambar terletak menggunakan sistem koordinat atau grid dan posisi elemen, ukurannya atau gerakan, dapat dibuat bergantung pada apa yang ada terjadi di lingkungan (The fundamentals of digital art, 2007:36).

Tantangan berikutnya berkaitan data dalam media digital ini, seniman senang bekerja dengan hal-hal yang diabaikan oleh lain, dan ada banyak contoh karya asli berdasarkan penanganan statistik dan bentuk lain dari data. Tantangan utama adalah untuk menyediakan data tersebut dengan antar muka yang sesuai dan memungkinkan untuk berkontribusi secara efektif pada ide artis. Itu juga perlu membantu pemirsa untuk melihat data yang digunakan dalam cara yang berbeda konteks serta membuatnya dapat diakses.

Akurasi dari data yang digunakan dalam pekerjaan semacam ini tidak dikompromikan tetapi artis mengubahnya, mengkonfigurasi ulang itu dengan istilah mereka sendiri dalam jenis struktur baru. Imajinasi dan data adalah dua kata yang mungkin tidak tampaknya cocok sangat mudah. Pentingnya data tampaknya muncul ke permukaan pada tingkat duniawi ketika ada kebutuhan untuk menyelesaikan pekerjaan. Sistemnya bergantung pada pandangan yang sangat materialistis tentang dunia di mana semuanya dapat diukur dan sedikit dapat diprediksi. Di sisi lain, imajinasi dibutuhkan di awal dari ide apa pun dan dikaitkan dengan inovasi dan kemajuan. Ketika imajinasi mulai bermain, mengharapkan yang tak terduga (The fundamentals of digital art, 2007:66).

#### 4) Seni lukis artifisial inteligensial



Salah satu pendiri Obvious; Pierre Fautrel, Gauthier Vernier, dan Hugo Caselles-Dupré.  
Courtesy of Obvious. Karya seni lukis artifisial inteligensial

Karya seni Artificial Intelligence mengacu pada karya seni apa pun yang dibuat dengan bantuan Artificial Intelligence. Ini bisa berupa karya yang dibuat secara mandiri oleh sistem Artificial Intelligence atau karya yang merupakan kolaborasi antara manusia dan sistem Artificial Intelligence. Kecerdasan Buatan pada awalnya tidak diterapkan pada seni sebagai penciptaan tetapi sebagai peniru. Teknik ini disebut transfer gaya dan menggunakan jaringan saraf dalam untuk mereplikasi, membuat ulang, dan memadukan gaya karya seni, dengan mengajarkan Artificial Intelligence untuk memahami karya seni yang ada. Manusia menentukan pengkodean yang mendasari GAN ini, serta parameter tujuan yang ditentukan, yang menjadikan Artificial Intelligence dan GAN sebagai alat kreatif. Untuk itu harus mempertimbangkan implikasinya, karena ini adalah sesuatu yang baru di industri ini. Program Artificial Intelligence baru memukau publik dengan kemampuannya untuk menggambar gambar yang realistis dan kreatif hanya dari deskripsi teks. Program ini disebut DALL-E 2, dan berasal dari lab penelitian OpenAI yang berbasis di San Francisco.

Salah satu sistem seni Artificial Intelligence pertama yang signifikan adalah AARON, yang dikembangkan oleh Harold Cohen dimulai pada akhir 1960-an. AARON adalah contoh seni AI yang paling menonjol di era pemrograman GOFAI karena penggunaan pendekatan berbasis aturan simbolis untuk menghasilkan gambar teknis. Kecerdasan artistik adalah sistem kapasitas untuk persepsi, penginderaan, penegasan, wawasan, aktivitas, pengambilan pilihan, dan sintesis divergen yang dikembangkan oleh, dan melampaui kecerdasan manusia. Salah satu generator seni Artificial Intelligence terbaik lainnya adalah Deep Dream Generator oleh

Google. Salah satu generator seni Artificial Intelligence paling populer di pasaran, Deep Dream adalah alat online yang memungkinkan untuk membuat gambar realistis dengan Artificial Intelligence. Deep Dream mengandalkan jaringan saraf yang dilatih dengan jutaan gambar. Seniman memiliki struktur otak yang berbeda dibandingkan dengan non-seniman, sebuah penelitian menemukan. Pemindahan otak peserta mengungkapkan bahwa seniman telah meningkatkan materi saraf di area yang berkaitan dengan gerakan motorik halus dan citra visual. Penelitian yang dipublikasikan di NeuroImage, menunjukkan bahwa bakat seorang seniman bisa jadi bawaan. ([www.google.com/painting+artificial+intelligence](http://www.google.com/painting+artificial+intelligence))

## Penutup

Konstelasi seni lukis digital menjadi sebuah perkembangan yang sejalan dengan perkembangan teknologi digital 4.0. Terlihat dalam karya lukisan di abad 17, 18, 19 dan 20, yang memasuki abad ke 21 perkembangan teknologi digital jauh lebih maju perkembangan media dan medium seni lukis menjadi konteks, nilai dari sebuah teknologi digital 5.0 yang ditandai dengan seni lukis berada dalam Artificial Intelligence yang perlu dikajian sebagai bagian dari pengetahuan seni lukis atau sebuah karya seni lukis. Untuk melihat permasalahan itu dengan sendiri bahwa sebuah karya seni lukis sebagai bentuk perkembangan teknologi dan seni lukis berada dalam medan revolusi industri digital 4.0. Namun secara substansial seni lukis dapat memperlihatkan kekhasnya di dalam perkembangan jaman, membawa pada pemahaman tentang sebuah nilai. Bahwa seni lukis sebagai bentuk tidak akan berubah, meskipun media dan medium berubah secara revolusi, seni lukis berada bentuk yang akan selalu dikenali sebagai permainan kreatif yang menyenangkan. Membuat Friedrich Schlegel menuliskan bahwa semua permainan seni yang suci hanya merupakan tiruan-tiruan yang jauh terhadap permainan dunia yang tidak terbatas, karya penciptaan diri seni yang abadi (Hans-Georg Gadamer,2004:129).

## Daftar Pustaka

- Bentkowska-Kafel Anna. 2005, Trish Cashen and Hazel Gardiner Digital Art History A Subject in Transition, First Published in the USA in 2005 by Intellect Books, ISBS, 920 NE 58th Ave. Suite 300, Portland, Oregon 97213-3786, USA
- Elena Harun Nadine, 2022. Lukisan Mixed Media: Aksi Konservasi Ekosistem Laut, Pengantar tugas akhir Seni Murni, Institut Kesenian Jakarta
- Colson Richard. 2007, The fundamentals of digital art, Published by AVA Publishing SA Rue des Fontenailles 16 Case Postale 1000 Lausanne 6 Switzerland
- Gadamer Hans-Georg. 2004, Kebenaran dan Metode, Penerbit Pustaka Pelajar, Jogjakarta  
<https://www-streetartbln-com/a-revolution-in-art-urban-art-meets-artificial-intelligenz-ger-eng/>  
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=painting+artificial+intelligence>, diakses 4 Juli 2022  
<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=art+digital+painting>, diakses 4 Juli 2022
- Sudartoyo Dana, 2019. Industri 4.0, Ketika Dunia Dalam Satu Gemggaman, Penerbit Asoka Aksara, Jakarta
- Wiratno Tri Aru, 2021. Seni Lukis Ditengah Ketidakadilan, Penerbit Yayasan Pedidikan Cendekia Muslim, Solok Sumatra Barat