

Diskursus Identitas Seni Rupa Digital Jawa Timur

Ahmad Rijal Al Hakim¹, Abd. Gaffar²

¹ahmadrizalhakim91@gmail.com, ²abdg983@gmail.com

¹Sanggar Berbagi, praktisi, seniman; ²JSH Research, praktisi riset independen sosial-humaniora

Abstrak

Ragam karya seni mewakili identitas secara geografis. Karya seni rupa bercorak agraris, bercorak pesisir, dan seni rupa bercorak urban. Seni rupa Indonesia dengan ragam corak tersebar sebagai kekhasan suatu daerah membentuk identitas dalam lanskap historisnya. Menjadi kearifan lokal, ataupun entitas baru dalam wujud berkesenian kontemporer. Ruang Digital sebagai konsep maupun tools ilmu pengetahuan menjadi arena baru dalam berkesenian seni rupa Indonesia. Dimana karya seni rupa membawa identitas masuk dalam ruang-ruang industri melalui platform digital. Media sosial sebagai artefak seni budaya era kontemporer dengan tetap dapat mengusung identitas seni rupa untuk dapat dinikmati dalam ruang digital. Penelitian ini dikaji dalam dua terma yaitu analisis identitas seni rupa melalui ruang digital dan analisis eksistensi seni rupa dalam diskursus kontemporer digital space. Melalui analisis deskriptif dan studi literature. Terdapat hasil analisis pada interpretasi baru dan invensi baru untuk berkarya, elaborasi, dan format platform seni rupa Indonesia khususnya di daerah Jawa Timur untuk mengelaborasi karya seni, lokalitas, dan industri ruang digital.

Kata kunci: Digital Space, Diskursus Identitas, Eksistensi Seni Rupa Kontemporer

Abstract

Various artworks represent geographical identity. There are agrarian art, coastal art, and urban art. Indonesian art with a variety of patterns spread as a specialty of a region forms an identity in its historical landscape. It becomes local wisdom, or a new entity in the form of contemporary art. Digital space as a concept and tools of science becomes a new arena in Indonesian art. Where works of art bring identity into industrial spaces through digital platforms. Social media as an artifact of contemporary art culture can still carry the identity of fine art to be enjoyed in digital space. This research is studied in two terms, namely the analysis of the identity of fine art through digital space and the analysis of the existence of fine art in the contemporary discourse of digital space. Through descriptive analysis and literature study. There are results of analysis on new interpretations and new inventions for work, elaboration, and platform formats of Indonesian art, especially in the East Java region to elaborate artworks, locality, and the digital space industry.

Keywords: Digital space, Identity Discourse, Existence of Contemporary Art

Pendahuluan

Diskursus identitas seni rupa menjadi konsep yang bersumber pada eksistensi budaya berkesenian dalam ruang dan waktu secara historis. Aspek kekaryaannya bercorak lokal menjadi dasar objek yang direspon menjadi karya estetis. Kekhasan suatu daerah membentuk identitas dalam lanskap historisnya dan kehadiran karya seni rupa akhirnya dipahami dari presentasi seni sebagai *fine art* dalam eksplorasi wilayah.

Hal ini diartikan bahwa identitas kebudayaan menjadi konsep yang melatarbelakangi manusia untuk menjelaskan eksistensinya ditengah kehidupan sedangkan identitas seni rupa dipahami sebagai wahana multikultural sekaligus identitas kultural.

Identitas bersifat kultural dalam segala aspeknya dan bersifat khas sesuai dengan ruang dan waktu tertentu sehingga identitas dapat berubah berkaitan dengan konteks sosial dan kultural. Identitas terbentuk oleh kemampuan untuk melanggengkan narasi tentang diri sehingga membentuk suatu perasaan terus menerus adanya kontinuitas biografis (Giddens dalam Barker, 2004:175). Dengan demikian, identitas seni rupa dan identitas seorang seniman saling berkaitan dalam menerbitkan karya sebagai cara mereka berekspresi dan berkreasi dalam berbagai hal termasuk memproduksi karya seni.

Seorang seniman melalui media berkesenian melakukan tindakan logis untuk menggapai eksistensinya sebagai seorang seniman termasuk kehidupan yang mapan dan ideal. Proses produksi karya menjadi modal utama bagi seniman untuk menjadi pusat keprofesionalannya sebagai kontributor historis. Seniman juga harus mampu membawa karya seninya ke luar permukaan 'dunia publik'. Kondisi ini merujuk pada tujuan pameran menuju arena apresiasi, edukasi, konsumsi, pasar, ekonomi dan kolektor. Melalui berbagai platform, *art space* atau galeri swasta dan nasional menjadi pilihan seniman mempresentasikan karya seninya. Namun dalam perkembangan global saat ini, problematika terjadi pada entitas seni rupa dalam wacana kontemporer seperti, identitas, nilai, lokalitas dan media galeri konvensional.

Media sosial sebagai artefak seni budaya era kontemporer mengusung identitas seni rupa untuk dapat dinikmati masyarakat melalui ruang digital. Praktik seni rupa dalam ruang digital yang berada di zona Jawa Timur dapat memberi dukungan penuh untuk publikasi karya seni rupa. Platform kesenian yang menjadi patron seni di Jawa Timur adalah kegiatan besar seperti Biennale Jatim sebagai acara yang mewadahi para penggiat seni di wilayah Jawa Timur.

Menurut Dyan Condro, (2019:3), Biennale Jatim merupakan agenda pagelaran rutin dua tahunan yang diselenggarakan sejak tahun 2005 dan menjadi barometer aktivitas dan tingkat kreativitas seniman serta apresiasi publik terhadap seni dan budaya di Jawa Timur. Penyelenggaraan Biennale Jatim telah direspon oleh banyak seniman yang berada di seluruh wilayah Jawa Timur, juga luar daerah. Ini mengindikasikan bahwasanya Biennale Jatim diakui sebagai kegiatan besar di wilayah Jawa timur, seperti halnya biennale di kota-kota besar lainnya seperti, Biennale Jogja, Jakarta Biennale, Bandung Design Biennale, dan Bali Art Biennale.

Tulisan ini mendiskusikan identitas seni rupa digital yang mengacu pada obyek pameran seni Biennale Jatim yang secara khusus mampu memberikan akses bagi seluruh seniman di berbagai wilayah Jawa timur maupun luar wilayah.

Akses berupa media digital dan media sosial setidaknya mampu membentuk sebuah jaringan pengetahuan baru antara seniman dan identitas wilayah. Melalui penyelenggaraannya yang tidak terpusat dalam satu tempat saja melainkan juga tempat lain dan dilaksanakan di setiap daerah residensi masing masing, dengan tetap dalam bentuk Biennale Jatim. Pada gelaran Biennale Jatim ke X dengan tema “*Cultural Synthesis*” terdapat aspek penting untuk dikaji lebih jauh terkait wacana yang diangkat dengan menelusuri kembali corak kesenian yang ada di Jawa Timur melalui identitas daerah sebagai budayanya dalam menciptakan karya seni.

Melalui penelitian yang dilakukan Jokhanan Kristiyono dalam “Perlawanan Hegemoni Budaya dan Mitos pada Karya Seni Rupa Digital Biennale Jatim” yang fokus pada masalah perlawanan atas hegemoni (*counter hegemony*) lewat karya-karya seni terhadap kondisi sosial masyarakat dan perlawanan terhadap budaya dan mitos pada masyarakat. Para seniman muda yang tergabung di komunitas seni digital Biennale Jawa Timur menganggap praktik seni pada budaya Barat telah melakukan alienisasi terhadap masyarakat di Indonesia, terutama masyarakat seni. Kajian ini mengarah pada bentuk-bentuk perlawanan melalui karya seni rupa atas pelanggaran hegemoni budaya Barat dan hegemoni terhadap mitos seni rupa modern. Tulisan Dyan Condro dalam “Posisi dan Dampak Biennale Jatim Dalam Penyelenggaraan Seni Rupa Indonesia” fokus pada aspek kebijakan atas penyelenggaraan Biennale Jatim yang memuat Dasar penyelenggaraan Biennale Jatim sebagai turunan kebijakan pemerintah. Posisi penyelenggaraan Biennale Jatim adalah program pembinaan seni rupa Jatim yang berfungsi sebagai pembelajaran dan pembentukan medan seni di Jatim. Jokhanan Kristiyono dan Rachmah Ida dalam “Identitas digital: Konstruksi identitas pada pameran karya seni Biennale Jawa Timur 8”. Penelitian ini mengenai wacana perubahan dan perlawanan terhadap kegiatan Biennale Jatim sebelumnya. Perubahan ditunjukkan dari segi penyelenggara, pendanaan, format acara, lokasi berlangsungnya kegiatan, dan kerja kuratorial. Diskursus konstruksi identitas baru tersebut ditunjukkan pada proses produksi karya seni, pameran Biennale hingga pasca pameran melalui media sosial Instagram *@biennalejatim8* yaitu identitas digital Biennale Jatim.

Terkait dengan kesamaan objek penelitian terdahulu, tulisan ini memiliki kebaruan yang difokuskan pada peran dan efisiensi seni rupa digital, juga mencari permasalahan tentang praktik-praktik wacana *digital space*, diskursus identitas, dan eksistensi seni rupa kontemporer. Hal ini terumuskan pada material pengetahuan praktik efisiensi kegiatan seni rupa nusantara untuk lanjutan penelitian lainnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis-deskriptif dan studi literatur untuk memproduksi wacana yang selanjutnya menjadi pengembangan dari konsep pengetahuan kesenian senirupa melalui diskursus, identitas, dan budaya digital. Metode kualitatif merupakan metode mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2011:0).

Sumber data dan informasi penelitian berupa platform digital adalah media sosial Biennale Jatim melalui karya seni rupa digital yang dibuat oleh seniman muda yang tergabung

dalam komunitas seni Biennale Jatim. Data direduksi menjadi informasi kemudian dikonsep menjadi pengetahuan diskursus senirupa Jawa Timur pada ruang digital.

Pembahasan

Globalisasi yang ditandai dengan kebaruan teknologi media dan industri menggiring seniman untuk melakukan adaptasi atau terobosan baru dalam berkarya dan mempromosikan karyanya. Globalisasi bukan semata-mata tentang ekonomi, tetapi mencakup semua unsur bidang kehidupan (Giddens, 2000:0). Gagasan Giddens menggarisbawahi kenyataan bahwa globalisasi mengakibatkan pergeseran paradigma tatanan hidup manusia yang dalam konteks ini turut mempresentasikan peralihan seni rupa dalam diskursif media.

Tranformasi ini tidak terlepas dengan praktik kerja kreatif secara inovatif yang didukung teknologi media yang turut mempermudah jangkauan yang lebih luas di arena publik dan masyarakat seni.

Berlangsungnya beragam *event exhibition* dapat dilacak melalui ruang digital di media sosial yang mengartikan bahwa ruang digital menjadi konsep dan alat dari ilmu pengetahuan dalam bentuk arena baru terkait berkesenian di bidang seni rupa di Indonesia. Dalam hal ini, karya seni rupa membawa identitas masuk dalam ruang-ruang industri melalui platform digital. Menurut Rippa dan Secundo (2018:0) teknologi digital dibagi ke dalam tiga bagian; *digital artifact*, *digital platform*, dan *digital infrastructure*. Artefak digital (*digital artifact*) didefinisikan sebagai komponen digital, aplikasi, atau konten media yang merupakan bagian dari produk (karya) baru dan menawarkan fungsionalitas atau nilai tertentu kepada *end-user*.

Kesenian dan teknologi merupakan proses aktivitas dan berpikir kegiatan seni rupa Biennale Jatim yang dikaitkan dengan perasaan dan imajinasi, sedangkan teknologi merupakan sarana penyampaian substansi pesan dan isi artistik. Sinergitas keduanya merupakan fenomena geliat seniman perupa muda (kontemporer) saat ini di Jawa Timur sebagai kelompok seniman yang menyesuaikan karya mereka dengan perkembangan zaman. Dinamika seni rupa pada abad 21 tidak dapat dipisahkan dari perkembangan media baru karena seni rupa berbasis digital menjadi penanda yang sangat penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Marcos (2019:0) bahwa *digital art* adalah karya seni dan desain yang mengeksplorasi komputer sebagai alat teknologi, kode digital dan konten informasi, sebagai alat dan bahan dalam menciptakan sebuah karya seni dan desain. Kemajuan teknologi bukan hanya berpengaruh terhadap gagasan dan proses kreativitas seniman, namun juga karya presentasi melalui pendekatan platform media sosial, seperti *youtube*, *whatsapp*, *instagram*, *tik tok* dan lainnya.

Analisis sumber data dan informasi dikumpulkan dari media Biennale Jatim melalui kolaborasi inisiatif seniman dan pemerintah untuk meningkatkan suasana seni rupa kontemporer di Jawa Timur, serta memfasilitasi komunikasi dan penghargaan terhadap perkembangan komunitas seni.

Kebijakan pemerintah ini selaras dengan program pembinaan seni rupa Jawa Timur yang bertujuan memberikan pelayanan, pendidikan dan membangun medan seni. Kegiatan Biennale Jatim berfungsi sebagai platform untuk mempelajari strategi kebudayaan dan menampilkan seniman dan kurator muda baru dari daerah Jawa Timur. Salah satu tema umum dari pagelaran terbaru Biennale Jatim adalah *cultural syntesis* sebagai tema diskursus identitas

dan reaksi terhadap ruang seni rupa Jawa Timur serta diaktualisasikan dalam proses penciptaan bentuk seni rupa yang baru. Seniman dan industri seni rupa berupaya menciptakan bentuk seni rupa tanpa batas pola bentuk, pengalaman dan estetika baru bagi pecinta seni rupa Jawa Timur.

Aspek-aspek pembahasan disajikan dari beberapa hasil penelitian serupa tentang diskursus identitas seni rupa Jawa Timur memerlukan sebuah konsep kreatif-imajinatif untuk memudahkan konsumen menerima informasi yang disampaikan. Begitu juga daya kreatifitas dalam perancangan yang memanfaatkan kolaborasi-mengaplikasikan digital seni rupa dalam konsep acara Biennale Jatim sebagai prinsip rekayasa desain pada seni rupa Jawa Timur. Pada teknik manipulasi pola gambar, untuk eksplorasi identitas melalui dimensi pergumulan sosial kemasyarakatan Jawa Timur yang membentuk bidang-bidang sosial geometris dan partikular.

Seni rupa berbasis digital mampu menumbuhkan suasana baru dan saling melengkapi unsur-unsur seni rupa seperti corak, gambar, ideologi, dan pesan yang lebih universal sehingga muncul sikap penerimaan terhadap keberagaman dan pengembangan sikap sosial pada dasar tujuan kegiatan. Teknik penggabungan gambar dengan *video real* memberikan penjelasan bagi publik mengenai keberadaan seni rupa itu sendiri secara lebih cerdas. Selain itu juga memperlihatkan ragam kreativitas seniman muda dan fasilitas lain yang dimiliki oleh perhelatan Biennale Jatim, antara lain lokakarya, ruangan pertunjukan dan koleksi interaktif yang dapat dinikmati oleh publik sebagai pengalaman pribadi para seniman perupa Jawa Timur.

Melalui kajian substansi atas konsep ruang digital terutama substitusi pengetahuan tentang perubahan dari seni rupa, hal ini mendorong perhatian terhadap kondisi sosial lebih lanjut. Selain itu, kemutakhiran teknologi digital memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia terkait persepsi atas nilai spiritualitas, serta merespon bentuk seni yang belum pernah ada sebelumnya dalam kontribusinya bagi perkembangan seni dalam konteks sejarah. Sehingga keberanian para seniman untuk berinovasi dan menggali kreativitas akan membawa perubahan yang signifikan dalam dunia seni dan menginspirasi generasi berikutnya untuk melakukan hal serupa, menjadikannya divergensi dan konvergensi ruang digital dan konvensional dalam seni rupa.

Eksplorasi ruang digital dan konvensional dalam senirupa akan meningkatkan pengalaman dan potensi baru terkait dengan pengalaman belajar dan penyampaian pesan pada ruang parade diskursus karya seni kegiatan Biennale Jatim. Minat dan perhatian penerapan teknologi digital pada pola seni rupa dan gaya berdasarkan data dan praktik lapangan menunjukkan bagaimana peran multimedia, komunikasi tutorial, kuratur, sponsor pendanaan dan digital seni menjadi model pengembangan yang penting saat ini. Hal tersebut dijadikan sebagai strategi terhadap perubahan seni rupa Jawa Timur di masa mendatang yang akan terus dihadapi oleh seniman dan komunitas seni rupa dalam menjalani profesi keseniannya bahkan sumber mata pencaharian kehidupan.

Kegiatan seperti Bienale Jatim hadir dengan mengangkat tema sintesis multikulturalisme dalam seni rupa dan entitas multikulturalisme dalam berbagai eksplorasi ekspresi estetik. Budaya urban, budaya agraris, maupun pesisiran dikemas dalam ruang digital dan ruang budaya.. Sementara makna yang diusung dalam kegiatan ini menegaskan multikultur dalam ragam karya para peserta, seniman muda, dan simpatisan penggiat seni budaya Jatim. Biennale Jatim menjadi arena mendorong batas kreativitas untuk menemukan jalan baru

menuju identitas maupun media yang efisien dalam menyampaikan imajinasi, emosi dan pesan lebih luas untuk masyarakat Indonesia.

Simpulan

Secara garis besar, tulisan ini direkomendasikan untuk pembahasan lanjutan melalui perubahan signifikan dari manual menuju virtual dalam berbagai identitas dan pilihan *platform* media sosial senirupa, perlunya kesadaran dalam pemilihan kemasan produk dan industri senirupa Jatim. Perubahan merepresentasikan karya seni rupa dengan menggunakan penanda zamannya dimana teknologi digital memegang peranan penting. Teknologi digital memainkan karya seni *berbasis aplikasi*. Ataupun juga menggambarkan budaya maupun eksistensi senirupa dalam direktori teknologis. Perubahan merupakan hal yang tak terpisahkan, disebabkan karena adanya interaksi dan hubungan antara individu dan kelompok industri kesenian dalam satu menciptakan masyarakat senirupa.

Perubahan seperti peralihan media seni, pergeseran nilai-nilai, norma, aturan, perilaku individu, struktur kelembagaan, kekuasaan dan perubahan sosial lainnya. Perubahan sosial dapat bersifat positif jika terjadi peningkatan kualitas dari berbagai aspek sebagai berkah diskursus senirupa digital khususnya di daerah Jawa Timur dan sekitarnya.

Sumber Referensi

- Atmadiredja, G., & Adriati, I. (2020). *Pemberian penghargaan dalam pameran besar seni lukis Indonesia dan Biennale Jakarta 1974-1989*.
- Barker, Cris. (2004). *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta. Kereasi Wacana.
- Baudrillard, J., & Lane, R. J. (2000). *Jean Baudrillard-Routledge critical thinkers*. Routledge Critical Thinkers.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1991). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Penguin Uk.
- Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015).
- Giddens, A. (2000). *The Second Globalization Debate. A Talk With Anthony Giddens*. Edge. https://www.edge.org/conversation/anthony_giddens-the-second-globalization-debate
- Identitas digital: *Konstruksi identitas pada pameran karya seni Biennale Jawa Timur* 8. Jokhanan Kristiyono dan Rachmah Ida <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/JICC/article/view/16514> Jokhanan Kristiyono <https://e-journal.unair.ac.id/BIOKULTUR/article/view/22365/Biokultur>, Volume9, Number2, 2020, Page76-86. Program Studi Ilmu Komunikasi, Stikosa-AWS.
- Kristiyono, J. (2020). *Perlawanan Hegemoni Budaya dan Mitos pada Karya Seni Rupa Digital Biennale Jatim*. Biokultur, 9(2), 76–86. <https://doi.org/10.20473/bk.v9i2.22365>
- Marcos, Adérito Fernandes, (2009). *The Creation Process in Digital Art. New York: Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*, Book, Chapter 27. pp.601-615.
- Mudra Jurnal Seni Budaya, 35(1), 7–14, <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/download/692/460/2044> Baudrillard,

- J. (1994). *Simulacra and simulation* / by Jean Baudrillard ; translated by Sheila Faria Glaser. Idea (Vol. 29). <https://doi.org/10.1017/S13591355000010181>
- Johanan, K. (2019). *Perlawanan Hegemoni Budaya dan Mitos pada Karya Seni Rupa Digital Biennale Jatim*. Biokultur, Vol. 9 No. 2
- Condro, D. (2019). *Posisi dan Dampak Biennale Jatim Dalam Penyelenggaraan Biennale Seni Rupa di Indonesia*. <https://digilib.unesa.ac.id/detail/M2RjY2FhMjAtZTY1MC0xMWU5LTk5MjgtMWQ0Nzk3MDdhM2Fi>. UNESA - Fakultas Pascasarjana
- Rippa, P., & Secundo, G. (2018). *Digital academic entrepreneurship: The potential of digital technologies on academic entrepreneurship*. Technological Forecasting and Social Change, (November 2017), 0–1. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2018.07.013>
- S. Yangni, J. Baudrillard, J. Derrida, and J. Lacan, (2008). “*Memproduksi: Seni Rupa Kontemporer*.”
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan* (7th ed.). Remaja Rosdakarya.