

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Kehidupan masyarakat modern, khususnya wilayah perkotaan hampir tidak dapat melepaskan diri dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi komunikasi internet berbanding lurus dengan arus ledakan informasi atau data yang terus menerus mengiringi keterlibatan masyarakat seluruh dunia untuk selalu memperoleh atau mengakses informasi. Informasi dari berbagai kegiatan berkesenian pun dapat diakses dengan mudah melalui dunia maya atau *cyberspace*¹ yang difasilitasi oleh jaringan internet. Hal ini pada akhirnya mempengaruhi para perupa untuk melakukan berbagai upaya masuk dalam hiruk pikuk dunia *cyberspace* dengan membuat akun-akun dalam situs web (*website*)². Ditahun 1995, Michael Hauben seorang *futurist* yang ketika itu masih berumur 22 tahun menulis sebuah impiannya tentang kehidupan sosial masyarakat masa depan. Ditengah merebaknya fenomena internet ketika itu Hauben memimpikan suatu gaya hidup masyarakat yang terkoneksi lewat internet, “nantinya banyak orang yang akan menjadi bagian dari komunitas

¹ Piliang, Yasraf. Amir. 2004. “*Posrealitas : Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*”. Yogyakarta : PENERBIT Jlasutra. *Cyberspace* adalah sebuah dunia melampaui realitas, sebuah ruang halusinasi yang tercipta dari data di dalam komputer-komputer yang saling tersambung di sebuah jaringan berskala global.

² Situs web (bahasa Inggris: *website*) adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL.

https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web diakses pada tanggal 18 Mei 2016, pukul 11.23 WIB.

online, memberikan kontribusinya untuk menghidupkan dunia internet, dan membangun kesejahteraan lewat ide dan nilai-nilai yang terkandung dalam Netizenship.” Lalu apa yang diimpikan pada kenyataannya terwujud, berkat datangnya era web 2.0³.

Penggunaan internet dalam kesehariannya, ternyata memang tidak bisa dilepaskan dari kebutuhan mengakses internet. Pengguna internet dalam satu hari, mereka bisa mengabdikan lebih dari tiga jam untuk berselancar didunia maya⁴. Dengan kegiatan yang cukup beragam mulai dari membaca berita di berbagai portal online, update status di situs-situ media sosial yang dimiliki, sampai pada melakukan transaksi online. *Gadget*⁵ menjadi salah perangkat keras wajib yang harus dimiliki oleh para pengguna. Rata-rata orang menggunakan satu sampai dua *gadget* untuk *connect* ke internet. Selain mengakses lewat ponsel juga mengakses internet melalui perangkat keras lain seperti komputer, laptop atau tablet.

Dalam konsep kekinian, ketergantungan terhadap teknologi komunikasi ditandai dengan penggunaan media sosial (*social media*) yang sangat intensif. Ini tercermin dari banyaknya situs web yang ada dalam dunia *cyberspace* yang menawarkan berbagai macam fungsi dasar seperti komunikasi, interaksi, diskusi, chatting, fungsi rekreasi, bertukar data, foto, musik, tulisan, video, fungsi ekonomi dan marketing, hingga fungsi untuk berkarya seni. Kualitas

³ Hassanudin, Joseph Kristofel, Putu Ikawaisa, Nastiti Tri, Bernardus Satrio. (2011), *Anxieties/Desires : 90 Insights for Marketing to Youth, Women, Netizen*, PT Gramdeia Pustaka Utama, Jakarta.

⁴ Hassanudin et al. (2011:23-25)

⁵ *Gadget*, piranti atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna bagi sesuatu yang baru. Dalam hal ini bisa dicontohkan seperti *handphone* untuk menunjang sarana komunikasi yang dipengaruhi oleh teknologi komunikasi.

penggunaannya pun bermacam-macam user mengakses berbagai media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Estsy.com, Pinterst.com, Youtube.com, Deviantart.com*, dan berbagai macam media sosial lainnya. Salah satu hal yang cukup menarik adalah media sosial – media sosial ini mengalami perubahan-perubahan yang signifikan di level formatnya. Situs web menghubungkan interaksi secara langsung antara *user* dengan *user* lain darimana saja, kapan saja dan siapa saja. Bertukar data menjadi perkara yang sangat mudah dan mampu diatasi oleh berbagai fitur yang tersedia didalam situs web dalam sekejap. Kebutuhan untuk mengakses dan bertukar informasi inilah yang mengawali munculnya sebuah sistem pada internet yang disebut dengan *user-generated contents (UGC)*. *User Generated Content* adalah sebuah informasi yang dipublikasikan kepada kontributor yang tidak dibayar dan dimasukkan kedalam situs web, informasi tersebut dapat berupa foto, video, blog atau forum diskusi, respon jajak pendapat atau pun komentar yang dilakukan melalui situs web media sosial⁶. Perubahan pola konsumsi inilah yang kemudian mendorong kemunculan penggunaan situs web sebagai galeri online dalam fungsinya untuk berkarya seni. Boleh dibuktikan bahwa teknologi kini berada diambang persamaan antara sains dan seni. Berbagai kegiatan kesenian bisa diakses melalui dunia maya yang dasarnya adalah perkembangan dari sains itu sendiri yaitu seni yang berdasarkan pada teknologi, juga perkembangan dari *new media art* yang mempengaruhi intitusi dan perupa (*sebagai creator dan user*) yang bergerak didalam kebudayaan

⁶ Sedy Rumajar dalam tulisannya berjudul "*User Generated Content (UGC)*".

dengan melakukan berbagai upaya membuat *blog* maupun web, galeri *online* untuk mencapai jaringan global. Melalui galeri *online* *creator* bisa mendialogkan atau membuat gagasan yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah karya seni, baik berupa buku, pameran dalam dunia maya maupun *video art* yang dipamerkan secara *online* di galeri-galeri yang menghususkan pada persentuhan antara seni dan teknologi.

Penggunaan media ini sebagai sebuah situs web, terutama situs yang menawarkan fitur *galeri online*, adalah salah satu fenomena yang terjadi dalam dunia *cyberspace*, user yang juga sebagai *creator* mempunyai akses untuk mengunggah karya-karyanya yang kemudian bisa diakses bahkan diunduh oleh *audience* yang sama-sama menjadi *user*, ruang lingkungannya pun sangat luas hingga mencapai jaringan global tanpa batasan teritori. Galeri *online* adalah galeri seni kontemporer yang dibuat dalam versi *online* atau galeri seni yang terhubung dengan internet. Galeri *online* digunakan untuk memamerkan benda atau karya seni yang dapat diakses secara *online*. Biasanya galeri ini digunakan juga untuk berbisnis dengan tujuan untuk mempromosikan karya yang didisplay kepada pembeli potensial. Karya yang diunggah bersifat tak terbatas oleh waktu, *creator* yang kemudian disebut dengan *user* bahkan bisa membangun dan memenejemen galerinya secara langsung menggunakan beragam fasilitas (*feature*) yang telah tersedia.

Banyaknya perupa yang menjadi pengguna internet atau yang sering disebut dengan sebutan *creator* atau *user*⁷ (sebutan bagi pengguna internet), kemudian mendorong munculnya berbagai macam jenis media sosial. Maraknya *creator* yang menggunakan media sosial situs web sebagai galeri *online* ini merupakan sebuah fenomena, karena sebelumnya teknologi digital dan internet hanya digunakan sebatas untuk berkomunikasi antar *user* saja. Fenomena inilah yang perlu untuk diteliti. Mengapa kemunculan galeri online dan penggunaannya sangat marak digunakan oleh para *creator* dan *user* diberbagai belahan dunia. Tentu ada kondisi yang menyebabkan fenomena ini dapat terjadi.

Tentunya media sosial yang dimaksud adalah media sosial yang mengkhususkan pada persentuhan antara seni dan teknologi. Hal ini lah yang mendorong penulis untuk mengangkat tema ini karena kemudahan akses yang ditawarkan dan bisa diakses dari mana saja dengan bermodalkan *gadget* yang terkoneksi dengan jaringan internet, serta kehadiran media sosial yang mencakup berbagai macam tema (kesenian) mempunyai peran besar dalam memudahkan penulis mendapatkan berbagai referensi untuk mengerjakan tugas kuliah, pekerjaan, berkarya seni, bahkan mengikuti workshop dan diskusi. Semua bisa dihadiri tanpa datang secara fisik ke ruang galeri, cukup mengkoneksikan *gadget* dengan jaringan internet dan penulis bisa datang dipameran mana saja di belahan dunia manapun.

⁷ *User*. pemakai atau pengguna dalam sebuah jaringan komputer (termasuk internet), program interaksi, atau surat elektronik (*e-mail*). (jaringankomputer.org).

Ada banyak sekali jenis situs web yang ada dalam dunia *cyberspace*, masing-masing situs web menawarkan keunggulan situsnya masing masing sebagai situs yang menawarkan fitur sebagai galeri *online*, salah satunya adalah situs web *Deviant Art*.

Deviant art merupakan komunitas *online* yang menampilkan berbagai macam karya seni yang dibuat oleh para *user* dalam bentuk file yang diubah menjadi bit-bit, sehingga dapat diunggah dan diakses oleh siapapun. Karya yang diunggah di *website Deviant Art* disebut dengan *deviations*⁸ bentuk karya bisa berupa ilustrasi, lukisan, sketsa, literatur, jurnal, puisi, video dan lain sebagainya. Hingga kini tercatat lebih dari 265.000.000 karya yang terunggah dengan jumlah lebih dari 38.000.000 *user*. *Deviant Art* turut mempengaruhi kegeliatan berkarya yang bisa dilakukan oleh siapapun, tidak ada batasan dalam karya yang diunggah semuanya bebas berkreasi dengan medium apapun, gaya apapun dengan konsep sebebaskan-bebasnya, asalkan dapat diunggah melalui format yang telah ditentukan dan kemudian di publikasikan kemudian karya-karya *deviant*⁹ (sebutan bagi *user Deviant Art*) tadi dapat diakses dan dilihat oleh semua *user* dari berbagai belahan dunia.

B. Rumusan Masalah

⁸ *Deviations* adalah semua karya yang diunggah maupun yang dapat diunduh dalam situs web *Deviant Art*. *Deviations* dapat berbentuk karya apa saja seperti gambar, foto, lukisan, ilustrasi, fil, flash dan lain sebagainya.

⁹ *Deviant* adalah sebutan bagi *user* yang telah teregistrasi dan memverifikasi email sehingga telah menjadi anggota dari situs web *Deviant Art*.

Berdasarkan pada runtutan latar belakang maka transisi galeri dari media konvensional kini bisa dinikmati dan dihadiri melalui media baru galeri *online* salah satunya dengan menggunakan situs web *Deviant Art*. Tentu saja keterlibatan audiens dan *creator* dalam memaknai dan menciptakan karya seni menggunakan media baru juga mempengaruhi sikap baru pola interaksi dan konsumsi didalamnya. Oleh karena itu peneliti memiliki pertanyaan penelitian sebagai benang merah pada rumusan masalah, yaitu :

“Bagaimanakah fenomena yang terjadi pada galeri online? Apakah media baru benar-benar bisa menawarkan fitur yang mampu mengakomodir kebutuhan sebagai galeri online? apakah lewat situs *deviantart.com* bisa diketahui fenomena tersebut?”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- Untuk mengetahui fenomena galeri *online*.
- Untuk mengetahui apa dan bagaimana situs *Deviant Art*.
- Untuk mengetahui perkembangan pada galeri *online* situs *Deviant Art*.
- Untuk mengetahui sejauh mana fitur pada situs *Deviant Art* mampu mengakomodir kebutuhan galeri *online*.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran mengenai fenomena galeri *online* dalam situs *Deviant Art* yang terjadi di tengah perkembangan teknologi digital dan internet masa kini dari sudut pandang kajian seni. Mengingat fenomena tersebut sebagai sebuah *pioner*

galeri *online*, maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh pihak yang membutuhkan, sebagai bahan evaluasi demi kemajuan dunia seni di Indonesia.

D. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Penelitian tentang fenomena galeri online studi kasus situs web *Deviant Art* dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang galeri online, apa itu (*deviant art*) dan bagaimana (situs web *deviant art*), secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah¹⁰. Pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati¹¹. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial (dalam kasus ini fenomena galeri *online* studi kasus situs web *deviant art*) melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman mendalam. Fenomena galeri *online* dalam studi kasus situs web *deviant art* kemudian bisa dipaparkan secara mendalam melalui pengumpulan data yang mendetail. Karena metode

¹⁰ Maleong, Lexy J. (2009), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, : Hal.6.

¹¹ Ibid. Hal.31

kualitatif sangat memerlukan sebuah kedalaman data, maka peneliti akan melakukan kegiatan pengumpulan data secara intensif. Peneliti merupakan instrumen penelitian yang mampu menganalisis data untuk dipaparkan dalam hubungannya antara konsep penelitian dengan data yang ditemukan sehingga akan memunculkan pemikiran baru mengenai fenomena yang dialami subjek.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dalam prosesnya mengumpulkan, mengungkapkan berbagai masalah dan tujuan yang hendak dicapai maka, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan metode penelitian studi deskriptif analitis¹². Metode deskriptif analitis merupakan metode pengumpulan fakta melalui interpretasi yang tepat¹³. Metode penelitian ini ditujukan untuk mempelajari permasalahan yang timbul dalam masyarakat dalam situasi tertentu, termasuk di dalamnya hubungan masyarakat, kegiatan, sikap, opini, serta proses yang tengah berlangsung dan pengaruhnya terhadap fenomena tertentu dalam masyarakat¹⁴. Metode deskriptif analitis merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikannya atau memberi gambaran terhadap suatu objek penelitian yang diteliti melalui sampel atau data yang telah terkumpul dan

¹² Menurut Denzin Lincoln 1987 dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif* (L.J. Maleong, 2007:5)

¹³ F.L. Whitney. (1960). *The Elements of Resert*. Asian Eds. Osaka: Overseas Book Co. (<http://uki-sukrianto.blogspot.co.id/2012/05/penelitian-deskriptif-menurut-whitney.html>) , diakses tanggal 18 Mei 2016, pada pukul 21.15 WIB.

¹⁴ <http://www.bimbingan.org/pengertian-pendekatan-deskriptif-analitis.htm> diakses tanggal 18 Mei 2016, pada pukul 21.50 WIB.

membuat kesimpulan yang berlaku umum¹⁵. Metode ini dimaksudkan untuk menelaah gagasan atau fenomena tertentu dengan mendeskripsikan segala informasi yang berhubungan, menganalisisnya dalam bentuk perbandingan hubungan dan pengembangan rasional dalam penjelasan-penjelasan yang mendalam dan menyeluruh.

2. Populasi dan Sampel

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah situs web yang mempunyai fitur, tema, konten sebagai galeri *online*. Dalam fokusnya sebagai galeri *online*, yaitu situs *deviant art* (www.deviantart.com), serta situs sejenis.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang obyek yang diteliti secara mendalam karena observasi berguna untuk menjelaskan dan merinci gejala yang sedang terjadi. Cara yang akan digunakan dalam observasi adalah memantau secara langsung situs *deviant art* selama proses pengumpulan data berlangsung. Peneliti juga akan melakukan observasi secara *online*. Observasi secara *online* dipilih sebagai salah satu teknik pengumpulan data karena sifatnya yang fleksibel, serta dapat

¹⁵ Soegiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

mengamati secara langsung atau bahkan turut serta bersentuhan langsung dengan objek yang diteliti. Observasi juga dapat digunakan sebagai teknik untuk memantau dan menyimak segala aktifitas yang terjadi dalam situs *deviant art* serta untuk lebih memperkuat data yang diperoleh.

b. Studi Kepustakaan

Dengan meneliti sejumlah literatur yang memadai untuk memahami galeri *online*, khususnya galeri pada situs web *deviant art*. Selain itu juga referensi dari literatur disiplin ilmu lain yang berkaitan dengan tema penelitian. Metode ini diharapkan akan memperkuat wawasan dan pemahaman secara teoritik menggunakan sumber pustaka dan literatur yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas.

4. Metode Analisis Data

Pengertian analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskanya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang

lain¹⁶. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data setelah data terkumpul adalah teknik analisa data kualitatif.

Langkah pertama adalah melakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai galeri *online* untuk menjadi bahan referensi, kemudian melakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai situs web *deviantart.com*, mulai dari *user*, sejarah, fitur, tema, konten, karakteristik, dan lain sebagainya. Hasil dari pengamatan ini kemudian bisa menjadi data untuk mengetahui bagaimana fenomena galeri *online* dalam studi kasus *deviant art*, apa dan bagaimana, serta interaksi dan pola konsumsi yang terjadi antara *user*, *creator* (*artist* atau biasa disebut *deviant*) dan situs web penyedia fitur galeri *online*.

Langkah kedua adalah melakukan pengamatan terhadap objek dan segala elemen yang membentuknya. Mulai dari *digital* media, internet, hingga situs web *deviant art* dari sejarah beserta kegiatan atau aktivitas didalamnya yang melibatkan *creator* (*deviant*) dan *user* dari awal kemunculannya hingga kini. Perkembangan *deviant art* dari format web hingga meluncurkan format aplikasi pada berbagai macam gadget yang menggunakan sistem operasi *android* dan *ios* juga akan diamati dan diteliti. Observasi yang dilakukan adalah observasi secara langsung dan *online*. Observasi secara langsung dilakukan dengan cara pengumpulan data menggunakan literatur yang membahas tentang teknologi, komunikasi, digital, internet, sosiologi, estetika seni dan media baru.

¹⁶ Bogdan, R.C dan Biklen, S.K. (1982). *Qualitative Research for Education : An Introduction to Theory and Mehtods*. Boston : Allyn and Bacon, Inc

Observasi *online* dilakukan dengan cara membuat akun *deviant art*, mengunduh akun aplikasi *devian art* di aplikasi berbasis sistem operasi *ios*, mengamati aktivitas yang ada didalam *deviant art*, mengakses pameran *online* di fitur galeri *situs deviant art*, memantau workshop dan diskusi interaktif yang terjadi di galeri *online* situs *deviant art*.

