

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital dan internet yang semakin mutakhir, adalah sebuah hal yang tidak bisa dihindari, tetapi bagaimana tiap personal mampu untuk beradaptasi dengan realitas ini. Kemudahan akses, berbagi, berinteraksi hingga mampu melampaui batas-batas, memasuki era yang disebut hiperealitas. Dalam sejarah perkembangan seni khususnya seni rupa keberadaan karya seni tidak dapat dipisahkan dari hubungan eksistensinya dengan realitas. Berbagai pertanyaan ontologis dapat dikemukakan, menyangkut hubungan antara seni dan realitas. Apakah seni merupakan tiruan ikonis atau copy dari realitas, atau ia merupakan realitas itu sendiri, atau ia berkembang ke arah yang melampaui realitas itu sendiri, sebagaimana berkembang sebagai fenomena hiperealitas (*hyper-reality*). Perkembangan teknologi mutakhir, khususnya teknologi informasi dan *cyberspace* telah mampu menciptakan berbagai realitas baru. Semua orang kini memiliki kemudahan untuk mengakses ruang *cyberspace* yang difasilitasi oleh jaringan internet, asalkan memiliki perangkat yang terhubung dengan jaringan internet.

Fenomena galeri seni bisa jadi menjadi sebuah penanda menguatnya era ini, kemunculan berbagai macam situs web yang menawarkan fitur sebagai

galeri online, sudah tidak lagi berfungsi untuk komunikasi saja tetapi telah mencapai fungsi untuk berkarya seni. Penggunaan media sosial menjadi salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang kemudian menawarkan fungsi lain selain fungsi untuk berkomunikasi, yakni fungsi untuk berkarya seni.

Deviant Art menjadi salah satu situs web yang menawarkan persentuhan antara seni dan teknologi. Menawarkan berbagai fitur-fitur yang mendukung berkarya seni. Cara menikmati karya pun kini melalui cara yang baru juga. *Creator* dan audiens saling terhubung secara langsung, saling berinteraksi, bertukar data, menghadiri pameran dari belahan dunia manapun, mengakses informasi hingga transaksi karya seni. Semua bisa diakses oleh siapapun, kapanpun dan darimanapun.

Kehadiran situs-situs yang mengfokuskan pada persentuhan seni dan teknologi seperti *Deviant art* mampu menyerap jutaan *user* yang berasal dari berbagai macam latarbelakang *user* seperti seniman, penikmat seni, penulis, dan lain sebagainya. Hal ini semakin menguatkan sebuah gejala yang terjadi yaitu fenomena galeri *online* telah mencapai level yang lebih luas dan serius dalam penggunaanya sebagai media untuk berkarya seni.

Situs web *www.deviantart.com* memiliki fitur yang paling lengkap yang mengakomodir kebutuhan dalam memamerkan karya seni secara *online* saat ini. Detail tiap kategori karya *deviation*, *personal galeri* yang dilengkapi dengan detail spesifikasi karya seperti resolusi, *original size*, *label*, *caption*, *chat room*, kolom komentar, komunitas seni, *contest*, *workshop*, *blog*, jurnal hingga detail transaksi dan *output* serta penyediaan fitur-fitur yang ada pada

deviantart.com sangat mendetail dan ada beberapa yang tidak dimiliki oleh situs web lainnya. Jumlah *user deviantart* juga sangat banyak hingga mencapai 38.000.000 anggota yang teregistrasi dan menghasilkan lebih dari 265.000.000.000 karya *deviations* yang diunggah jumlah ini akan terus bertambah, jumlah yang fantastis. *Deviant art* juga semakin memantapkan visi dan misinya untuk menjadi komunitas seni *online* terbesar didunia dengan meluncurkan aplikasi *deviantart* versi *OS* pada awal tahun 2016 ini. *Deviantart.com* kini dapat diunduh dan diinstalasi dalam bentuk format aplikasi di berbagai macam *gadget* seperti *tablet* dan *smartphone* berbasis sistem operasi *android* dan *ios*. Bersamaan dengan diluncurkannya aplikasi *deviantart*, situs web *devian art* juga meluncurkan semboyan baru dan wajah baru dengan mengganti *tagline* yang sebelumnya mengusung semboyan “*Where art meet application*” kemudian berubah menjadi “*The world’s largest art gallery in your hand : Bleed and breed art*”.

Meskipun menawarkan berbagai realitas baru yang menjanjikan, dunia hiperealitas dan realitas virtual, pada kenyataannya mengandung berbagai resiko yang disebabkan oleh kondisi tanpa identitas, tanpa teritorial dan tanpa otoritas. Salah satu problematika di dunia *cyberspace* ini adalah membludaknya segala informasi termasuk karya seni yang telah terunggah di dinding maya *deviant art* serta situs web lainnya yang menawarkan fungsi untuk berkarya seni, jutaan karya berserakan di dunia *cyberspace*. Ledakan informasi yang berupa data, gambar, karya seni, grafik, text dan semuanya yang dapat diakses oleh siapapun inilah yang kemudian disebut dengan budaya

bebas. Bila kondisi ini tidak dikelola secara baik maka kebudayaan dan seni hanya akan terperangkap didalam budaya bebas ini, di dalam kegilaan pertanda yang tanpa kendali, tanpa peduli dengan makna yang ditawarkannya bagai sebuah kehidupan sosial yang bermakna.

Data-data berbentuk gambar, text, video, suara, dan lainnya bisa dengan mudah dan dengan bebas diakses oleh siapa saja. Banyak karya seni yang kemudian dengan bebas di gunakan oleh berbagai pihak, termasuk pihak-pihak yang memiliki kepentingan untuk menggunakan karya hingga pembajakan. Kebebasan inilah yang menjadi embrio kelahiriah budaya bebas, dimana budaya yang memberikan keleluasaan yang besar bagi orang lain untuk bisa membangun karya baru di atas karya lain. Maka diperlukanlah kehadiran sebuah sistem pengontrol kebudayaan ini. Dengan begitu, hak cipta dapat tetap dihormati sementara pencipta juga dimungkinkan untuk membebaskan kontennya sesuai dengan kehendak mereka. Dengan kata lain, perlu suatu cara untuk mengembalikan kebebasan yang sebelumnya dan mengontrolnya. Maka dibutuhkanlah sebuah pengontrol budaya bebas ini.

Creative Commons adalah salah satu dari beberapa lisensi hak cipta publik yang memungkinkan distribusi karya cipta. Cara yang ditempuhnya adalah memudahkan orang membangun di atas karya orang lain, dengan cara memudahkan para pencipta untuk membebaskan orang lain mengambil dan membangun di atas karya-karya yang sudah ada (*create and co-create*).

Creative commons menjadi salah satu cara untuk melindungi karya kreator, melindungi audience (user pengakses) juga sebagai pengontrol kebudayaan bebas yang terjadi masa kini dalam dunia *cyberspace*. Nampaknya fenomena ini mendapatkan sebuah perhatian khusus dari situs wes *deviant art*, secara resmi pada tanggal 14 November 2016 meluncurkan sebuah fitur khusus yang menawarkan sebuah perlindungan karya

Beberapa simpulan di atas membuktikan bahwa galeri *online* dalam kasus situs web *deviant art* adalah sebuah fenomena, sehingga layak untuk diteliti.

B. Saran

Galeri *online* dalam kasus ini situs web *deviant art* mendekatkan kreator (seniman / *user*) dengan *audience* (*user*/ penikmat seni) untuk bisa berinteraksi secara langsung. Hal ini memberikan kemudahan dan kecepatan melipat dunia dalam sekejap melalui dunia *cyberspace*.

Tentunya hal ini diharapkan bisa dimanfaatkan dengan bijak dan semaksimal mungkin oleh para seniman, ada keuntungan pasti ada kerugian, ada keunggulan pasti ada kekurangan, sehingga dalam penggunaannya juga diharapkan untuk bisa sesuai dengan aturan yang mengatur dan berlaku. Meskipun menawarkan berbagai realitas baru yang menjanjikan, dunia hiperealitas dan realitas virtual, pada kenyataannya mengandung berbagai resiko yang disebabkan oleh kondisi tanpa identitas, tanpa teritorial dan tanpa otoritas. Salah satu problematika di dunia *cyberspace* ini adalah membludaknya segala informasi termasuk karya seni, jutaan karya

berserakan di dunia *cyberspace*. Inilah yang kemudian disebut dengan budaya bebas. Bila kondisi ini tidak dikelola secara baik maka kebudayaan dan seni hanya akan terperangkap didalam budaya bebas ini, di dalam kegilaan pertanda yang tanpa kendali, tanpa peduli dengan makna yang ditawarkannya bagai sebuah kehidupan sosial yang bermakna.

Bahwa dunia teknologi tentu akan berkembang dengan pesat sehingga yang menjadi fenomena pada saat ini kemungkinan akan menjadi hal yang lumrah dikemudian hari, bahkan akan muncul fenomena-fenomena baru lainnya. Hal ini tentunya membutuhkan penelitian yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Oleh karena itu peneliti berharap dimasa yang akan datang akan ada lagi penelitian yang membahas tentang dunia *cyberspace* terutama galeri *online* dan kaitannya dengan dunia seni yang bersentuhan dengan teknologi karena di dunia akademis Indonesia masih sangat minim informasi dan penelitian mengenai tema tersebut sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Berger, A.A, (2000). *Media and Communication Research Methods*. Sage Publication. London.
- Bogdan, R.C dan Biklen, S.K. (1982). *Qualitative Research for Education : An Introduction to Theory and Mehtods*. Allyn and Bacon, Inc. Boston.
- Bogdan, Robert dan Taylor, Steven, 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Terjemahan oleh Arief Rurchan, Usaha Nasional, Surabaya.
- Briggs, Asa dan Peter Burke. (2006). *Sejarah Sosial Media: Dari Guttenberg sampai Internet*. YOI. Jakarta.
- David Cooper (ed.), (1997). *A Companion to Aesthetic*, Blackwell Publishers Ltd. Oxford.
- Dermawan, Agus. (2004). *Bukit-bukit perhatian: dari seniman politik, lukisan palsu sampai kosmologi seni Bung Karno*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jensen, Klaus Bruhn Nicholas W. Jankowski. (1993). *A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research*. Routledge. London.
- Kress, Gunther and Theo van Leeuwen, (1996). *Reading Images The Grammar of Visual Design*. Routledge. London.

- Lessig, Lawrence, (2004), *“Free Culture” : How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity* atau *“Budaya Bebas” Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*, terjemahan Briggita Isabella sp. (2011) Kunci Cultural Studies Center. Yogyakarta.
- M.A.W. Brouwe, (1998). *Alam Manusia dalam Fenomenologi*, Penerbit PT Gramedia. Jakarta.
- Moleong, J. Lexy. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- MPSS, Pudentia. (2015). *Metodologi Kajian Lisan*. Edisi Revisi. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan, Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Noerhadi, Inda Citraninda, (2012). *Sejarah Hak Cipta Lukisan*. Biro Oktroi dan Komunitas Bambu. Depok.
- O'Brien, James. A. (2005). *Pengantar Sistem Informasi Perseptif Bisnis dan Manajerial*. Salemba.
- Piliang, Yasraf Amir, (1998), *Dunia yang Dilipat*, Penerbit : Mizan. Bandung.
- Piliang, Yasraf Amir, (2004), *Posrealitas : Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*, Penerbit : Jalasutra. Yogyakarta.
- Sachari, A. (2003). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa (Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya)*. Erlangga. Jakarta.
- Soedarsono, R.M., (1999). *Metodologi Penelitian : Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Art Line Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan Ford Foundation. Bandung.

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

Sulistyo, Basuki. (2006). *Metode Penelitian*. Wedatama Widya Sastra bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Jakarta.

Strauss, Judy., Frost, Raymond. (2009). *E-Marketing (5th Edition)*. Pearson Prentice Hall. New Jersey.

Jurnal dan Newsletter

Dartanto, A. Sudjud, “Membaca Seni Rupa di dunia Dotcom”. Newsletter Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta

Kinanti. 2013. “*Studi Perbandingan*”. <http://fellinkinanti-fisip10.web.unair.ac.id>

Kunci, Cultural Studies, (1999). “*Cyberculture*”, Newsletter: Kunci No.2 September, Yogyakarta.

Kunci, Cultural Studies, (2001). “*Politik Ruang*”, Newsletter: Kunci No.9 Maret, Yogyakarta.

Lestari, (2013). *Penelitian Komparatif*. <http://lestarysnote.blogspot.com>.

Livingstone, Sonia dan Ranjana Das. (2009). *The End of the Audiens? Theoretical Echoes of Reception amidst the Uncertainties of Use*. Up-date by September.

Tarmizi, Ahmad dan Zoolcaphyl B. Sahib, “Komputer dan Seni di Era Globalisasi”, Jurnal, Kuala Lumpur.

Tester, Keith,. (2003) *Media, Culture and Morality*, diterjemahkan oleh
Muhammad Syukri, Yogyakarta: Juxtapose.

<http://e-journal.uajy.ac.id/595/2/1KOM03574.pdf>

Website

<http://about.deviantart.com/>

<https://www.academia.edu/6916382/>

<http://aguskoecink.blogspot.co.id/>

[http:// americanartarchives.com/what_is_illustration.htm](http://americanartarchives.com/what_is_illustration.htm)

<http://behance.net>

<http://www.bimbingan.org/pengertian-pendekatan-deskriptif-analitis.htm>

<http://carbonmade.com/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/DeviantArt>

<http://en.wikipedia.org/>

<http://mediabistro.com/>

<http://pitikkedu.net/2012/09/pengertian-online.html>

<http://rhamstein.blogspot.com/2010/12/singkat-tentang-deviantart.html>

<http://sherlomes.com/>

<http://swa.co.id/swa/trends/technology/deviantart-komunitas-online-senimasejagat>

<http://temukanpengertian.blogspot.com/>

<http://uarts.edu/academics/camd-cross-college-programs/illustration>

<http://urbandictionary.com>

<http://www.visigraphic.com/artikel/>