

FENOMENA GALERI ONLINE
STUDI KASUS SITUS WEB
DEVIANART.COM



PENGKAJIAN

Oleh :

Bunga Malikha Wibowo

NIM : 1012142021

PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

FENOMENA GALERI ONLINE

STUDI KASUS SITUS WEB DEVIANTART.COM

Bunga Malikha Wibowo

Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Jalan Parangtritis 6,5 Panggungharjo, Sewon, Daerah Istimewa Yogyakarta.
E-mail : malikhabunga@gmail.com

Abstract

Development of digital technology world and internet has reached on hyper reality and virtual reality era which has caused a shift on understanding about the concept of time and space, as well as its practical in life. Including in the world of art, the existence of that hyper reality world has expanded the comprehension and understanding of what is called as art and artwork. Hyper reality world and virtual reality has made a possibility to explore into a lot of new possibility on art expression, which will be unimaginable in a real world or concrete reality.

Usage of social media become one of the product from the development of technology which later on offer a new function beside for communicating, that is function as creating an art. Deviant Art become one of webpage which offer a contiguity between art and technology. It offers a lot of features which support the creation of art. How to enjoy an art is through a new way too nowadays. Creator and audience are connected each other directly, interacted with each other, data trading, attending an exhibition from anywhere in the world, accessing information, up to artwork transaction. All of that can be accessed by anyone, anytime, and anywhere.

Although offering all sort of promising new reality, hyper reality world and virtual reality, in fact it contain of various risk which caused by a condition without identity, territorial, and authority. One of the problem in cyberspace world nowadays is overload on any kind of information including artwork, a million of artwork are scattered in cyberspace world. Later, this is what we called a free culture. If this condition is not managed well, then the culture and art are only trapped inside this free culture, inside a sign of madness without control, no matter with the purpose which is offered by is as if a meaningful social life.

Keywords:

*Interaction, user, hyper-reality, cyberspace, new media,
Free culture, function, features.*

I. PENDAHULUAN

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* 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*). Pengguna internet dalam satu hari, mereka bisa menghabiskan lebih dari tiga jam untuk berselancar di dunia maya. Dengan kegiatan yang cukup beragam mulai dari membaca berita di berbagai portal *online*, *update* status di situs-situs media sosial yang dimiliki, sampai pada melakukan transaksi *online*. *Gadget* menjadi salah satu perangkat keras wajib yang harus dimiliki oleh para pengguna. 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. Situs web menghubungkan interaksi secara langsung antara *user* dengan *user* lain darimana saja, kapan saja dan siapa saja. Kebutuhan untuk mengakses dan bertukar informasi inilah yang mengawali munculnya sebuah sistem pada internet yang disebut dengan *user-generated contents (UGC)*. Sedy Rumajar dalam tulisannya berjudul “User Generated Content (UGC)” menjelaskan bahwa *User Generated Content* adalah sebuah informasi yang dipublikasikan kepada kontributor yang tidak dibayar dan dimasukkan ke dalam situs web, informasi tersebut dapat berupa foto, video, blog atau forum diskusi, respon, jajak pendapat atau pun komentar yang dilakukan melalui situs web media sosial.

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 intuisi dan perupa (sebagai *creator* dan *user*) yang bergerak di dalam kebudayaan 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 mengkhususkan pada persentuhan antara seni dan teknologi. Penggunaan media ini sebagai sebuah situs web 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 lingkupnya pun sangat luas. 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*. 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* di berbagai belahan dunia. Tentu ada kondisi yang menyebabkan fenomena ini dapat terjadi. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengangkat tema ini karena kemudahan akses yang ditawarkan 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.

II. KERANGKA TEORI / TINJAUAN PUSTAKA

Dalam sejarah perkembangan seni khususnya seni rupa keberadaan karya seni tidak dapat dipisahkan dari

hubungan eksistensinya dengan realitas (Piliang, 2004 :149). 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, yaitu apa yang disebut sebagai hiperealitas (*hyper-reality*) dan realitas virtual (*virtual reality*), yang di dalamnya berbagai keterbatasan manusia, baik fisik maupun psikis, dapat diatasi oleh kemajuan teknologi (Piliang, 2004 :150-158). Pengertian ruang (*space*) di dalam istilah *cyberspace* bukanlah ruang yang terbentuk oleh substansi atau partikel. Ruang *cyberspace* adalah sebuah data *space*, yang dibentuk oleh bit-bit atau *bytes*. Fenomena seringkali diartikan sebagai hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah .

Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu. (M.A.W. Brouwe, 1988 : 279) Fenomena terjadi di semua tempat yang bisa diamati oleh manusia. Fenomena berasal dari bahasa Yunani '*fenomenon*' yang berarti adalah gejala dalam fenomenologi. Fenomenologi diartikan sebagai (1) pengalaman subjektif atau pengalaman fenomenologikal; (2) suatu studi tentang kesadaran dari perspektif pokok dari seseorang (Husserl). Istilah fenomenologi (Moeloeng, 2007 : 15) sering digunakan sebagai anggapan umum untuk menunjuk pada pengalaman subjektif dari berbagai jenis dan tipe subjek yang ditemui. Fenomenologi merupakan pandangan berpikir yang menekankan pada fokus kepada pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi dunia . Fenomena mengenai galeri online akan dibahas lebih lanjut, dengan penelitian studi kasus situs web deviantart.com beserta situs web lainnya.

Gejala ini merupakan salah satu bentuk gejala sosial mengingat jumlah *user* yang fantastis ribuan bahkan jutaan user mengakses berbagai macam situs web sejenis seperti *deviant art*. Fenomena sosial adalah gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi dan dapat diamati dalam kehidupan sosial. Fenomena di mana seni lebih banyak mengubah masyarakat, akan tetapi ketika memasuki seni lebih jauh, kenyataannya seni tidak bisa dipisahkan dari teknologi. Seni dapat didekati dengan menggunakan berbagai sudut pandang ilmu, salah satunya adalah sosiologi seni.

Seni sebagai produk masyarakat dan masyarakat sebagai produk seni (Arnold Hauser, 1979 : 94). Hauser memandang hasil karya seni tergantung dari proses sosio historis, dimana terdapat beberapa faktor yang menentukan yaitu alam dan kultur, geografi, dan ras serta tempat dan waktu yang menekankan pada proses karya seni dihasilkan oleh seorang seniman sebagai individu yang terkait dengan segala faktor tersebut. Seniman berada dalam kehidupan sosial yang mempunyai tugas pokok untuk menciptakan karya seni. Seniman akan menghadapi masyarakat di mana seluruh pola-pola bangunan perkembangannya dipengaruhi oleh media sosial baru. Dengan media baru ini, seniman bisa menjadikan media sosialnya sebagai sebuah outlet, galeri, museum, studio, dan pertemuan dengan audiensnya. Perkembangan teknologi menurut pengalaman Venzha dalam irisan kombinasi antara seni dan teknologi, yang menurutnya tidak bisa dipisahkan. Teknologi semakin menjadi ruang ideal untuk mengembangkan perangkat-perangkat yang mampu memaksimalkan hasil teknologi digital dan internet. Efeknya adalah munculnya media baru yang beragam, dengan segala *feature* yang ditawarkan. Media-media baru ini difasilitasi oleh internet, sehingga mempunyai kecepatan berinteraksi lebih cepat, tanpa batasan teritori dan bisa diakses oleh siapa pun asalkan mempunyai perangkat yang mampu terkoneksi masuk dalam dunia *world wide web* (*www*). Media baru ini mampu mewadahi seniman untuk berkarya seni, mengunggah karya, berpameran, berinteraksi dengan audiens atau dengan sesama seniman, membuka ruang diskusi hingga penjualan

karya melalui fitur yang disediakan oleh media baru seperti dalam situs web *Deviant Art*. Hubungan yang terjadi antara seniman dan audiens bersifat langsung, komunikasi dua arah terjalin antara audiens dengan seniman. Komunikasi ini bisa mencakup siapapun, dari belahan bumi manapun.

Galeri seni *online* merupakan 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 yang potensial. Karya yang diunggah bersifat tak terbatas oleh waktu, seniman yang kemudian disebut dengan *user* bahkan bisa membangun dan memenejemen galerinya secara langsung menggunakan beragam fasilitas (*feature*) yang telah tersedia. Ada berbagai macam situs galeri *online* di dunia ini. Setiap situs web mempunyai beragam fitur yang mempunyai kesamaan dan juga perbedaan, setiap situs web memiliki karakternya masing-masing sesuai dengan konsep dan konteks yang diusung. Ada tiga karakteristik penting dalam ilmu sosial komputasi yaitu keterhubungan (*connectivity*) yang membentuk keterhubungan antar pengguna dalam suatu grup, kerjasama (*collaboration*) yang memodelkan bagaimana mereka berinteraksi dan komunitas (*community*), namun tidak semua situs memiliki kelengkapan fitur yang dibutuhkan dan fokusnya kepada konten seni. Maka situs web kemudian lebih spesifik lagi mengkategorikan konektivitas, kerjasama dan komunitas dalam bidang kesenian. Dengan fitur utamanya adalah fitur yang menyediakan berbagai *tools* yang berfungsi mengembangkan dan mengutamakan berbagai konten visual, audiovisual, dan beragam teknologi yang dibutuhkan sesuai bentuk karya seni yang akan diunggah oleh *creator*.

Deviantart.com atau *Deviant Art* adalah sebuah komunitas *online* terbesar yang menampung lebih dari 330 juta karya dan memiliki user sebanyak 39 juta yang terdiri dari seniman, komunitas seni, *art enthusiast* dan siapa saja yang tertarik dengan seni. *Deviant Art* menampilkan berbagai bentuk karya seni yang disebut sebagai *deviation* berbentuk apa saja seperti lukisan, seni digital, *pixel art*, film, *anime*, fotografi, ilustrasi, puisi, video dan lain sebagainya yang dibuat oleh *user* atau yang biasa disebut dengan *Deviants*. *Deviant art* menjadi situs web pertama yang menyediakan fitur-fitur sebagai galeri *online*, fiturnya sangat kompleks, ada *chat room*, forum, *group*, hingga toko seni. Jika dibandingkan dengan situs web sejenis lainnya, *deviant art* menjadi situs web senior dan berdiri sejak tahun 2000. Fitur yang dimiliki *deviant art* juga paling kompleks diantara situs web lainnya dan tidak membatasi segmen atau kategori tertentu, menjadi salah satu hal yang menarik dikaji untuk mengetahui fenomena galeri online studi kasus *deviant art*. Pertama kali diluncurkan pada tanggal 7 Agustus 2000 oleh Scott Jarkoff, Matthew Stephens, Angelo Sotira. Awal kelahiran *Deviant Art* mengusung slogan yang berbunyi “*Where Art Meet Application*” dan kemudian pada tanggal 14 November 2006, *Deviant Art* memberikan *deviants* pilihan untuk mengunggah karya mereka di bawah lisensi *Creative Commons*.

III. METODE PENELITIAN

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 ilmiah (L.J Moeleong, 2009:6). Fenomena galeri *online* dalam studi kasus situs web *deviant art* kemudian bisa dipaparkan secara mendalam melalui pengumpulan data yang mendetail. (L.J. Maleong, 2007:5) Dalam prosesnya mengumpulkan, mengungkapkan berbagai masalah dan tujuan yang hendak dicapai maka, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan metode penelitian studi deskriptif analitis. (Soegiyono, 2009) Metode deskriptif analitis merupakan metode yang bertujuan mendeskripsikann atau memberi gambaran terhadap suatu objek penelitian

yang diteliti melalui sampel atau data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. 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.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi mutakhir, khususnya teknologi informasi dan *cyberspace* telah mampu menciptakan berbagai realitas baru, yaitu apa yang disebut sebagai hiperealitas (*hyper-reality*) dan realitas virtual (*virtual reality*), yang di dalamnya berbagai keterbatasan manusia, baik fisik maupun psikis, dapat diatasi oleh kemajuan teknologi. Awal pengembangan dan penggunaan teknologi ini berfungsi untuk melakukan komunikasi antara dua atau lebih sistem yang saling terhubung melalui jaringan yang lebih besar (internet). Sama seperti dalam buku Briggs, Asa & Peter Burke menuliskan dalam bukunya yang berjudul *Sejarah Sosial Media : Dari Guttenberg sampai Internet*, ditinjau dari segi sebuah sistem media, sistem media berarti menegaskan pembagian kerja antara berbagai alat komunikasi yang terdapat di suatu tempat tertentu dan pada waktu tertentu, tanpa melupakan bahwa media yang lama dan yang baru dapat dan memang telah hidup bersama dan bahwa media yang bermacam-macam itu dapat saling melengkapi satu sama lain. Perubahan dalam sistem media juga perlu dihubungkan dengan sistem perubahan transportasi, pergerakan barang-barang dan manusia di ruang. Ketika media baru diperkenalkan, maka media yang lama tidak ditinggalkan begitu saja, tetapi hidup bersama dan saling berinteraksi dengan media pendatang baru. Tidak ada suatu teori tunggal yang dapat memberikan tuntunan lengkap kepada dunia kontemporer yang terdiri dari teknologi-teknologi komunikasi yang berkecepatan tinggi, saling mendorong, saling mendukung, dimana hubungan-hubungan individual dan sosial, lokal dan global, selalu berada dalam perubahan terus-menerus.

Membahas mengenai hiperealitas tidak akan lengkap jika tidak menyentuh mengenai simulakra dan simulasi. Dalam kamus *Oxford Advanced Learner's*, istilah simulakra (*simulacra*) diartikan sebagai (1) sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain, (2) salinan (*copy*). Sedangkan simulasi menurut sumber yang sama *Oxford Advanced Learner's*, istilah simulasi (*simulation*) diartikan sebagai (1) sebuah situasi yang didalamnya kondisi tertentu diciptakan secara artifisial (lewat komputer) dalam rangka mendapatkan pengalaman tentang sesuatu yang ada didalam realitas dan (2) tidakan berpretensi seakan-akan sesuatu itu nyata, padahal tidak. Dalam konsep Jean Baudrillard simulasi inilah yang menjadi salah satu prinsip pembentuk utama hiperealitas. Sehingga istilah simulasi dalam pandangan Baudrillard tidak hanya terbat untuk fenomena simulasi teknologi saja, tetapi dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena yang sangat luas seperti simulasi sosial, media, spiritualitas hingga seni. Seni dalam simulasi sosial dan *cyberspace*, simulasi sosial terbentuk dalam sosial virtual yaitu sebuah realitas sosial yang hadir dalam wujud media yang menghubungkan komponen-komponen sosial dalam sebuah ruang sosial yang bersifat artifisial atau virtual.

Kemudahan akses, kemudahan berkomunikasi, pertukaran data bisa dilakukan dalam sekejap. *User* (individu) bisa menjangkau segala informasi yang ada didalam dunia *cyberspace*, informasi mengenai berita terkini, ekonomi, sosial, budaya, bahkan seni. Adanya fungsi yang termodifikasi

inilah yang membuat kehidupan dalam dunia *cyberspace* menjadi salah satu media baru untuk bereksplorasi, mendorong munculnya fungsi-fungsi lain selain untuk berkomunikasi, tetapi sudah memasuki level yang lebih tinggi lagi, ialah berfungsi untuk berkarya seni. Banyaknya perupa yang menjadi pengguna internet atau yang sering disebut dengan sebutan *creator* atau *user* (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 namun sekarang telah berkembang fungsi lainnya. Kemudahan akses, transaksi, perpindahan data serta cara menikmati seni dengan cara yang baru inilah yang kemudian memunculkan media-media baru yang menawarkan beragam fitur sebagai fungsi berkesenian. Inilah yang kemudian mendorong munculnya berbagai macam bentuk fungsi media sebagai fungsi berkarya seni. Hingga kebaruan media sosial yang menawarkan fitur sebagai galeri *online* ini semakin marak dan menjadi sebuah fenomena. Fenomena galeri *online* di media baru menciptakan cara baru dalam memamerkan karya seni menikmati sebuah karya seni. Dalam bidang seni, teknologi virtual telah melapangkan jalan bagi proses produksi, reproduksi, dan dekonstruksi khususnya bagi *creator* (Pilliang, 1998: 332).

User Generated Content (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 sosial. Melalui galeri *online creator* bisa berbagi karya seni yang sudah diformat dengan format digital sehingga bisa diunggah dan diakses oleh *user*. Bentuk karya yang diunggah biasa apa saja menggunakan medium apapun, karya seni lukis menggunakan media kanvas, kertas, kayu, dan media lainnya bisa diunggah dan dipamerkan serta dinikmati oleh user-audiens asalkan dalam format yang sudah diubah menjadi format digital. *Format digital* adalah sebuah *bit (Binary Digit)* peralatan canggih, seperti komputer, pada prosesoranya memiliki serangkaian perhitungan biner yang rumit, sehingga data file yang kemudian di transformasikan kedalam database pada komputer, dan diunggah serta diakses ke situs web galeri *online* melalui fitur yang tersedia.

Fitur-fitur inilah yang kemudian melengkapi kebutuhan sebuah situs web sebagai galeri seni. Galeri *online* pada media baru ini menarik untuk diperhatikan khususnya dalam menikmati sebuah karya, yakni *audiens* tidak perlu lagi datang ke galeri secara langsung. Galeri fisik (tidak *online*) seringkali mengalami kendala untuk menarik dan menghadirkan orang-orang (*audiens/penonton/penikmat*) seni untuk datang secara langsung ke lokasi galeri dan mengunjungi pameran. Meskipun ada beberapa galeri khususnya galeri yang sudah mempunyai nama terkenal dan besar, mungkin tidak akan mengalami kendala semacam ini, pengunjung bisa datang dan tertarik dengan mudah jika dibandingkan dengan pameran yang digelar di galeri kecil dan belum terkenal. Meskipun begitu untuk mengundang pengunjung datang diacara pameran dibutuhkan cukup biaya yang harus dikeluarkan oleh kedua belah pihak. Apalagi jika pameran yang digelar dalam suatu galeri yang berbeda kota dengan pengunjung, berbeda pulau, atau bahkan berbeda negara. Pasti akan membutuhkan anggaran dana yang ekstra untuk keperluan akomodasi dan transportasinya. Masalah ini kemudian memang terjadi diantara penunjung khususnya yang harus mengeluarkan biaya lebih untuk mengunjungi pameran di galeri seni yang tidak *online*. Begitu juga galeri harus menyiapkan berbagai keperluan untuk menyambut para pengunjung, mulai dari katalog, *sound system*,

performer, atau bahkan *snack* dan kebutuhan lainnya. Begitupula dengan *creator*, yang harus mendisplay karyanya dengan segala kebutuhannya, seperti transportasi, cetak katalog, atau bahkan mengirim karya jika lokasi pameran berbeda kota, bahkan berbeda negara. Untuk mengirimkan karya dengan ukuran tertentu jelas akan menjadi salah satu hal yang wajib untuk ditanggung. Inilah kemudian menjadi salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh kehadiran galeri online, galeri online memungkinkan para pengunjungnya untuk menekan pengeluaran biaya, menekan waktu dan jarak. Audiens juga bisa memilih waktu untuk mengunjungi sesuai dengan kelonggaran waktunya, dan melihat karya-karya secara cepat dan mudah dari seniman-seniman (*creator*) dari berbagai belahan dunia manapun tanpa terbebani dengan anggaran dana untuk membeli tiket pesawat, memesan hotel akomodasi dan lain sebagainya. Tidak ada perbedaan kasta antar *user*, semua memiliki otoritas yang sama dan memiliki kebebasan akses yang sama. *User audiens* memiliki kesempatan yang sangat banyak untuk menikmati karya, berinteraksi secara langsung dengan *creator*-nya, meninggalkan komentar, meninggalkan emoji, membangun hubungan interaksi melalui chatting, hingga melakukan transaksi secara langsung dengan kreatornya. Begitu juga dengan *creator*nya bisa dengan bebas mengadakan pameran pada galeri *online* tanpa batasan waktu yang ditentukan. Semua dilakukan dengan tahapan yang sangat mudah karena telah dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang mendukung pada situs web-situs web yang berperan sebagai galeri *online*. Situs web yang menyediakan fitur sebagai galeri *online* antara lain ditampilkan pada tabel berikut ini :

Alamat Situs	Tahun Rilis	Konten
http://www.deviantart.com	2000	Komunitas, general, <i>many catagories</i> , transaksi, cc, fitur kompleks, format <i>app</i> dan <i>web</i> , all <i>user and creator</i>
http://illustrationfriday.com	2003	Komunitas, segmented, ilustrasi, fitur sederhana, format <i>web</i>
https://www.artweb.com	2010	Komunitas, general, <i>many categories</i> , fitur sederhana, format <i>web</i> , <i>artist</i>
https://carbonmade.com	2005	Portofolio, <i>segmented, design</i> , transaksi, format <i>web</i>
http://thedesiginspiration.com	2006	Segmented, <i>design and ilustrasi</i> , arsip
https://www.behance.net	2006	<i>Portofolio, segmented, design, ilustrasi, project, dealing project</i> , format <i>web</i> dan <i>app</i>
http://www.thisiscolossal.com	2010	Portofolio, <i>segmented, design</i> , ilustrasi, format <i>web</i>
http://www.saatchiart.com	2010	Transaksi, portofolio, format <i>web</i>
dan situs-situs web lainnya...		

Gb. 1. Tabel daftar beberapa alamat situs web yang menawarkan fitur sebagai galeri *online*.

Setiap situs web ini mempunyai keunggulan dan kekurangannya masing-masing, mulai dari karakteristik, tema, segmen, konten, kelengkapan fitur dan mempunyai visi dan misi yang berbeda-beda. Mulai dari sebagai komunitas seni *online*, galeri seni *online*, *portofolio online*, toko seni *online*, semua terbagi menjadi masing-masing situs web dengan konteks dan konten yang beragam. *Deviant Art* menjadi situs web pertama yang menyediakan fitur-fitur sebagai galeri *online*, fiturnya sangat kompleks, ada *chat room, forum, group*, hingga toko seni. Penggunannya pun sangat banyak karena tidak terbatas hanya *user creator* “seniman” saja yang turut mengunggguh karyanya, banyak

kategori seni disediakan oleh *deviant art* disertai dengan tag label kategori yang memudahkan *user* dan *creator* mencari karya yang diinginkan. Jika dibandingkan dengan situs web sejenis lainnya, *Deviant Art* sebagai media sosial yang secara konsisten menampung berbagai macam *user* yang sebagian besar membeinya berasal dari kalangan *seniman*, *art lover*, *art enthusiast*, dan lain sebagainya, hal ini menjadikan *Deviant Art* menjadi salah satu media sosial dengan komunitas seni online terbesar di dunia. Sampai hari ini karya yang terunggah telah melampaui angka 330.000.000 karya *deviation* yang telah dipamerkan secara *online* di galeri *Deviant Art*, karya-karya yang diunggah dapat diakses oleh lebih dari 39.000.000 anggota situs *Deviant Art* yang telah teregister dan juga dapat diakses oleh siapa saja (*non member*) dengan kunjungan mencapai 65.000.000 user setiap bulannya. Awal kelahiran *Deviant Art* mengusung slogan yang berbunyi “*Where Art Meet Application*” atau jika dalam bahasa Indonesia dapat diartikan “Dimana Seni dan Aplikasi Bertemu”. Setiap konten yang terdapat di *website deviant art* berasal dari sharing antar para anggota *deviant* di dalamnya. Selain itu, *deviant art* juga memiliki beragam fitur yang memungkinkan kita untuk membuat custom halaman profil personal, sehingga semakin memudahkan dalam berbagi hasil karya seni, referensi teks literatur, foto, karikatur hingga file berformat video.

Langkah pertama untuk bisa bergabung di situs *Deviant Art* adalah dengan meregistrasi menjadi *member deviants* dengan membuka situs web www.deviantart.com setelah masuk dalam situs *deviant art* *user* harus mengklik button “*join*” untuk bisa bergabung. *User* diwajibkan untuk mengisi kolom-kolom yang disediakan. Setelah selesai mengisi semua kolom pertanyaan, *user* memasuki langkah terakhir untuk bisa “*join as member*” adalah dengan segera memverifikasi *email*. Setelah *user* berhasil memverifikasi email maka *user* telah resmi menjadi *deviants* atau member resmi dari situs web *Deviant Art*. Sebagai *deviant*, *user* dapat memulai untuk mengatur tampilan akun, membuat galeri, membentuk fanbase, mengunggah *deviation*, berinteraksi dengan semua *deviants*, berkolaborasi dan mengunjungi galeri yang dimiliki oleh *deviants* lain dari seluruh penjuru dunia yang berasal dari lebih 190 negara, bahkan member *deviant* juga dapat bertransaksi menjual dan membeli *deviations* di toko *online* yang disebut dengan *DeviantArt Shop*. Setelah registrasi akun selesai maka *deviants* akan dibawa ke menu utama atau *home profile* dengan tampilan dan konten yang menawarkan beragam opsi untuk membangun personal galerinya masing-masing. Personal galeri adalah menu inti dari situs web *deviant art*, dalam menu ini *deviants* bisa mengunggah karya-karya dan juga berinteraksi secara langsung dengan *user* lain. Dalam galeri personalnya, *deviant* bisa menambahkan berbagai informasi terkait dengan karya yang diunggah seperti *caption*, ukuran asli karya (*original size*), serta spesifikasi terkait detail dan penjualan karya hingga *outputnya*.

Deviants dan *user* lain juga bisa turut berinteraksi pada kolom komentar yang biasanya digunakan untuk mengomentari *deviations*, saling bertukar *link*, membagikan karya *deviations* ke berbagai media sosial lain seperti *Twitter*, *Facebook*, *Blogger*, mengikuti diskusi grup, menggunakan fasilitas *chat* dan *chat group*, mengakses *blog* milik *deviant art* yang akan menginformasikan banyak hal mengenai dunia seni dan lain sebagainya. Di samping itu, *deviant art* menyediakan layanan reproduksi barang cetakan (*prints*), sehingga para *deviants* mempunyai fasilitas untuk menjual *artwork* mereka. Untuk membantu mendistribusikan dan menjual *artwork* tercetak ini, *deviant art* memiliki fasilitas di Atlanta, Georgia, Amerika Serikat. *Deviant Art* juga mengembangkan bisnis ritel yang merupakan bisnis paralelnya. Pada awalnya hanya menjual jenis pakaian (*ready to wear*) yang diberi nama dengan *DeviantWear*, yang kemudian berkembang menjadi *DeviantART Store* sehingga dengan mengusung *brand* baru, *deviant art* dapat menampung beraneka rupa barang seperti *merchandise*, *print out*, dan lain sebagainya. Dari fitur-fitur yang

disediakan oleh *deviant art* dapat dianalisis bahwa fitur-fitur yang tersedia merupakan fitur yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan kinerja situs web *deviant art* sebagai sebuah galeri *online*.

Deviant art mempunyai banyak sekali kategori dan fitur-fitur yang menunjang kreator untuk terus berkarya dan mengunggahnya karya *deviation* sebanyak mungkin menjadikan *deviant art* sebuah situs web dengan jumlah karya terbanyak hingga mencapai 140.000 karya *deviation* yang diunggah setiap harinya. Hal ini yang kemudian menyebabkan banyak karya seni yang bisa dengan bebas digunakan oleh berbagai pihak, termasuk pihak-pihak yang memiliki kepentingan untuk menyalahgunakan karya orang lain hingga pembajakan. Ada banyak sekali jenis pembajakan atas materi-materi yang mempunyai hak cipta. Pembajakan ini hadir dalam bermacam bentuk, yang paling signifikan adalah pembajakan komersial, yaitu pengambilan tanpa izin konten orang lain dalam konteks komersial. Gejala-gejala inilah yang kemudian disebut sebagai budaya bebas. Budaya bebas adalah budaya yang memberikan keleluasaan yang besar bagi orang lain untuk bisa membangun karya baru di atas karya lain. Perdebatan mengenai hak cipta dalam budaya bebas ini memang menjadi sebuah perdebatan yang rumit dan kompleks mengingat era internet kini keaslian suatu karya menjadi bias dan semua memfokuskan diri hal yang keliru bahwa budaya ini seharusnya menemukan sebuah pengontrol kebudayaan yang sesuai untuk diterapkan. Strategi yang sama dapat diterapkan pada budaya sebagai respon atas semakin meningkatnya kontrol yang diberlakukan melalui hukum dan teknologi. Kemudian muncul lisensi *Creative Commons*. *Creative Commons* adalah sebuah korporasi nirlaba yang didirikan di Massachusetts, namun berasal dari Universitas Stanford. Tujuannya adalah untuk membangun lapisan hak cipta yang masuk akal di atas ekstrem-ekstrem yang sekarang mendominasi. (Lawrence, 2004 : 355) 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 mereka.

Pada tanggal 14 November 2006, *Deviant Art* memberi pilihan pada penggunanya untuk melindungi karya mereka di bawah lisensi *Creative Commons*. Hal ini memberikan seniman hak untuk memilih bagaimana karya mereka dapat digunakan. Sebuah lisensi *Creative Commons* adalah salah satu dari beberapa lisensi hak cipta publik yang memungkinkan distribusi karya cipta. Lebih lanjut dijelaskan oleh Lawrence Lessig bahwa *Creative Commons* bertujuan untuk membangun lapisan hak cipta yang masuk akal di atas ekstrem-ekstrem yang sekarang mendominasi (Lawrence Lessig 2004 : 334). Cara yang ditempuh-nya adalah memudahkan orang membangun di atas karya orang lain (*create and co create*). *Deviant art* menghadirkan fitur lisensi *creative common* ini untuk melindungi karya-karya *deviantion* dari *user* yang diunggah dalam situs web *deviant art*. Untuk itu kemudian *deviant art* juga membuat grup diskusi khusus yang membahas mengenai *creative commons*. Grup ini berisikan berbagai informasi mengenai fitur dan opsi *creative commons* yang ada di situs web *deviantart.com* dan untuk memahami bagaimana lisensi ini bekerja. Inti dari bagaimana tombol *deviant art creative commons* bekerja dalam kaitannya dengan seni adalah lisensi *creative commons* memungkinkan orang untuk menyalin pekerjaan *deviation* dan berbagi, yang bisa dilakukan secara *online* atau dengan *user* lain secara *offline*. Opsi ini kemudian membuat karya *deviation* hanya dapat digunakan dalam bentuk asli dan tidak dapat digunakan secara komersial dengan cara membatasi *user* yang dapat menggunakan karya *deviation* tersebut.

Pengguna situs web *deviant art* berasal dari belahan negara diseluruh dunia, termasuk Indonesia. Ada banyak *user* yang berasal dari negara Indonesia bahkan beberapa dari mereka bergabung dan membentuk grup dengan kebangsaan yang sama. Grup ini mengumpulkan dan mempertemukan berbagai *user* dari berbagai kota di Indonesia. Obrolan dalam grup tadi biasanya diisi dengan diskusi, memamerkan artwork *deviantion*, dan lain sebagainya. Nama grup yang khusus untuk menampung *member* atau *user deviant* berdasarkan kesamaan kebangsaan Indonesia cukup banyak jumlahnya, antara lain <http://indonesian-artist.deviantart.com/> (*indonesian-artist*) dengan jumlah 1,856 *member* , <http://indonesia.deviantart.com/> (*indonesia*) dengan jumlah 6,511 *member*,

<http://indoart.deviantart.com/> (indoart) dengan jumlah 2,595 member, serta group lainnya. *Deviant* yang berasal dari Indonesia turut meramaikan dunia *cyberspace* dalam situs web *deviant art*, bahkan beberapa dari mereka mampu bersaing di berbagai kuis dan perlombaan yang diadakan oleh situs web *deviant art*. Salah satunya adalah Setiawan Lie, yang berjaya di kompetisi dunia. Ilustrator ini berhasil menjadi juara dalam kompetisi *fan art Hearthstone: Heroes of Warcraft* yang diselenggarakan oleh *Hearthstone* bekerja sama dengan *deviant art* bertajuk *Goblins vs Gnomes Challenge*.

User *deviant art* juga berasal dari berbagai lapisan masyarakat, dari seniman profesional, mahasiswa, sampai dengan masyarakat umum. *Deviant art* memungkinkan siapa saja leluasa untuk menjadi seorang *creator*, dengan cara menjadi *user deviants* dalam situs web *deviant art*. Sebagai contoh adalah Erin Wiazmi, salah satu mahasiswa DKV ISI Yogyakarta ini memiliki akun situs web *deviant art* dengan *user name* erinwiazmi dan telah bergabung menjadi member teregistrasi selama 2 tahun. Dalam galerinya, Erin mengunggah berbagai macam karya *deviation* yang sebagian besar karyanya menggunakan teknik *watercolor* dan pensil. Tujuan Erin bergabung dan menggunakan media sosial situs web *deviant art* adalah untuk memamerkan karyanya pada menu galeri, dan juga sebagai portofolio pada berbagai media sosial miliknya. Selain untuk menyalurkan hobinya, Erin juga memperluas jaringan, khususnya koneksi dan interaksi dengan *user* dari negara lain dengan ketertarikan yang sama terhadap karya *deviation*. *Impact* dari hal tersebut, dia bisa saling berbagi karya dan komentar berupa tanggapan, saran maupun kritik, karena *deviant art* memiliki cakupan yang luas dan bisa diakses oleh siapapun darimanapun serta kapanpun. *Deviant art* juga memberikan dampak dalam kehidupan nyata di keseharian Erin yang saat ini masih duduk dibangku perkuliahan sebagai mahasiswi Fakultas Seni Rupa. Karya-karya *deviation* yang diunggah dalam situs web *deviant art* menjadi bahan referensi, inspirasi dan motivasi bagi Erin, terlebih ketika melihat karya *deviation* yang memukau yang dihasilkan oleh seniman-seniman aktif dan produktif dalam mengunggah karyanya. Erin sangat menyukai teknik menggambar dengan menggunakan medium kertas dan teknik cat air untuk berkarya, namun setelah mengakses *deviant art* dengan intensitas tertentu Erin kemudian banyak melihat karya-karya *deviation* dengan kategori yang beragam serta banyaknya karya *deviation* yang berbentuk *digital illustration*. Pengalaman melihat karya seperti inilah yang kemudian juga turut memacu Erin untuk belajar teknik ilustrasi *digital* dan desain grafis dengan mengacu pada referensi karya *deviations* yang terdapat dalam situs web *deviant art*. Selain mengakses situs web *deviant art*, Erin juga mempunyai akun di situs web sejenis seperti www.tumblr.com, www.behance.net, www.pinterest.com dan lain sebagainya. Dari semua situs web tersebut, *deviant art* menjadi situs yang paling aktif dan paling sering diakses oleh Erin, karena *deviant art* dirasa lebih komplit untuk mencari berbagai referensi segala kebutuhan tugas kuliah dan kesehariannya.

Pengguna akun situs web *deviant art* tidak hanya berasal dari kalangan mahasiswa dan amatir saja, tetapi juga diakses dan digunakan oleh profesional atau seniman. Salah satu seniman Indonesia yang juga mempunyai akun *deviant art* adalah Agan Harahap. Agan Harahap bahkan sudah cukup lama bergabung dan menjadi member teregistrasi situs web *deviant art* terhitung sejak tahun 2004 atau sudah bergabung selama 12 tahun, dengan akunnya yang masih aktif dikunjungi hingga hari ini. Agan Harahap menggunakan *user name* bernama Toyib di situs *deviantart.com*. Agan Harahap terkenal di kalangan *art photography*. Kiprahnya sudah mendunia dan tak bisa dipandang sebelah mata sebagai seniman yang ahli memanipulasi foto. Selain menggunakan akun *deviant art* sebagai galeri untuk memamerkan karya *deviations* nya, Agan juga memanfaatkan fitur jurnal untuk menuliskan berbagai macam agenda pameran yang telah dan akan dilaksanakan. Agenda pamerannya mencakup pameran kelompok, pameran bersama maupun pameran tunggal, yang diselenggarakan di galeri dalam negeri maupun luar negeri. Sebagian besar karya Agan Harahap bisa dengan bebas diakses dan diunduh oleh *audience* secara gratis di situs web *deviant art*. Agan

juga memiliki akun di berbagai situs web sejenis seperti *www.behance.net*, *www.flickr.com*, *instagram*, dan lain sebagainya.

Deviant art menjadi salah satu situs web yang menawarkan fitur sebagai galeri online yang sukses menjaring berbagai lapisan masyarakat dan menawarkan beragam fitur yang memudahkan siapa saja untuk bisa menjadi seorang *creator*. Siapa saja bisa dengan mudah mengunggah karya, mengakses karya user lain, serta leluasa melakukan interaksi antar *user* dengan memanfaatkan fitur komunikasi yang tersedia. Bahkan founder dari situs web *deviant art* selain memiliki akun *deviant* juga berperan sebagai moderator dan narasumber pada fitur *chat*, *group*, jurnal dan blog. Beragam jenis *grup chat* juga tersedia, tiap user dapat dengan bebas memilih grup yang diminati, kemudian bergabung dan mengikuti diskusi-diskusi yang terjadi pada fitur grup. Penggunaan berbagai fitur dalam *deviant art* pada dasarnya kembali kepada kepentingan dan tujuan dari tiap *user*, ada yang bertujuan untuk berpameran, sebagai portofolio, sebagai tempat mencari referensi, untuk mengunduh berbagai karya seni, untuk mengikuti *chat room*, menambah jaringan, menghasilkan uang, mengikuti berbagai perlombaan dan lain sebagainya. Dari beberapa paparan diatas dapat dibuat tabel spesifikasi dari situs web *deviant art* seperti berikut ini :

Deviant Art	
Fitur	Mempunyai fitur yang lengkap mulai dari <i>categories</i> , <i>home profile</i> , personal galeri, spesifikasi <i>output</i> , hingga transaksi.
User	User (creator dan audiens) berasal dari awam, seniman, kolektor, penulis, <i>art director</i> , <i>art enthusiast</i> , <i>designer</i> , <i>videographer</i> , <i>fotographer</i> , profesional, kurator, komikus dan lain sebagainya dari berbagai negara.
Interaksi	Kolom komentar, <i>group chat</i> , <i>chating</i> , <i>mailing list</i> , <i>blog</i> , <i>massage</i>
Format	Situs website Aplikasi
Tagline	<i>Where art meet application</i> kemudian pada tahun 2016 berubah menjadi <i>The world's largest art gallery in your hand : Bleed and breed art</i>
Hak Cipta	<i>Creative Commons Copyrights</i>
Traffic	38.000.000 registered members 65.000.000 visitors per month 265.000.000.000 Artworks 140.000 Up to Artworks /day
Jenis Karya	Ada macam-macam jenis karya yang diunggah antara lain : <i>Lukisan, grafis, video, ilustrasi, manga, digital art, anime, komik, jurnal, puisi, fractal art, vector art, fotografi, patung, literatur, cartoon, craft, 3D art, mixed media, typography, fine art, drawing, instalasi, fashion, logo, desain, literatur, tattoo, branding</i>
Transaksi	<i>DeviantART Store</i> <i>Deviant Art Shop</i> <i>Sell Prints</i> <i>Transaksi user creator dan audience</i>
Proffesional Site	Ada
Versi	<i>Versi situs web (www)</i> <i>Versi applikasi iOS dan android.</i>
Tahun Berdiri	2000

Gb. 2. Tabel spesifikasi dari situs web *deviant art*

Dari tabel diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa *deviant art* menjadi salah satu situs yang telah berdiri cukup lama dan bertahan hingga sekarang, bahkan dengan jumlah *member* teregistrasi

yang tetap loyal. *Deviant art* mempunyai *member* dan *user non member* yang jauh lebih banyak dibandingkan situs web dengan fungsi yang sama. Tentunya jumlah member juga mempengaruhi jumlah produktivitas karya yang diunggah pada situs web, dengan jumlah unggahan karya yang sangat banyak hingga mencapai angka 265.000.000.000 karya dan angka ini akan terus bertambah setiap harinya. Hal ini menjadikan *deviant art* sebagai salah satu situs galeri online terbesar. Dari sisi fitur yang ditawarkan, *deviant art* mempunyai banyak sekali kelompok kategori karya, detail transaksi, aktivitas seperti diskusi, blog, dan lain sebagainya dibandingkan dengan situs web sejenis membuktikan bahwa situs *deviant art* benar-benar mengakomodir kebutuhan sebagai galeri *online*. Seiring dengan inovasi yang dimunculkan oleh situs *deviant art* dalam menyediakan sistem aplikasi pada sistem operasi *smartphone android* dan *iOS* sesuai dengan tagline terbaru mereka *The world's largest art gallery in your hand : Bleed and breed art*, maka aktifitas mengakses galeri online sudah menjadi satu bagian integral dengan aktifitas sehari-hari. Hal-hal tersebut menegaskan bahwa situs *deviant art* adalah sebuah contoh nyata dalam fenomena yang terjadi pada galeri online.

V. 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. 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 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 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 penggunaannya 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.

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. *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. 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. Banyak karya seni yang kemudian dengan bebas di gunakan oleh berbagai pihak, termasuk pihak-pihak yang memiliki kepentingan untuk menggunakan karya hingga pembajakan. Budaya bebas adalah 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, 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.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Buku

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

- [8] 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.
- [9] M.A.W. Brouwe, (1998). *Alam Manusia dalam Fenomenologi*, Penerbit PT Gramedia. Jakarta.
- [10] 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.
- [11] Noerhadi, Inda Citraninda, (2012). *Sejarah Hak Cipta Lukisan*. Biro Oktroi dan Komunitas Bambu. Depok.
- [12] O'Brien, James. A. (2005). *Pengantar Sistem Informasi Perseptif Bisnis dan Manajerial*. Salemba.
- [13] Piliang, Yasraf Amir, (1998), *Dunia yang Dilipat*, Penerbit : Mizan. Bandung.
- [14] Piliang, Yasraf Amir, (2004), *Posrealitas : Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*, Penerbit : Jalasutra. Yogyakarta.
- [15] Sachari, A. (2003). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa (Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya)*. Erlangga. Jakarta.
- [16] Soedarsono, R.M., (1999). *Metodologi Penelitian : Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Art Line Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia dan Ford Foundation. Bandung.
- [17] Soegiyo. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [18] Sulisty, Basuki. (2006). *Metode Penelitian*. Wedatama Widya Sastra bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Jakarta.
- [19] Strauss, Judy., Frost, Raymond. (2009). *E-Marketing (5th Edition)*. Pearson Prentice Hall. New Jersey.

Jurnal dan Newsletter / e-jurnal dan e-Newsletter

- [1] Dartanto, A. Sudjud, *"Membaca Seni Rupa di dunia Dotcom"*. Newsletter Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta
- [2] Kinanti. 2013. *"Studi Perbandingan"*. <http://fellingkinanti-fisip10.web.unair.ac.id>
- [3] Kunci, Cultural Studies, (1999). *"Cyberculture"*, Newsletter: Kunci No.2 September, Yogyakarta.
- [4] Kunci, Cultural Studies, (2001). *"Politik Ruang"*, Newsletter: Kunci No.9 Maret, Yogyakarta.
- [5] Lestari, (2013). *Penelitian Komparatif*. <http://lestarysnote.blogspot.com>.
- [6] Livingstone, Sonia dan Ranjana Das. (2009). *The End of the Audiences? Theoretical Echoes of Reception amidst the Uncertainties of Use*. Up-date by September.
- [7] Tarmizi, Ahmad dan Zoolcaphyl B. Sahib, *"Komputer dan Seni di Era Globalisasi"*, Jurnal, Kuala Lumpur.
- [8] Tester, Keith,. (2003) *Media, Culture and Morality*, diterjemahkan oleh Muhammad Syukri, Yogyakarta: Juxtapose.
- [9] <http://e-journal.uajy.ac.id/595/2/IKOM03574.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://pitikku.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/>

