

Implementasi Kontekstualisasi Seni di Tengah Masyarakat Era 5.0

Bunga Rampai UPT MPK Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Umilia Rokhani - Kardi Laksono - Retno Purwandari - Adya Arsita
Fortunata Tyasrinestu - Prima Dona Hapsari & Bambang Pramono
Estri Oktarena Ikrarini - Megawati Atiyatunnajah

Editor:
Umilia Rokhani
Zulisih Maryani

Bunga Rampai UPT MPK Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187
Telepon/Faksimili (0274) 384106



Implementasi Kontekstualisasi Seni di Tengah Masyarakat Era 5.0

Bunga Rampai UPT MPK Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penulis

Umilia Rokhani

Kardi Laksono

Retno Purwandari

Adya Arsita

Fortunata Tyasrinestu

Prima Dona Hapsari & Bambang Pramono

Estri Oktarena Ikrarini

Megawati Atiyatunnajah

Editor

Umilia Rokhani

Zulisih Maryani

Reviewer

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Dr. Kardi Laksono, M.Phil.

Steering Committee

Dr. Irwandi, M.Sn.

Desain Sampul dan Isi

Yosiano Ariawan

Ukuran Buku

B5 (17,6cm x 25cm)

vii + 100 halaman

ISBN: 978-623-5884-33-2

Cetakan I Oktober 2023

Diterbitkan oleh:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55187

Telepon/Faksimili (0274) 384106

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang

IMPLEMENTASI KONTEKSTUALISASI SENI DI TENGAH MASYARAKAT ERA 5.0

Bunga Rampai UPT MPK Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Umilia Rokhani - Kardi Laksono - Retno Purwandari - Adya Arsita
Fortunata Tyasrinestu - Prima Dona Hapsari & Bambang Pramono
Estri Oktarena Ikrarini - Megawati Atiyatunnajah**

**Editor:
Umilia Rokhani
Zulisih Maryani**



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

SAMBUTAN
KEPALA UPT MATA KULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Era 5.0 menjadikan teknologi sebagai perangkat utama yang akan turut andil dalam pembangunan masyarakat. Semakin besarnya peran teknologi yang berpengaruh terhadap budaya aktivitas manusia memerlukan perhatian akademisi untuk turut mengawal dan mengkritisnya sesuai dengan situasi yang berkembang di tengah masyarakat. Data dan fakta menjadi bagian yang akan memperkaya pemikiran yang tentunya turut ditularkan sebagai *sharing knowledge* di lingkup akademik. Hal ini juga menjadi praktik sosial yang bergerak dalam bidang seni. Perkembangan seni menjadi bagian yang tidak terlepas dari implementasi perkembangan teknologi itu sendiri, baik dalam praktik produksi karya seni, pelaksanaan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), maupun implementasi untuk memperkuat pembangunan masyarakat itu sendiri.

UPT MPK ISI Yogyakarta sebagai bagian dari akademisi yang melakukan *sharing knowledge* berupaya untuk merespons perubahan fase budaya yang terjadi di tengah masyarakat tersebut dengan menuangkan gagasan pemikirannya ke dalam artikel-artikel yang selanjutnya diterbitkan menjadi karya bunga rampai. Penuangan berbagai gagasan dan pemikiran tersebut menjadi bagian penting dalam pencatatan sejarah karena dinamika kehidupan masyarakat yang terus berubah, demikian pula dengan fase era 5.0. Untuk itu, penerbitan bunga rampai yang dilakukan oleh UPT Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (UPT MPK) sebagai salah satu program kerjanya menjadi bagian dari upaya untuk berperan aktif dalam merespons lika-liku perkembangan kehidupan masyarakat sekaligus pengembangan keilmuan itu sendiri yang saling menynergikan antara Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan *sharing* keilmuan secara mandiri. Hasil dari berbagai pemikiran dalam bunga rampai ini diharapkan mampu menjadi perenungan, pemikiran, dan pertimbangan berbagai pihak terkait untuk turut memberikan kontribusi pemikiran atau langkah lanjutan atas segala gerak yang berkembang di tengah masyarakat.

Atas nama Kepala UPT MPK ISI Yogyakarta, saya menyampaikan penghargaan tertinggi dan rasa terima kasih kepada para kontributor tulisan yang telah menyumbangkan buah pemikirannya demi pengembangan keilmuan dan pembangunan karakter masyarakat Indonesia. Selamat membaca!

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, Oktober 2023
Kepala UPT MPK,

Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A.

PENGANTAR EDITOR

Salah satu poin kinerja *civitas academica* dalam hal pengembangan materi ilmu pengetahuan tidak dapat dilepaskan dari aktivitas ilmiah berupa penulisan karya ilmiah. Selain sebagai bagian dari tugas pokok tenaga pendidik profesional, kegiatan penelitian juga dapat memengaruhi keaktualan informasi terkait dengan pengembangan ilmu pengetahuan berdasarkan data di lapangan terkini. Di tengah masyarakat era 5.0, seni turut memegang peran dalam perkembangan budaya di tengah masyarakat. Namun, masih banyak temuan data di lapangan yang belum terbidik oleh tenaga pendidik profesional dan belum tertuang dalam tulisan ilmiah sebagai temuan pemikiran atau solusi bagi permasalahan-permasalahan di tengah masyarakat. Hal ini dapat dilihat sebagai celah dan peluang untuk menyampaikan gagasan yang bernilai tepat guna bagi perkembangan budaya masyarakat.

Mengacu pada pemikiran tersebut, peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) tenaga pendidik profesional menjadi hal yang mutlak diperlukan sehingga setiap tenaga pendidik profesional tersebut dapat mengembangkan kemampuan dan kualitas akademisnya melalui produksi karya ilmiah. Untuk itu, Unit Pelaksana Teknis Matakuliah Pengembangan Kepribadian (UPT MPK) menerbitkan bunga rampai bertema “Implementasi Kontekstualisasi Seni di Tengah Masyarakat Era 5.0”. Hal ini juga penting kiranya untuk mendukung pengembangan proses pembelajaran pada mata kuliah umum yang mengarah pada Project Based Learning (PBL) sesuai kurikulum MBKM (Kampus Merdeka). Perubahan kurikulum tersebut menuntut SDM UPT MPK untuk lebih peduli dengan perkembangan situasi sosio-kultural masyarakatnya.

Tulisan-tulisan dalam bunga rampai ini berasal dari dosen-dosen pengampu Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) ISI Yogyakarta. Dari delapan tulisan yang terkumpul, dapat dikategorikan ke dalam dua bagian: (1) Implementasi Teknologi di Ranah Seni Menuju Era 5.0 dan (2) Lanskap Seni: Problematika, Tantangan, dan Potensi

Kategori Implementasi Teknologi di Ranah Seni Menuju Era 5.0 berisi tulisan Umilia Rokhani, Kardi Laksono, Retno Purwandari, dan Adya Arsita. Sementara itu, tulisan Fortunata Tyasrinestu, Prima Dona Hapsari & Bambang Pramono, Estri Oktarena Ikrarini, dan Megawati Atiyatunnajah mengisi kategori Lanskap Seni: Problematika, Tantangan, dan Potensi.

Fenomena terkait eksistensi teknologi di tengah kehidupan masyarakat yang identik disebut masyarakat modern kemudian menjadi pedang bermata dua. Tulisan Umilia Rokhani berisi kajian modernitas dan konsekuensi penggunaan teknologi pada era modern ini, terutama terkait dengan bidang seni. Dengan paparan ini, diharapkan masyarakat pembaca dapat memahami manfaat dan konsekuensi yang harus dihadapi atas nilai keberadaan teknologi tersebut sehingga dapat dengan bijak dalam mempergunakannya.

Kardi Laksono menggunakan pendekatan fenomenologis untuk melihat berbagai macam permasalahan yang muncul akibat disrupsi yang merupakan efek kemajuan teknologi di bidang seni. Di samping itu, pendekatan hermeneutik dilakukan untuk memberikan interpretasi atas permasalahan yang muncul akibat terjadinya disrupsi di bidang seni. Banalitas seni yang dihasilkan melalui disrupsi di bidang teknologi pada akhirnya harus mengembalikan posisi ontologis dan epistemologis seni dalam bentuk emasipatoris, dialektis, serta tetap mempunyai otonomisasi seni.

Sementara itu, Retno Purwandari memaparkan sepak terjang kriya melampaui era Revolusi Industri 5.0 dengan bermunculannya karya-karya kriya berkelanjutan. Kriya berkelanjutan merupakan kriya yang mampu menghasilkan karya-karya penyelamat bumi dengan mengolaborasikan konsep *sustainable*, bahan, teknik inovatif, alat, makna, dan fungsi menuju bumi yang ramah lingkungan. Dalam tulisan ini ditunjukkan empat karya tugas akhir, baik pengkajian maupun penciptaan tahun 2022 dan 2023, dengan konsep kriya berkelanjutan untuk bumi ramah lingkungan di era Revolusi Industri 5.0.

Kategori Implementasi Teknologi di Ranah Seni Menuju Era 5.0 diakhiri dengan tulisan Adya Arsita. Ia menyoroti perubahan pola pameran karya visual yang umumnya diadakan secara luring kini telah merambah ke platform digital sehingga pameran diadakan secara virtual. Dari keseluruhan pembacaan wacana yang tersaji, ia menemukan suatu pola baru dalam memamerkan karya seni visual. Sekalipun bersinggungan erat dengan teknologi digital, peran kreativitas manusia, khususnya dalam berkesenian, justru makin erat kebersamai pesatnya laju teknologi digital.

Kategori Lanskap Seni: Problematika, Tantangan, dan Potensi diawali oleh Fortunata Tyasrinestu, yang membahas peran lagu klasik anak pada masa kini dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Lagu klasik anak menekankan pentingnya masyarakat dan budaya dalam mendorong pertumbuhan kognitif sebagai perspektif sosiokultural. Selain itu, lagu klasik anak menunjang perkembangan moralitas dan psikososial anak.

Prima Dona Hapsari & Bambang Pramono membahas program Wisata Desa “Dolan Ndeso” di Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah sebagai upaya melakukan interpretasi relief Candi Borobudur bagi peningkatan potensi dan promosi wisata seni budaya di Kecamatan Borobudur.

Bahasan tentang *Project-Based Learning* (PjBL) dapat menjawab tantangan perkuliahan yang memerdekakan mahasiswa sesuai dengan karakteristik masing-masing mahasiswa sesuai dengan minat, bakat, potensi, dan kompetensinya dikaji oleh Estri Oktarena Ikrarini. Mahasiswa dalam perkuliahan dengan pendekatan PjBL menunjukkan peningkatan partisipasi dalam perkuliahan, kreativitas yang tampak dalam setiap proyek yang dilaksanakan dan pengembangan *self-regulated learning* (SRL) dalam proses pembelajarannya.

Megawati Atiyatunnajah mengakhiri kategori Lanskap Seni: Problematika, Tantangan, dan Potensi dengan tulisan tentang kajian hukum dan etika seni dalam

menghadapi tantangan hak cipta terhadap karya mural. Seni mural menghadapi tantangan serius terkait dengan hak cipta dan hak-hak kekayaan intelektual lainnya. Kesadaran etika seni mendorong para seniman untuk menghormati hak cipta dan mempertimbangkan dampak sosial serta kreativitas dalam karya mereka.

Semoga bunga rampai ini bermanfaat dan diharapkan mampu menjadi gagasan pengayaan di tengah masyarakat yang terus berupaya menyehatkan diri, baik fisik maupun mental, dan berkontribusi bagi pencerdasan kehidupan bangsa. Selamat membaca!

Editor

Umilia Rokhani

Zulisih Maryani

DAFTAR ISI

Sambutan Kepala UPT MPK Institut Seni Indonesia Yogyakarta	iii
Pengantar Editor	iv
Daftar Isi	vii
I	
Implementasi Teknologi di Ranah Seni Menuju Era 5.0	
Kecerdasan Buatan dan Karya Seni	1
Umilia Rokhani	
Banalitas Seni Pada Era Disrupsi Teknologi	11
Kardi Laksono	
Kriya Berkelanjutan, Wujud Keselarasan Revolusi Industri 5.0 Menuju Bumi Ramah Lingkungan	22
Retno Purwandari	
Rekontekstualisasi Bentang Ruang Pamer Virtual	40
Adya Arsita	
II	
Lanskap Seni: Problematika, Tantangan, dan Potensi	
Lagu Anak Klasik di Tengah Masyarakat Kini (Tinjauan Psikolinguistik)	53
Fortunata Tyasrinestu	
Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Wisata “Dolan Ndeso” Karangrejo Sebagai Alternatif Wisata Candi Borobudur	64
Prima Dona Hapsari, Bambang Pramono	
Memerdekakan Mahasiswa Melalui Perkuliahan Berbasis Proyek (Studi Kasus: Kuliah Bahasa Inggris Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta)	76
Estri Oktarena Ikrarini	
Kajian Hukum dan Etika Seni dalam Menghadapi Tantangan Hak Cipta Terhadap Karya Mural	89
Megawati Atiyatunnajah	



KECERDASAN BUATAN DAN KARYA SENI

Umilia Rokhani

Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

umilia_erha@yahoo.co.id

ABSTRAK

Teknologi menjadi kebutuhan terdekat manusia untuk membantu berbagai kepentingan hidup manusia pada era modern. Dinamika teknologi dengan kecanggihannya yang semakin tinggi membawa gerak masyarakat menuju era 5.0, salah satunya kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI). Namun, di balik laju peningkatan penggunaan teknologi terdapat permasalahan yang sangat memungkinkan teknologi akan menggeser kapasitas kiprah manusia itu sendiri. Hal ini menjadi sangat riskan terutama bagi masyarakat seni. Fenomena tersebut sesuai dengan paparan Giddens terkait dengan modernitas dan konsekuensinya. Dengan mempergunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif, modernitas perlu dikaji dengan berbagai sudut pandang beserta dengan dinamikanya. Hal ini akan membentuk pemahaman masyarakat tidak lagi menjadi masyarakat yang gagap teknologi, tetapi juga tidak kemudian menjadi masyarakat yang euforia dalam penggunaan teknologi tanpa batas sehingga eksistensi dan karakteristik manusia itu sendiri dapat tetap terjaga di tengah gempuran teknologi era modern.

Kata kunci: kecerdasan buatan; modernitas; seni

ABSTRACT

Technology has been the most acquainted necessity for humans to assist in various aspects of their modern life. The dynamics of technology with its increasing advancement bring the movement of society towards the 5.0 period, one of which is artificial intelligence (AI). However, despite the increasing rate of the use of technology, there is a potential risk that technology may replace humans' capacity to do their work. This issue becomes more prominent in the context of the art community. Such a phenomenon corresponds to Giddens' explanation related to modernity and its consequences. By using a phenomenological approach with a qualitative method, modernity and its dynamics need to be analysed from different perspectives. This will provide an understanding of how society should not be stuttered from the use of technology nor be euphoric in using the technology and thus ignore any limitations. In this way, humans can maintain their existence and characteristics amid the onslaught of modern technology.

Keywords: artificial intelligence (AI); modernity; art

Pendahuluan

Kebutuhan akan teknologi menjadi hal yang tidak terelakkan lagi di tengah kehidupan masyarakat. Pemenuhan atas berbagai kebutuhan hidup perlu dicapai dalam waktu singkat, efektif, dan efisien menjadi pertimbangan tersendiri atas nilai penting keberadaan teknologi itu dalam hidup manusia. Manusia ingin pemenuhan kebutuhannya dapat tercapai dan selesai dengan serba cepat, instan, dan berkualitas unggul. Namun, keberadaan teknologi itu lambat laun menjadi pesaing bagi keberadaan manusia. Kedudukan manusia sebagai agen dalam ranah kehidupan, salah satunya dunia industri, menjadi tergeser karena efektivitas yang dihasilkan oleh teknologi. Seperti perusahaan otomotif dan penyimpanan energi, Tesla, berencana untuk memproduksi robot berbentuk manusia (*humanoid*) bernama Tesla Bot. Robot itu akan menggunakan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) seperti halnya mobil tanpa awak yang diproduksi Tesla (Annur, 2021). Selain Tesla, terdapat lima perusahaan robotik dengan pendapatan perusahaan yang cukup besar, seperti Honda Motor, Siemen AG, Sony (NYSE: SNE), Denso Corp., Midea Group (Dihni, 2021). Perusahaan-perusahaan itu memproduksi robot untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial. Honda akan memproduksi Honda Robotics dan mengembangkan “robot humanoid terancang” yang disebut dengan ASIMO (Advanced Step Innovative Mobility). Produksi ini bertujuan agar keberadaan robot tersebut dapat hidup berdampingan dengan manusia dan memberikan nilai guna bagi manusia. Di sisi produksi lainnya pada tahun 2018, Honda juga telah meluncurkan robot interaktif yang memiliki kemampuan untuk mengenali emosi, mampu berkomunikasi dengan memperkuat respons pada ekspresi wajah, suara, sehingga gerakannya mampu mendukung aktivitas masyarakat. Selain itu, Sony juga merancang dan mengembangkan produksi hewan peliharaan robot berbentuk anjing yang disebut AIBO. Hewan robot ini dirancang untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dengan manusia. Fungsi dan kedudukannya dengan banyak cara yang sama akan menggantikan hewan peliharaan hidup. Produksi ini tentu saja dapat dianggap sebagai alternatif yang menjanjikan karena keberadaan hewan robot itu tanpa biaya perawatan yang tinggi. Hal yang sangat ironis, saat manusia sibuk dengan gawai untuk media berkomunikasi, berinteraksi, bahkan menunjukkan eksistensinya sebagai manusia, sisi kebutuhan manusia atas keberadaan pihak lain tergantikan oleh robot. Tidak hanya berlaku di perusahaan dengan teknologi tinggi, bahkan seperti dalam kasus produksi seni ukir, mesin dapat menggantikan keberadaan perajin ukir dengan penggunaan mesin untuk membuat ukiran, seperti halnya ukiran Jepara, dengan waktu produksi yang lebih pendek dengan kualitas sejajar, seperti yang diproduksi oleh perajin yang piawai membuat kerajinan ukir. Dengan demikian, untuk memproduksi suatu karya seni ukiran tidak lagi dibutuhkan seorang perajin, tetapi hanya diperlukan seorang teknisi yang paham mengenai seni ukir. Fenomena terkait eksistensi teknologi di tengah kehidupan masyarakat yang identik disebut masyarakat modern kemudian menjadi pedang bermata dua. Untuk itu, perlu dipahami mengenai kajian

modernitas dan konsekuensi penggunaan teknologi pada era modern ini, salah satunya terkait dengan bidang seni. Dengan paparan ini, diharapkan masyarakat pembaca dapat memahami manfaat dan konsekuensi yang harus dihadapi atas nilai keberadaan teknologi tersebut sehingga dapat dengan bijak dalam mempergunakannya.

Teori Modernitas

Dengan melihat fenomena posisi teknologi yang seperti pedang bermata dua tersebut, perlu dipahami konsep modernitas Juggernaut. Teori ini dipahami melalui pemikiran Giddens yang melihat kehidupan modern seperti halnya Juggernaut (panser raksasa). Juggernaut merupakan istilah yang digunakan Giddens untuk melihat kehidupan masyarakat modern yang diibaratkan seperti halnya mengemudikan panser raksasa. Panser raksasa dalam hal ini menjadi kendaraan yang dapat diarahkan untuk dikemudikan menuju arah tertentu, tetapi bukan hal yang mustahil gerakannya akan tidak terkendali. Hal tersebut menyebabkan kehidupan masyarakatnya menjadi hancur lebur. Dalam hal ini, keberadaan panser raksasa itu dapat menjadi bagian yang sangat dibutuhkan, tetapi akan memusnahkan masyarakat yang menentangnya. Geraknya mampu diarahkan, tetapi juga memungkinkan terjadi hal yang lepas kendali. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam kehidupan modernitas, institusinya dapat terus berfungsi dan bisa membawa pada kesenangan bagi masyarakatnya, tetapi sistem kendalinya tidak akan sepenuhnya dapat dikuasai oleh masyarakat tersebut (Ritzer, 2014).

Dari pemahaman atas konsepsi Juggernaut dalam masyarakat modern, dapat diketahui bahwa modernitas akan senantiasa membawa konsekuensinya. Untuk memahaminya, Giddens menjabarkan modernitas dalam empat sudut pandang, yaitu pertama, modernitas ditandai dengan kapitalisme dengan keberadaan produksi komoditas, kepemilikan atas modal, tenaga kerja yang tanpa properti, dan sistem kelas yang terbangun dari konstruksi tersebut; kedua, industrialisme yang mempergunakan sumber daya alam dan mesin pengolahnya, serta memengaruhi serangkaian sistem lingkungan lainnya; ketiga, adanya unsur pengawasan atas aktivitas masyarakat oleh institusi pembuat kebijakan; dan keempat, adanya peran dimensi pengendali terkait keberadaan komoditas alat perang dalam ranah industrialisasi. Sementara itu, gerak atau dinamika modernitas ditunjukkan dengan tiga hal, yakni pemisahan ruang dan waktu (*distanciation*); kepercayaan (*trust*), dan refleksivitas. Pemisahan ruang dan waktu itu menghadirkan keterlepasan yang terkait dengan keberadaan mekanisme sistem abstrak yang berjalan. Sistem abstrak itu sendiri muncul dari adanya tanda simbolik dan sistem kecakapan (*expert system*). Di sisi lain, refleksivitas menjadi mekanisme praktik sosial yang berjalan terus-menerus untuk diuji dan diubah demi mencari kepraktisan sehingga ciri modernitas turut berubah (Ritzer, 2014). Oleh sebab itu, konstruktivisme sosial untuk menafsirkan fenomena-fenomena yang terjadi sebagai pandangan dunia perlu dilakukan. Dengan pendekatan fenomenologi, metode kualitatif untuk memaknai perkembangan yang dinamis dari masyarakat modern dengan

melihat baik pada analisis tekstual maupun interpretasi terhadap pola-pola konstruksi praktik sosial, khususnya di bidang seni, akan menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap modernisme dan konsekuensinya tersebut.

Kecerdasan Buatan sebagai Juggernaut

Teknologi berbentuk kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) menjadi bagian dari perkembangan teknologi yang tidak terelakkan karena keberadaannya mampu menjawab berbagai tantangan kemajuan zaman. Seperti halnya, uji coba model kendaraan baru akan terminimalisasi risiko akibat uji coba tersebut dengan mempergunakan AI sehingga menghadirkan kendaraan tidak berawak. Selain itu, teknologi AI menjadi bagian yang akan memberikan respons paparan melalui uraian yang mampu menjawab atau membantu kinerja yang dibutuhkan di tengah masyarakat yang butuh serba cepat. Namun, arah yang berkembang mampu menjadi tidak terkendali. Aspek tidak terkendali sampai pada konstruksi jenis masyarakat yang mengembangkan rasa malas, baik malas belajar maupun malas bergerak, lalu selanjutnya hanya mempergunakan teknologi AI ini untuk memenuhi berbagai hal yang dibutuhkannya sehingga keberadaan AI juga menjadi alat yang menyenangkan karena satu sisi bisa dianggap meringankan beban berpikir manusia.

Hal ini akan menempatkan AI sebagai Juggernaut yang tidak terkendali pada akhirnya. Namun, memisahkan diri dari perkembangan teknologi juga pada akhirnya akan menyebabkannya menjadi masyarakat yang gagap teknologi, kuno, *kudet* (kurang *update*). Label-label negatif akan dilekatkan kepada masyarakat yang terlalu berhati-hati atau membatasi diri dari keberadaan teknologi itu sendiri. Oleh sebab itu, konstruksi masyarakat modern juga membawa dampak konsekuensi tersendiri bagi masyarakat tersebut. Modernitas yang ditandai dengan teknologi menjadi bagian dari komoditas akan membentuk masyarakat industrial sekaligus masyarakat konsumtif. Masing-masing bentuk masyarakat ini akan terbentuk dari sistem lingkungan yang mengonstruksinya. Oleh karena itu, perlu kebijakan pemerintah dalam mengatur regulasi sistem yang berjalan agar masyarakat tidak tenggelam dalam eforia modernitas semu yang bukan lagi menjadi pembangun masyarakat tetapi, sebaliknya, menjadi penghancur masyarakat tersebut.

Seringkali kebanggaan sebagai masyarakat modern yang mengidentikkan dengan penggunaan teknologi melunturkan nilai-nilai kemasyarakatan. Kehadiran teknologi muncul sebagai sarana untuk mempermudah berbagai aspek kepentingan di masyarakat, kemudian menghilangkan pula nilai-nilai yang menjadi prinsip hidup masyarakat itu sendiri, misalkan keberadaan teknologi komunikasi telepon menjadi salah satu penyebab merenggangnya ikatan kekeluargaan di tengah masyarakat karena karakter yang kemudian muncul adalah “mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Hal ini muncul karena karakter pemisahan ruang dan waktu yang terjembatani dengan keberadaan teknologi itu sendiri.

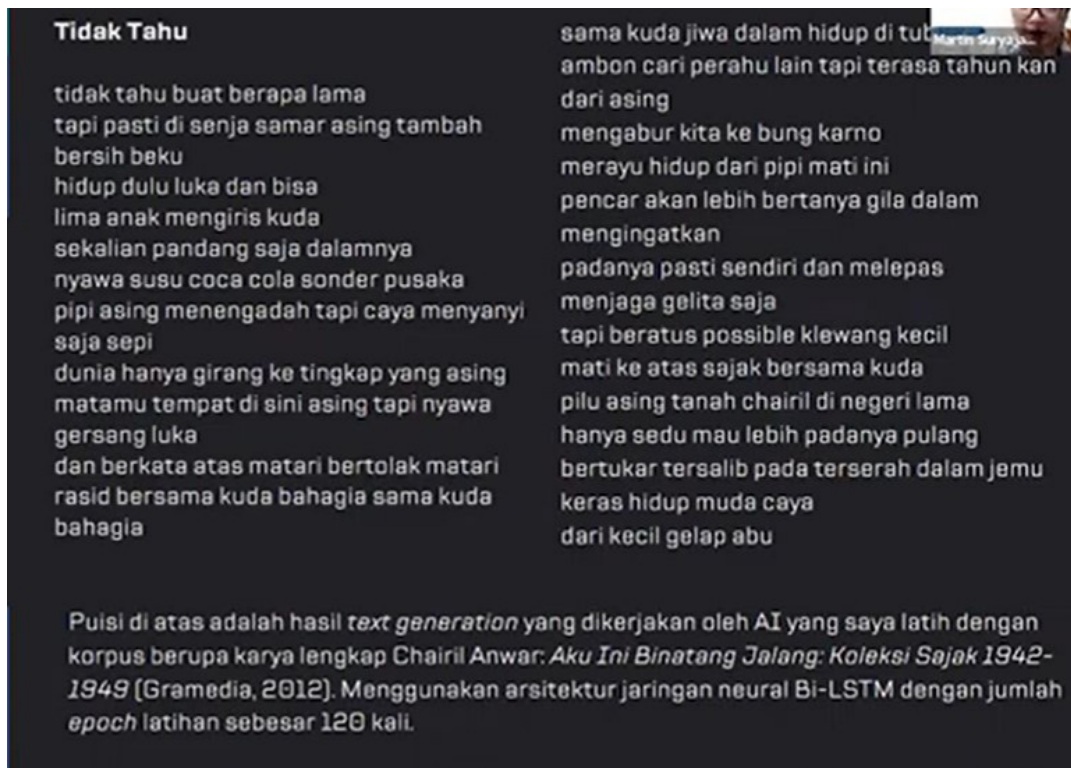
Selanjutnya, teknologi AI yang menyebabkan orang malas berpikir dan menyerahkan kepercayaannya kepada mesin yang bekerja sehingga keberadaan manusia menjadi tersingkirkan oleh mesin. Dengan demikian, sekalipun konsep refleksivitas menjadi bagian dari sistem yang terbangun untuk terus menguji dan membentuk masyarakat baru dengan berbagai kebaruan teknologi yang dihasilkan berikutnya. Di satu sisi, tidak adil kiranya apabila melihat keberadaan teknologi hanya terfokus pada konsekuensi ke arah negatif sebagai bahan pertimbangan. Teknologi juga memberikan penambahan peluang-peluang yang akan mendorong masyarakat tersebut ke arah yang positif.

Seperti yang disampaikan oleh Fathul Wahid, Rektor Universitas Islam Indonesia, bahwa berdasar studi lapangan yang pernah dilakukannya di kawasan agraris daerah Bantul, keberadaan teknologi komunikasi membuka sektor pertanian berpeluang semakin besar dengan melakukan perpindahan komoditas ke kapabilitas yang keberfungsian dipengaruhi oleh faktor konversi, seperti faktor personal, sosial, dan lingkungan (MRS/ESP, 2021). Negara lain yang mencapai kemajuan secara optimal melalui teknologi adalah Jepang, Amerika Serikat, Korea Selatan, Jerman, Singapura, Inggris Raya, dan Swedia (Rasul, 2022). Berbagai lingkup kawasan dengan berbagai kebidangan yang dikuasainya dapat terdorong kemajuannya melalui teknologi, termasuk Indonesia dengan kawasan agrarisnya apabila mampu menempatkan teknologi sebagai pendorong target kemajuan, dan bukan sebaliknya. Pada dasarnya, pengarah acuan penggunaan teknologi itu kembali kepada manusia itu sendiri sebagai pengguna teknologi.

Kecerdasan Buatan dalam Modernitas Masyarakat Seni

Kecanggihan kecerdasan buatan (AI) seolah menyadarkan masyarakat akan banyaknya kemampuan manusia yang diambil alih oleh teknologi tersebut. Tidak sedikit permasalahan ini muncul menjadi suatu pembahasan baik dalam forum-forum akademik maupun media massa. Melalui berbagai aplikasi bersistem AI, seperti ChatGPT, TensorFlow, Numpy, Scikit-Learn, dan Matplotlib, berbagai kepentingan terkait dengan ide, gagasan, dan pemikiran dapat diolah dan dihasilkan aplikasi tersebut dengan mempergunakan Big Data yang dimiliki oleh aplikasi tersebut.

Seperti halnya kemampuan menciptakan karya-karya sastra, salah satunya berupa puisi. Meskipun tidak hanya karya sastra yang mampu disusun oleh AI, berbagai kepentingan yang terkait dengan gagasan seolah mampu terselesaikan dengan AI, seperti kewajiban membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk pendidik, tugas-tugas mahasiswa, dan berkarya dalam memproduksi karya seni. Pada dasarnya, penggunaan aplikasi untuk membantu berbagai kepentingan terkait dengan pemikiran hanya perlu diposisikan sebagai unsur pembantu dan bukan utama. Ketika posisi tersebut tidak ditempatkan secara tepat, hal yang terjadi berupa pengambilalihan posisi dominasi kemampuan manusia terutama karena pemikiran manusia itu sendiri tidak berkembang. Hal itu akan menjadi penyebab matinya otak manusia sekaligus memberangus eksistensi manusia itu sendiri. Gambar 1 merupakan contoh kerja AI dalam karya puisi.



Gambar 1 Puisi dari kinerja AI yang dilakukan oleh Martin Suryajaya
(Sumber: Koleksi pribadi Pujiharto)

Puisi yang diambil dari buku Martin Suryajaya (2023) menjadi karya kolaborasi antara manusia dan mesin. Ide kreatif untuk membuat buku puisi dengan mengolaborasikan kinerja manusia dan mesin menjadi karya seolah mengikuti era modern yang serba dengan teknologi. Namun, puisi-puisi tersebut tidak sepenuhnya dapat dikatakan sebagai suatu karya. Karena menurut Leo Tolstoy, seni adalah ungkapan perasaan pencipta karya kepada orang lain agar dapat turut merasakan hal yang dirasakan dan dipikirkan oleh penulis (Makka, 2023). Dari pemahaman tersebut dapat dipahami bahwa sebuah karya seni memiliki nilai rasa yang perlu disampaikan dari pencipta kepada penikmat karyanya. Nilai rasa ini tidak dapat diberikan oleh mesin yang tidak memiliki cipta, rasa, dan karsa. Operasional mesin dalam bentuk aplikasi adalah hasil dari operasional tangan manusia, sedangkan nilai rasa itu sendiri tidak dapat dibentuk oleh manusianya kepada mesin. Oleh karena itu, dalam satu forum diskusi akademik, Faruk menyebut fenomena tersebut dengan “igauan mesin”. “Igauan mesin” tersebut apabila dicermati hanya memiliki bentuk seperti puisi, tetapi kedalaman makna dari hasil tersebut seolah sulit dicerna karena penikmatnya tidak dapat ‘merebut’ nilai rasa yang umumnya ada dalam suatu karya seni. Puisi hasil dari AI menjadi susunan atau rangkaian kata tanpa makna. Padahal, puisi sebagai karya sastra yang berada di jajaran karya seni semestinya mengandung pesan atau makna yang ingin disampaikan kepada pembaca/penikmatnya. Seperti halnya contoh larik-larik puisi AI tersebut berikut ini.

...

ambon cari perahu lain tapi terasa tahun kan
 dari asing
 mengabur kita ke bung karno
 merayu hidup dari pipi mati ini
 pancar akan lebih bertanya gila dalam
 mengingatkan

...

Dari baris pertama ‘ambon cari perahu lain tapi terasa tahun kan’ tidak dapat dipahami maksud dan maknanya. Kata ‘ambon’ dapat berasosiasi pada nama orang ataupun nama daerah yang ‘mencari perahu lain’. Perahu dapat diasosiasikan sebagai ‘alat transportasi, alat pemindah, alat bepergian’. Dalam konteks seperti yang dilakukan oleh Nabi Nuh AS, perahu adalah alat penyelamat, sedangkan dalam puisi AI berjudul *Tidak Tahu* ini tidak dipahami konteksnya sehingga sulit untuk menangkap makna dari kata-kata tersebut. ‘Ambon mencari perahu yang lain’ dilanjutkan dengan kata-kata ‘tapi terasa tahun kan’ semakin mempersulit pemahaman konteksnya karena penggunaan kata ‘kan’ dalam hal ini dapat menjadi kata yang menanyakan, menandakan, ataupun memastikan. Sementara itu, relasi antara kata ‘ambon’, ‘perahu’, dan ‘tahun’ tidak membingkai suatu konteks pemahaman tertentu yang ingin ditandakan. Hal itu dapat dilihat secara jelas juga pada baris-baris puisi lainnya yang seolah kata-kata yang tersusun hanyalah *nonsense*. Namun, *nonsense* dalam hal ini berbeda dengan *nonsense* yang dipakai dalam *creating of meaning* suatu proses penciptaan puisi. Seperti halnya puisi absurdnya Sutardji Calzoum Bachri yang berjudul *Sepisaupi*. Berikut puisi *Sepisaupi* (Bachri, 2002).

Sepisaupi

sepisau luka sepisau duri
 sepikul dosa sepukau sepi
 sepisau duka serisau diri
 sepisau sepi sepisau nyanyi
 sepisaupa sepisaupi
 sepisapanya sepikau sepi
 sepisaupa sepisaupi
 sepikul diri keranjang duri
 sepisaupa sepisaupi
 sepisaupa sepisaupi
 sepisaupa sepisaupi
 sampai pisau-Nya ke dalam nyanyi

Sepisaupi ditinjau dari makna kata merupakan *nonsense* karena tidak ada makna dari kata *sepisaupi*. Dalam *KBBI* tidak dapat ditemukan makna harfiah dari kata ‘sepisaupi’

karena itu digolongkan sebagai *nonsense*. Namun, kata tersebut memiliki makna karena merupakan bentuk permainan bunyi yang dilakukan oleh Sutardji Calzoum Bachri. Sutardji membuat permainan kata dari kata ‘sepi’ dan ‘pisau’. Karena pisau itu membelah sepi, penempatan kata ‘pisau’ ini berada di antara penggalan suku kata ‘sepi’, yaitu /se-pi/. Tulisan berkarakter *nonsense* ini ingin mengangkat suasana sepi yang dirasakan oleh penciptanya. Sakitnya merasakan suasana sepi, seperti goresan pisau yang membelah sepi itu sendiri. Hal ini ditandaskan pada baris ‘sepisapanya sepikau sepi’. Penulisan *sepi* dan *sapanya* digabung, demikian juga dengan *sepi* dan *kau*. Hal ini menunjukkan lekatnya kedua kata yang digabung tersebut dalam nilai rasa penciptanya sehingga karena terlalu lekat, penulisannya dibuat tergabung dengan kata sebelumnya. ‘sepisapanya sepikau sepi’ menunjukkan betapa sepi yang dirasakan dalam hidup penulis sedemikian hebat sehingga penulis merasa seolah disapa oleh sepi itu sendiri.

Hal ini membangun pemahaman bahwa kesepian hebat yang dirasakan oleh pencipta puisi ini bukan tercipta dari suasana sepi yang sebenarnya, bukan karena suasana sepi karena tidak ada suara, interaksi antarmakhluk dan lain sebagainya. Kesepian ini cenderung terbangun dari perasaan sakit, perasaan berdosa. Nilai rasa dari rasa sakit yang ‘menggigit’ sehingga seperti layaknya diri yang sedang memikul sekeranjang duri. Selagi hanya menggenggam sebuah duri saja sudah terasa sakit karena tusukannya, apalagi memikul sekeranjang duri tentu menghadirkan sensasi sakit yang berlipat kali. Rasa sakit yang bagi pencipta puisi hanya akan dapat diselesaikan dengan campur tangan Tuhan. Hal ini diungkapkan melalui kata-kata ‘sampai pisau-Nya ke dalam nyanyi’.

Simpulan

Teknologi dalam kehidupan manusia menjadi bagian tidak terelakkan dan dari waktu ke waktu akan senantiasa berkembang. Dalam beberapa sisi, peran teknologi akan memudahkan berbagai kepentingan hidup manusia, tetapi penggunaan yang tidak terkendali akan menyebabkan teknologi tersebut menggeser eksistensi manusia itu sendiri. Dalam bidang seni, keberadaan teknologi dapat menjadi sarana prasarana utama dalam memproduksi, tetapi keberadaannya tidak dapat menggeser keberadaan dari seniman itu sendiri karena karya seni dihasilkan melalui cipta, rasa, dan karsa manusia. Karya seni yang dihasilkan oleh mesin teknologi, seperti AI, nilai rasa tidak dapat dipertanggungjawabkan karena mesin tidak memiliki rasa seperti halnya manusia.

Referensi

Annur, C. M. (2021). *Produksi Mobil Listrik Tesla Meroket 150,9% pada Kuartal II-2021*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish>. <https://databoks.katadata>.

co.id/datapublish/2021/08/23/produksi-mobil-listrik-tesla-meroket-1509-pada-kuartal-ii-2021

- Bachri, S. C. (2002). *O Amuk Kapak: Tiga Kumpulan Sajak*. Yayasan Indonesia.
- Dihni, V. A. (2021). *Honda Motor, Perusahaan Robotik dengan Pendapatan Terbesar di Dunia*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish>. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/21/honda-motor-perusahaan-robotik-dengan-pendapatan-terbesar-di-dunia>
- Makka, S. A. (2023). *Pengertian Seni Menurut Para Ahli serta Definisinya*. <https://www.Detik.Com/Edu/Detikpedia>. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6665847/pengertian-seni-menurut-para-ahli-serta-definisinya#:~:text=Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan,peradaban manusia%2C seni telah ada sejak zaman prasejarah.>
- MRS/ESP. (2021). *Negara Berkembang Semakin Berdaya dengan Kemajuan Teknologi Informasi*. <https://www.Uii.Ac.Id/>. <https://www.uui.ac.id/negara-berkembang-semakin-berdaya-dengan-kemajuan-teknologi-informasi/>
- Rasul, G. (2022). *7 Negara dengan Perkembangan Teknologi Tercanggih di Dunia Tahun 2022*. <https://Kaltim.Idntimes.Com/>. <https://kaltim.idntimes.com/tech/trend/gulam-rasul/7-negara-dengan-perkembangan-teknologi-tercanggih-di-dunia-tahun?page=all>
- Ritzer, G. (2014). *Teori Sosiologi Modern* (7th ed.). Kencana Prenadamedia Group.
- Suryajaya, M. (2023). *Penyair sebagai Mesin: Sebuah Eksperimen dalam Penulisan Jauh dan Sejarah Lain Puisi Indonesia*. Penerbit Gang Kabel.

Biografi Penulis

Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A. Lahir di Yogyakarta, 24 April 1981. Setamat dari SMAN 4 Yogyakarta, melanjutkan studi di Program Studi Sastra Indonesia, UGM Yogyakarta dan lulus tahun 2003. Tahun 2005, mengambil S-2 Minat Sastra, Program Studi Ilmu-ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Di tengah masa studi S-2, diterima bekerja di Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai dosen tetap hingga saat ini. Setelah lulus pada tahun 2008, mendapatkan kesempatan studi Program Doktor pada Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora konsentrasi Sastra melalui jalur beasiswa empat tahun kemudian. Lulus pada tahun 2018, lalu menjabat sebagai Kepala UPT MPK ISI Yogyakarta hingga sekarang. Kiprah menulisnya dimulai sejak masih duduk di bangku SMA ketika ia mengikuti kegiatan Bengkel Sastra yang diselenggarakan oleh Balai Bahasa Yogyakarta. Ia juga menerima gemblengan keilmuan bersastra di Sanggar Sastra Indonesia Yogyakarta (SSIIY) yang dibentuk oleh Balai Bahasa Yogyakarta. Karya-karya antologi, baik puisi maupun cerpen, tersebar di berbagai buku, antara lain: *Mata Angin, Noktah, Ginanthi*

Pelangi, dan *Spring Fiesta*. Buku kumpulan puisinya terbit tahun 2005 berjudul *Cinta, Beri Kami Tuhan*. Tulisan ilmiahnya tersebar di berbagai prosiding dalam berbagai forum ilmiah, baik bertaraf nasional maupun internasional, serta di berbagai jurnal terakreditasi Sinta 2. Ia juga aktif sebagai pengelola jurnal *Resital; Promusika; dan Dance & Theatre Review (DTR)*.

BANALITAS SENI PADA ERA DISRUPSI TEKNOLOGI

Kardi Laksono

Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
drkardilaksono@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan dunia yang terjadi pada masa sekarang ini tidak pernah dapat dilepaskan dari perubahan yang terjadi dalam teknologi. Kecepatan perubahan teknologi salah satunya terjadi dalam skema revolusi industri. Saat ini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan revolusi industri yang menekankan pada unsur kecepatan dan ketersediaan sebuah informasi, yaitu sebuah lingkungan industri yang seluruh entitasnya dapat selalu terhubung serta mampu berbagi informasi dengan mudah antara satu dan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya Revolusi Industri 4.0 ini akan membuat suatu perubahan dalam cara hidup, bekerja, serta bentuk relasi antarmanusia. Revolusi Industri 4.0 ini pada dasarnya telah menghasilkan suatu bentuk disrupsi dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang terdampak dalam Revolusi Industri 4.0 ini adalah seni. Pada era reproduksi mekanis ini telah terjadi perkawinan seni dengan teknologi yang secara banal dapat mengabdikan pada tujuan-tujuan fasistis untuk memanipulasi massa, propaganda, dan bahkan estetisasi perang secara efektifnya dengan tujuan-tujuan emansipatoris seperti konsistensi dan edukasi. Dalam pendekatan atas berbagai permasalahan yang ditimbulkan oleh teknologi di bidang seni dilakukan melalui pendekatan fenomenologis dan hermeneutis. Pendekatan fenomenologis dilakukan untuk melihat berbagai macam permasalahan yang muncul akibat disrupsi yang merupakan efek kemajuan teknologi di bidang seni. Permasalahan tersebut berupa reproduksi mekanis serta hilangnya aura dan intensi dalam diri seniman dan seni itu sendiri. Pendekatan hermeneutis dilakukan untuk memberikan interpretasi atas permasalahan yang muncul akibat terjadinya disrupsi di bidang seni. Banalitas seni yang dihasilkan melalui disrupsi di bidang teknologi pada akhirnya harus mengembalikan posisi ontologis dan epistemologis seni dalam bentuk emansipatoris, dialektis, serta tetap mempunyai otonomisasi seni.

Kata kunci: banalitas; seni; fenomenologi; hermeneutik; teknologi

ABSTRACT

The world changes that occur today cannot be separated from the development of technology. One of the accelerations of technological changes is Industrial Revolution. Currently, we have entered the era of Industrial Revolution 4.0, which is an industrial revolution that emphasizes the elements of speed and availability of information. It is an industrial environment where all entities can always be connected and able to share information easily with one another. Therefore, with the Industrial Revolution 4.0, there will be a change in the way we live, work and the form of relationships between people. The Industrial Revolution 4.0 has basically produced a form of disruption in various fields. One of the fields affected by the Industrial Revolution 4.0 is art. In this era of mechanical reproduction, there has been a combination of art with technology which can

serve fascist goals of manipulating the masses, propaganda, and war with emancipatory goals such as consistency and education. In this research, to deal with various problems posed by technology in the field of art is carried out through a phenomenological and hermeneutical approach. A phenomenological approach was taken to look at various kinds of problems that arise due to disruption which is the effect of technological progress in the field of art. These problems are in the form of mechanical reproduction and the loss of aura and intention within the artist as well as the art. A hermeneutical approach was taken to provide an interpretation of the problems that arise as a result of disruption in the field of art. The banality of art that is produced through disruption in the field of technology must ultimately restore the ontological and epistemological position of art in an emancipatory and dialectical form but still have the autonomy of art.

Keywords: banality; art; phenomenology; hermeneutic; technology

Pendahuluan

Dunia saat ini adalah dunia yang mengalami perubahan yang sangat cepat. Perubahan dunia ini merupakan sebuah perubahan yang didukung oleh perubahan dalam teknologi. Perubahan teknologi pada masa sekarang ini merupakan suatu bentuk perubahan teknologi yang didasarkan atas kecepatan teknologi berbasis suatu revolusi industri. Masa sekarang ini merupakan sebuah masa revolusi industri sudah memasuki tingkat 4.0. Revolusi Industri 4.0 juga dikenal sebagai *cyber physical system*, yaitu akan terjadi kolaborasi antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi.

Revolusi Industri 4.0 merupakan suatu bentuk revolusi industri yang mempunyai ciri utama penggabungan antara informasi dan teknologi komunikasi ke dalam suatu industri. Menurut Kanselier Jerman, Angela Merkel (2014), revolusi industri ini merupakan sebuah transformasi komprehensif dari segala aspek produksi yang terjadi di dunia industri melalui penggabungan antara dunia teknologi digital serta internet dengan industri konvensional. Sementara menurut Schlechtendahl dkk., (2015), Revolusi Industri 4.0 merupakan revolusi industri yang menekankan pada unsur kecepatan dan ketersediaan sebuah informasi, yaitu sebuah lingkungan industri yang seluruh entitasnya dapat selalu terhubung serta mampu berbagi informasi dengan mudah antara satu dan yang lainnya. Oleh karena itu, dengan adanya Revolusi Industri 4.0 ini akan membuat suatu perubahan dalam cara hidup, bekerja, serta bentuk relasi antarmanusia.

Perkembangan dalam Revolusi Industri 4.0 ini menjadikan suatu bentuk resolusi terhadap Revolusi Industri 4.0 yang dikenal sebagai *Society 5.0*. Konsep *Society 5.0* ini memungkinkan manusia menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi modern seperti *Artificial Intelligence*, *Internet of Things*, dan sebagainya. Pada dasarnya konsep antara Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* ini tidak berbeda jauh. Konsep *Society 5.0* hanya lebih menekankan pada manusia sebagai pelaku utamanya. Sebagai pembanding

bahwa Revolusi Industri 4.0 lebih menekankan pada penggunaan *Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan, sedangkan dalam *Society 5.0* lebih menekankan pada penggunaan teknologi modern yang mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Konsep *Society 5.0* merupakan suatu konsep penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya, saat manusia masih berada pada suatu masa melakukan aktivitas perburuan dan mengenal tulisan. *Society 2.0* merupakan suatu masa ketika manusia sudah mengenal bercocok tanam. Sementara itu, *Society 3.0* merupakan suatu masa saat manusia sudah memasuki era industri, yaitu pada saat manusia sudah menggunakan mesin untuk membantu aktivitas kesehariannya. Selanjutnya, *Society 4.0* adalah masa saat manusia sudah mengenal komputer hingga internet. Pada akhirnya *Society 5.0* merupakan suatu era saat semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri sehingga internet bukan hanya digunakan untuk sekadar berbagi informasi, melainkan untuk menjalani kehidupan itu sendiri. Oleh karena itu, dalam *Society 5.0* komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi.

Teori dan Metodologi

Tulisan yang mencoba menelisik fenomena banalitas yang terjadi di dunia seni karena perubahan yang terjadi sedemikian cepat dalam bidang teknologi ini, lebih difokuskan berdasarkan teori Walter Benjamin terutama dari karyanya yang berjudul *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Benjamin merupakan filsuf kontemporer yang menghubungkan karya seni dan teknologi. Dalam bukunya tersebut, Benjamin mencoba untuk menganalisis kondisi karya seni pada zaman ketika teknologi dan industri dalam masyarakat kapitalistis dapat menggandakan karya seni secara massal.

Pemikiran Benjamin dalam menganalisis kondisi karya seni tersebut kemudian melalui tulisan ini didekati melalui dua metode yang dapat mendukung untuk memahami berbagai permasalahan yang muncul dalam seni sebagai akibat dari perkembangan teknologi. Metode yang digunakan adalah fenomenologi dan hermeneutika. Istilah fenomenologi ini berasal dari bahasa Yunani 'pahainomenon' yang berarti sebuah gejala atau menampakkan diri. Melalui metode fenomenologi ini, sebuah peristiwa terlihat nyata dan ada untuk dipahami secara mendasar dan menyeluruh. Tujuan metode fenomenologi ini adalah mendalami fenomena berdasarkan pengalaman seseorang akan suatu permasalahan. Dua fokus dalam metode fenomenologi ini adalah *textural description* dan *structural description*.

Adapun metode hermeneutika merupakan proses mengubah sesuatu atau situasi ketidaktahuan menjadi pengertian melalui dua fokus perhatian yang berbeda dan saling berinteraksi, yaitu pertama, peristiwa pemahaman teks; dan kedua, persoalan yang lebih mengarah pada apa pemahaman dan interpretasi tersebut. Secara aplikatif, metode hermeneutika didefinisikan dalam tiga hal: *pertama*, mengungkapkan pikiran seseorang dalam kata-kata, menerjemahkan dan bertindak sebagai penafsir; *kedua*, usaha

mengalihkan dari suatu bahasa asing yang maknanya tidak diketahui ke dalam bahasa lain yang bisa dimengerti oleh pembaca; dan *ketiga*, pemindahan ungkapan pikiran yang kurang jelas, diubah menjadi ungkapan yang jelas.

Nilai dan Persoalannya

Penciptaan nilai-nilai baru saat ini memang sedang berlangsung dalam kehidupan manusia akibat dari perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat. Dunia saat ini sedang dibanjiri oleh informasi yang terkadang tidak dapat dikendalikan oleh manusia sebab informasi-informasi tersebut terkadang direproduksi oleh mesin-mesin cerdas. Interaksi manusia dengan teknologi menjadikan manusia berada – mengacu pada Don Ihde dalam *alterity relation* dengan mesin (Hardiman, 2021:21). *Alterity relation to technology* adalah cara memandang teknologi sebagai mitra berinteraksi dalam pola manusia dengan dunia teknologi.

Cara berinteraksi antara manusia dan teknologi menuntut cara berpikir yang tidak mudah sebab untuk kali pertama manusia berinteraksi dengan piranti nonbiologis dalam kehidupan kesehariannya. Hal ini dapat menjadikan manusia memasuki era yang disebut sebagai era *post-humanism*. *Post-humanism* ini dapat terlihat melalui cara manusia menghadapi *information and communication technology* yang bukan hanya sekadar berupa alat-alat, melainkan juga mengenai persoalan apa yang dipikirkan manusia mengenai diri manusia sendiri dan akan menjadi apa manusia nanti ke depannya.

Menurut Foucault dalam Rabinow (1997:225), *information and communication technology* sangat terkait dengan yang disebut sebagai “*technology of the self*”, yaitu suatu bentuk modifikasi tubuh, jiwa, perilaku, dan pikiran untuk tindakan transformasi diri dalam mencapai kebahagiaan. Hal ini dapat terjadi sebab “*technology of the self*” menjadikan *information and communication technology* sebagai struktur manusia dan bahkan lebih daripada itu dapat menyangkut persoalan ada atau tiada, yaitu dapat mempengaruhi ontologi manusia.

Dalam era teknologi ini memang manusia senantiasa dihadapkan dengan ontologis manusia itu sendiri, sebab pada era teknologi yang sangat memengaruhi sistem komunikasi manusia, sistem komunikasi tersebut telah berpindah ke dalam dunia digital yang hampir meniadakan korporeal manusia sehingga eksistensi masyarakat harus direfleksikan kembali. Persoalan ontis manusia dalam dunia digital ini akan memengaruhi persoalan aksiologis manusia. Berbagai daftar pertanyaan ontis manusia yang berkaitan dengan persoalan aksiologis manusia pada era teknologi digital ini dapat diuraikan antara lain persoalan mengenai kebebasan manusia apabila dikorelasikan dengan mesin cerdas atau *artificial intelligence*, konsep demokrasi, persoalan mengenai hubungan tubuh dan pikiran, persoalan mengenai kematian, karakteristik, dan kekhasan manusia.

Dalam pandangan Hardiman (2021:23) yang mengacu kepada permenungan Heidegger yang menyongsong penyingkapan realitas baru oleh teknologi tersebut, maka

jika era ini merupakan sebuah revolusi media, tentu sebagaimana tiga revolusi sebelumnya akan ada fase “media normal” untuk mengadaptasi istilah “sains normal”-nya Thomas Kuhn. Oleh karena itu, dalam era teknologi ini yang telah berevolusi dan berevolusi ini dibutuhkan suatu tindakan dalam menata kembali posisi serta keberadaan manusia. Menata kembali keberadaan posisi manusia dalam era teknologi ini dapat dilakukan dalam jalan tindakan komunikasi yang lebih manusiawi. Tindakan komunikasi yang lebih manusiawi ini dilakukan sebab dalam era teknologi pada masa sekarang ini belum terwujud suatu bentuk komunikasi digital yang manusiawi.

Era teknologi yang saat ini telah melalui pengembangan kecerdasan artifisial yang bersifat generatif menjadi lebih kompleks permasalahannya dalam hidup manusia. Kecerdasan artifisial dalam dunia digital bisa menjadi seperti Tuhan yang serba tahu dan dapat hadir di mana saja. Manusia dapat memproyeksikan pemikirannya melalui Google atau Chat GPT sebab mesin pencari ini memungkinkan untuk serba lebih tahu. Dalam model komunikasi semacam ini akan dapat terjadi pola kekacauan komunikasi. Pada era digital media massa, seperti koran, TV, radio, akan terlihat kurang demokratis dibandingkan dengan media sosial karena media massa konvensional ini kurang interaktif, sedangkan media sosial terlihat sangat interaktif.

Dalam mengkritisi bentuk komunikasi digital sehingga terjadi bentuk komunikasi yang lebih manusiawi, Hardiman (2021:56-57) menyarankan tiga proses penataan komunikasi, yaitu *pertama*, juridifikasi interaksi digital berupa legislasi undang-undang yang semakin rinci untuk menata ruang digital. Juridifikasi (*verrechtlichung*) merupakan suatu bentuk regulasi berbagai aktivitas kemasyarakatan melalui hukum. Dalam hal ini, komunikasi digital merupakan suatu *state of nature* yang perlu diatur oleh hukum. Dengan cara demikian, para pengguna media sosial dapat didisiplinkan menjadi warga negara digital. *Kedua*, moralisasi ruang digital, yaitu menyusun dan menyosialisasikan etika komunikasi digital. Dalam hal ini bahwa motivasi internal untuk patuh terhadap hukum dapat diberikan oleh moralitas. Oleh karena itu, juridifikasi perlu disertai dengan sosialisasi etika komunikasi digital.

Etika komunikasi digital memang membutuhkan suatu *golden role* sehingga asas-asas dasar etika dapat diterapkan. Salah satu permasalahan dalam komunikasi digital adalah dalam telepresensi, keterlibatan tubuh menjadi hilang dan hal ini mengakibatkan sulitnya merasakan situasi, kehilangan kepercayaan, sulit untuk memberi komitmen, dan sulit untuk merasakan tanggung jawab. *Ketiga*, solidaritas jejaring komunitas-komunitas digital untuk melakukan strategi *debunking* secara komprehensif dan terus-menerus. Istilah *debunking* mengacu pada proses pembuktian kepalsuan atau kebohongan topik-topik kontroversial. Dalam komunikasi digital disinformasi dan hoaks senantiasa memuat kesesatan logis atau data palsu yang kontroversial dan provokatif dengan tujuan sentimentalisisasi publik. *Keempat*, adanya penguatan peranan kepemimpinan pluralis pada era digital. Komunikasi digital sebagai totalitas juga membutuhkan model dan model ini dapat diberikan oleh para demagog dan fundamentalis atau elite demokratis yang pluralis.

Lapisan kepemimpinan yang pluralis ini perlu secara terus-menerus mengorientasikan para pengguna gawai pada nilai-nilai kemanusiaan dan kebangsaan sambil menyingkap kesempatan-kesempitan berpikir para demagog media sosial.

Oleh karena itu, yang perlu diingat bahwa revolusi digital tidak menghapus subjek komunikasi, sebagaimana pernah diprediksi oleh para post-strukturalis serta juga tidak membawa manusia pada penindasan ataupun perbudakan. Seperti dikatakan Capurro (2017:82), komunikasi digital seharusnya membawa manusia pada “ketidakkembalikan dan kewajiban-kewajiban satu sama lain.” Dalam hal ini menurut Capurro bahwa homo digitalis merupakan makhluk moral yang mencari kebenaran dan keadilan melalui komunikasi digital. Dalam alam biologis bahwa bela rasa dan empati merupakan suatu bentuk kekuatan dalam kehidupan. Dalam telepresensi bela rasa dan empati mungkin dapat terjadi dengan membayangkan wajah-wajah konkret, bukan sekadar pesan-pesan yang bersifat anonim. Dalam hal ini, dengan berkurangnya alienasi komunikasi digital semakin berpeluang untuk menjadi lebih manusiawi.

Komunikasi digital yang manusiawi tersebut akan menjadikan kebenaran senantiasa berada dalam posisi sentral komunikasi digital. Namun, selain kebenaran dalam komunikasi digital juga mengandaikan suatu hubungan yang erat dengan keindahan.

Seni dan Keindahan pada Era Digital

Salah satu permasalahan yang muncul dalam komunikasi digital adalah hubungan antara keindahan dan perkembangan teknologi. Pada masa sekarang ini internet, media sosial, dan gawai telah berkontribusi besar dalam menggandakan dan menyebarkan gambar, foto, musik, film, dan teks secara digital. Pada masa perkembangan teknologi sekarang ini sudah tidak dibutuhkan kembali bahan untuk karya seni seperti rol film, pita, kertas, dan plat logam. Penggandaan dan penyebaran suatu karya seni ke sejumlah besar orang dapat dilakukan seketika tanpa kehadiran. Dalam pandangan Hardiman (2021:133), digitalisasi telah mendematerialisasi karya seni baik dari segi bahan maupun segi media penyebarannya.

Kegelisahan mengenai kondisi karya seni pada era komunikasi digital sekarang ini sebenarnya telah dianalisis jauh sebelumnya oleh Walter Benjamin. Sebagaimana para neo-Marxis lain dan para sahabatnya dari Mazhab Frankfurt yang menolak determinisme ekonomi Marxisme Ortodoks, maka Benjamin mengalihkan pisau analisisnya dari superstruktur ekonomi ke dalam superstruktur kesadaran yang berupa seni. Dalam proyek ini, Benjamin (1969:218) menganalisis perubahan-perubahan dalam seni dan menawarkan suatu konsep yang berguna untuk perumusan tuntutan-tuntutan revolusioner dalam politik seni.

Dalam hal ini Benjamin mengharapkan kemunculan seni yang emansipatoris dari dialektika yang berlangsung dalam superstruktur, yaitu dalam sejarah perkembangan seni yang dikondisikan oleh perkembangan teknologi. Dalam perspektif Bolz (1991:14), apa

yang semua dipikirkan oleh Benjamin menggunakan pengandaian-pengandaian yang teologis sekaligus politis. Begitu juga Hardiman (2021:134) juga melihat bahwa Benjamin telah mengembangkan empat tesis mengenai karya seni dalam perkembangan teknologi, *pertama*, tesis aksesibilitas massal. Menurut Benjamin, akibat perkembangan teknologi ketikana karya seni tidak dihasilkan secara manual lagi melainkan dapat direproduksi secara mekanis, maka akan berdampak pada pergeseran fungsi karya seni. Perubahan dalam cara produksi karya seni akan mengubah fungsi karya seni itu sendiri. Hal ini terlihat bahwa pada zaman reproduksi mekanis, karya seni tidak lagi menjadi objek kontemplasi individu, tetapi tersedia untuk dinikmati orang banyak atau massa.

Tesis *kedua* Benjamin adalah otonomisasi karya seni. Sebelum reproduksi mekanis, karya seni masih terintegrasi dalam tradisi dan kultus sehingga karya seni memiliki fungsi sakral dalam kultus. Namun, pada era reproduksi mekanis dalam pemikiran Benjamin (1969:224), telah terjadi suatu bentuk pembebasan karya seni dari ketergantungan parasiternya pada ritual. Dalam hal ini Benjamin berpendapat bahwa sejarah seni merupakan bagian dari sejarah rasionalisasi masyarakat. Oleh karena itu, bagi Benjamin bahwa otonomisasi karya seni itu baik asal tidak menjadi kedad terhadap ruang dan waktu, tetapi terbuka terhadap transformasi.

Tesis *ketiga* Benjamin terlihat dalam fungsi politis karya seni. Dalam hal ini Benjamin melihat bahwa karya seni tidak lagi melayani tujuan-tujuan ritual dan kultus sebagaimana terjadi dalam masyarakat tradisional, namun pada masa sekarang ini karya seni dapat dinikmati oleh massa, sehingga karya seni pada masa sekarang ini telah memainkan peran politis. Dalam pandangan Caygill (1998:106), reproduksi mekanis telah mengubah karya seni “dari sihir ke politik.” Pemikiran Benjamin sebagaimana dipahami oleh Caygill ini sebenarnya dipengaruhi cukup kuat oleh Brecht (Buck-Morss, 1997:145-150).

Pada era reproduksi mekanis ini telah terjadi perkawinan antara seni dan teknologi yang secara banal dapat mengabdikan pada tujuan-tujuan fasistis untuk memanipulasi massa, propaganda, dan bahkan estetisasi perang secara efektifnya dengan tujuan-tujuan emansipatoris seperti konsistensi dan edukasi (Ferris, 2008:106). Dalam kasus sinema, Benjamin mengkritisi bahwa sinema dapat menumbuhkan sikap kritis dan progresif penonton, dan bukan sikap pasif dan kontemplatif dalam seni tradisional. Kemudian tesis *keempat* Benjamin adalah bahwa reproduksi mekanis karya seni telah memudahkan atau menghilangkan auranya. Tesis keempat Benjamin ini terlihat bukan sekadar permasalahan yang bersifat teknis, namun dalam tesis keempat Benjamin ini terlihat bersifat estetis dan epistemologis.

Istilah *aura* dalam karya seni menurut Benjamin dipahami sebagai dua hal, yaitu bersifat historis dan natural. Aura dalam arti historis merupakan cara suatu tradisi dalam rentang waktu untuk memersepsi suatu karya seni. Pengertian aura ini berbeda dengan pengertian aura secara natural, yaitu bahwa sesuatu yang “memancar” dari objek-objek alamiah. Aura natural ini seperti dijelaskan Benjamin (1969:222) merupakan suatu bentuk “fenomena khas suatu kejauhan betapa pun dekatnya hal tersebut.” Paradoks antara jarak

dan kedekatan ditambah lagi dengan keunikan dan autentisitasnya bersemayam dalam aura suatu karya (Strathausen, 200:5).

Aura karya seni terdapat pada keunikan dan autentisitasnya, yaitu pada ciri *hic et nunc*-nya yang tidak tergantikan (Ferris, 2008:105) yang dapat diilustrasikan sebagai “gelombang asing ruang dan waktu” (Steiner, 2004:94). Karya seni itu auratik karena bersifat singular, unik, orisinal, dan hanya di satu tempat dan tidak ada di tempat yang lain. Dalam pandangan Caygill (1998:94), aura itu pada ikon atau arca kuno seolah merupakan “batas-batas” tak tertembus yang melingkungi karya seni sehingga menimbulkan jarak estetis darinya.

Dalam konteks aura ini, Benjamin melihat bahwa reproduksi mekanis telah membebaskan karya seni dari tradisi dan kultus, namun di lain pihak pada saat yang sama karya seni itu kehilangan aura karena karya seni tidak lagi autentik, tetapi banyak, serta tidak lagi *hic et nunc*, namun tiruannya terdapat di mana-mana. Pemikiran Benjamin ini telah menyediakan alat analitis untuk dapat memahami hubungan antara teknologi dan persepsi estetis atas suatu karya seni. Dalam pandangan Hardiman (2021:139), aksesibilitas massal, otonomisasi, dan politisasi karya seni tidak hanya mengubah kuantitas subjek penikmat karya seni, yaitu dari individu ke massa; melainkan juga kualitas persepsi dan bahkan pengalaman estetis penikmat.

Aksesibilitas massal karya seni memang telah membantu demokratisasi seni sehingga karya seni dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat. Namun, demokratisasi seni itu juga disertai dengan banalitas pengalaman estetis karena yang indah tidak lagi dialami melalui kontemplasi, melainkan melalui sensasi. Begitu juga dengan otonomisasi seni yang telah memungkinkan karya seni untuk bergerak bebas dari pendiktean tradisi dan agama untuk menjadi kreatif. Namun, otonomisasi seni juga sering menjadi eksekif serta mengakibatkan fragmentasi dalam seni itu sendiri sehingga tidak lagi sanggup mencerminkan keadaan suatu masyarakat. Reproduksi mekanis pada akhirnya juga telah menghapus batas-batas kaku antara seniman dan teknisi, antara pemikir dan pekerja tangan, sehingga seni sedikit banyak mewujudkan tujuan-tujuan sosialisme. Namun, terdapat bahaya terhadap politisasi seni itu, bahwa seni dapat dipakai oleh suatu rezim politis untuk melayani tujuan-tujuan ideologis tertentu.

Sebagai bentuk reflektif atas keadaan seni pada masa reproduksi mekanis pada era dunia digital ini diperlukan sebuah telaah reflektif filosofis atas karya seni itu sendiri.

Refleksi Filosofis Karya Seni pada Era Digital

Pada masa sekarang ini karya seni menghadapi cara reproduksi yang sangat menantang di dalam dirinya. Pada masa sekarang ini karya seni menghadapi tantangan berupa reproduksi dalam bentuk reproduksi digital. Dalam cara reproduksi digital ini akan mengaburkan batas antara autentisitas dan inautentisitas karya seni. Digitalisasi karya seni juga tidak akan melindungi karya seni dari pemakaian politisnya sebab siapa pun dapat mengakses dan dapat menyebarkannya.

Karya seni yang digandakan dan disebarluaskan secara digital tidak berada di suatu tempat mana pun sehingga bersifat *placeless*; tetapi dengan cara itu pula karya seni dapat ada di mana saja pada saat yang sama. Dunia digital berciri lokal sekaligus global sehingga menunjukkan suatu bentuk dunia sekaligus juga bukan dunia (Capurro, 2017:10). Secara ontologis bahwa digitalisasi karya seni memiliki ciri realitas bilangan dalam matematika. Karya seni bukan benda material melainkan benda digital, yaitu sesuatu yang immaterial. Perubahan karya seni dari benda material ke benda immaterial akan menghasilkan dampak pemahaman ontologis.

Dalam pandangan Hardiman (2021:142), perubahan ontologis karya seni dari benda material menjadi konten-konten digital memiliki sekurangnya dua implikasi: pertama, berakhirnya era medium karya. Dalam hal ini Pusca (2010:163) berbicara mengenai “*the death of media.*” Kedua, akhir era medium adalah suatu awal bagi fluiditas karya seni sebagai citra murni yang immaterial. Dengan dilepaskannya dari medium yang menghadirkannya secara *hic et nunc*, karya seni menjadi bersifat “*omnipresence.*” Digitalisasi karya seni telah mengubah *mode of being* suatu karya seni.

Perubahan yang terjadi juga melalui cara pandang dalam mempersepsi sesuatu. Pada zaman reproduksi mekanis telah muncul medium yang menengahi persepsi subjek atas objek karya seni. Pada masa sekarang ini jejaring internet telah menjadi dunia, yaitu antara yang menengahi persepsi subjek dengan dunianya. Sebenarnya persepsi melalui teknologi ini mengandung ambivalensi antara perluasan kemampuan perseptual dan pada saat yang bersamaan terjadi reduksi pengalaman perseptual itu sendiri (Hardiman, 2021:143). Reduksi ini pada akhirnya membuat objek pengalaman estetis tidak lagi dipahami sebagai keutuhan karena diubah menjadi informasi semata. Hal ini akan mempunyai konsekuensi epistemologisnya, yaitu berupa pendangkalan pengalaman estetis menjadi sekadar perolehan informasi.

Perubahan ontologis dan epistemologis tersebut pada akhirnya tidak dapat dilepaskan dari implikasi aksiologisnya. Reproduksi digital akan menghasilkan implikasi sekurangnya dalam tiga hal mendasar, yaitu pertama, pada era digital ini suatu karya seni dinikmati secara “*telepresen*” (Dreyfus, 2009:53). Melalui kooptasi yang audiovisual atas *the tangible*, penikmat seni tidak mengalami interkorporealitas dalam menikmati suatu karya seni yang berupa interaktivitas yang muncul melalui kehadiran tubuh (Oktavianti, 2003:58-59). Perasaan berada-dalam-situasi tidak dapat dialihkan secara digital sehingga massa telepresen akan kehilangan kesiapan konstan akan kejutan-kejutan berisiko. Kedua, reproduksi digital karya seni terjadi sangat cepat sehingga dapat dengan sekejap dapat dilihat serentak secara global. Istilah viral menunjukkan efek massif cara reproduksi karya seni tanpa medium ini sehingga berciri immaterial. Hal ini mempunyai konsekuensi aksiologis yang bersifat ambivalensi. Karena yang viral ini sering terkait dengan sensasi,

horor, atau bahkan teror, seni pada era digital ini semakin tergodanya untuk merosot menjadi alat-alat propaganda dan pemasaran semata. *Ketiga*, bahwa kecepatan reproduksi digital juga membicarakan politisasi karya seni. Namun, dalam perspektif Hardiman (2021:145) alih-alih berbicara mengenai politisasi karya seni, pada masa sekarang ini telah dibicarakan hiperpolitisasi karya seni dalam dua pengertian. *Pertama*, pada masa sekarang ini sulit untuk mensterilkan karya seni dari dampak politisnya melalui penyebaran digital. *Kedua*, tidak dibutuhkan intensi seniman untuk mempolitisasi karya seni karena setiap saat di luar kendali seniman, karyanya dapat menjadi viral.

Hiperpolitisasi yang membuat keseharian menjadi politis dan pada gilirannya juga akan mengembalikan politik pada bentuk kesehariannya. Dalam konteks ini juga bahwa karya seni dilepaskan dari politik sebagai kegiatan khusus dan dikembalikan pada keseharian yang dapat diakses oleh semua.

Referensi

- Hardiman, F. Budi. (2021). *Aku Klik maka Aku Ada*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Benjamin, Walter. (1969). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* dalam Walter Benjamin, *Illuminations*. New York: Schocken Book.
- Bolz, Norbert. (1991). *Walter Benjamin*. Frankfurt: Campus Verlag.
- Buck-Morss, Susan. (1997). *The Origin of Negative Dialectics*. Sussex: The Harvester Press.
- Capurro, Rafael. (2017). *Homo Digitalis: Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der Digitalen Technik*. Weisbaden: Springer.
- Caygill, Howard. (1998). *Walter Benjamin: The Colour of Experience*. London: Routledge.
- Dreyfus, Hubert. (2009). *On Internet*. London: Routledge.
- Ferris, David S. (2008). *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin*. New York: Cambridge University Press.
- Oktavianti, Rilliana. (2003). Makna Menubuh dalam Dunia Maya. *Jurnal Filsafat Driyarkara* Th. XXXIV No.3. Jakarta: STF Driyarkara.
- Pusca, Anca M. (2010). *Walter Benjamin and the Aesthetics of Change*. New York: Palgrave Macmillan.
- Rabinow, Paul (Ed.). (1997). *The Essential Works of Michel Foucault 1954-1984*. New York: The New Press.
- Steiner, Uwe. (2004). *Walter Benjamin: An Introduction to His Work and Thought*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Strathausen, Carsten. (2000). *Benjamin's Aura and the Broken Heart of Modernity* dalam Lise Patt (ed.), *Benjamin's Blind Spot: Walter Benjamin and the Premature Death of Aura*. Topanga: The Institute of Cultural Inquiry.

Biografi Penulis

Dr. Kardi Laksono, M.Phil. merupakan staf pengajar di Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Gelar doktor diraih dalam bidang filsafat pada tahun 2012. Selama ini selain aktif mengajar, juga menulis di berbagai jurnal, media cetak, dan media daring. Beberapa penelitian juga pernah dilakukan dalam bidang filsafat dan musik.

KRIYA BERKELANJUTAN, WUJUD KESELARASAN REVOLUSI INDUSTRI 5.0 MENUJU BUMI RAMAH LINGKUNGAN

Retno Purwandari

Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik
Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
rpurwandari07@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini terinspirasi atas kekhawatiran manusia pada kemunculan kecerdasan-kecerdasan buatan yang diindikasikan mampu menggantikan keberadaan manusia. Problematika ini menjadi topik pembicaraan di semua bidang, tidak terelakkan di dunia seni rupa, khususnya kriya. Dunia kriya yang kental dengan keunggulan *human skill* untuk menciptakan karya-karya kriya yang dimanfaatkan untuk karya fungsional baik jasmani maupun rohani, material maupun spiritual disangsikan kemampuannya pada era Revolusi Industri 5.0. Melalui tulisan ini, dipaparkan bagaimana sepak terjang kriya melampaui era industri ini dengan bermunculannya karya-karya kriya berkelanjutan. Kajian ini bersifat deskriptif analitis, dengan menelaah aspek kunci, yakni Revolusi Industri 5.0 dan kriya yang pada akhirnya menemukan benang merah, yakni manfaat keberlanjutan sebagai salah satu keunggulan revolusi ini sehingga memunculkan kriya berkelanjutan. Kriya berkelanjutan merupakan kriya yang mampu menghasilkan karya-karya penyelamat Bumi dengan mengolaborasikan konsep *sustainable*, bahan, teknik inovatif, alat, makna, dan fungsi menuju Bumi ramah lingkungan. Dalam tulisan ini ditunjukkan empat karya tugas akhir baik pengkajian maupun penciptaan tahun 2022 dan 2023 dengan konsep kriya berkelanjutan untuk Bumi ramah lingkungan era Revolusi Industri 5.0.

Kata kunci: kriya berkelanjutan; Revolusi Industri 5.0; ramah lingkungan

ABSTRACT

This text is inspired by human concerns about the emergence of artificial intelligences that are indicated to be capable of replacing human presence. This issue has become a topic of discussion in all fields, and it is inevitable in the world of fine arts, particularly in crafts. The world of crafts, which is rich in human skill excellence for creating functional works both physically and spiritually, material and spiritual, is questioned for its abilities in the era of Industry 5.0. Through this writing, it is explained how the course of crafts surpasses this industrial era with the emergence of sustainable craftworks. This study is descriptive and analytical, examining key aspects, namely Industry 5.0 Revolution and crafts, which ultimately find a common thread, namely the sustainability benefits as one of the advantages of this revolution, thus giving rise to sustainable crafts. Sustainable crafts are crafts that are capable of producing earth-saving works by collaborating sustainable concepts, materials, innovative techniques, tools, meanings, and functions towards an

eco-friendly Earth. This article presents four final projects, both assessments and creations from the years 2022 and 2023, with the concept of sustainable crafts for an eco-friendly Earth in the era of Industry 5.0.

Keywords: sustainable crafts; Industry 5.0 Revolution; eco-friendly

Pendahuluan

Perubahan zaman saat ini ditandai dengan perkembangan berbagai sudut pandang, yang paling terkenal disebut dengan revolusi industri. Revolusi Industri 4.0 yang mulai dikenal 2011, apakah sudah disentuh oleh berbagai ranah industri di Indonesia ataukah belum kini mulai tersaingi dengan hadirnya Revolusi Industri 5.0. Bisa dikatakan bahwa kita sedang berupaya untuk beradaptasi dengan Revolusi Industri 4.0, yakni perkembangan dunia IT, seperti *Artificial Intelligene* (AI) dan *Internet of Things* (IoT), seketika mulai dihadapkan dengan Revolusi Industri 5.0 yang oleh Jepang konsep ini disebut *Society 5.0* (Siagian, 2023, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html> diakses 10 Juni 2023 Pukul 23:56). Munculnya *Society 5.0* tentu saja mempunyai korelasi kuat dengan Revolusi Industri 4.0. Perkembangan teknologi 4.0 dan aplikasinya dikhawatirkan akan menghilangkan peran manusia sehingga perlu adanya misi sinergi antara teknologi dan manusia. Untuk itu, konsep IT harus diintegrasikan dengan manusia yang kemudian diangkatlah konsep *Society 5.0* sebagai bentuk penyempurnaan dari Revolusi Industri 4.0.

Menurut Rizkinaswara (2020, <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/> diakses 11 Juli 2023 Pukul 0:16), Revolusi Industri 4.0 dikenal dengan sebutan *cyber physical system*, karena mengolaborasikan antara teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Konsep ini diharapkan memberi dampak positif pada dunia industri, seperti efektivitas dan efisiensi kualitas kerja, kualitas produksi, dan biaya produksi yang kemudian berdampak meluas tidak hanya ke dunia industri namun juga ke seluruh lapisan masyarakat. *Internet of Things* (IoT), *Big Data*, *Artificial Intelligence* (AI), *Cloud Computing*, dan *Additive Manufacturing* merupakan kunci utama konsep revolusi ini. IoT mampu menggantikan sebuah proses komunikasi langsung karena sistem ini menjalankan fungsinya melalui komunikasi data dengan jaringan internet, yakni mengintegrasikan jaringan, perangkat sensor, pemrosesan data, dan antarmuka pengguna. IoT berperan optimal pada masa pandemi, seperti penggunaan teknologi pada pameran seni virtual. Salah satunya ialah *Artsteps.com*, sebuah platform virtual yang dapat digunakan sebagai bentuk apresiasi karya seni (Zalfa, 2022:1).

Big data juga memiliki peran besar terutama pada masa pandemi karena mampu menyediakan layanan data dengan volume besar terutama dalam strategi bisnis. Dalam dunia seni, terlihat pada munculnya platform-platform pasar seni yang memberikan wadah bagi para seniman memamerkan karya seni sekaligus mampu melakukan jual beli karyanya. *Non-Fungible Token (NFT)* contohnya merupakan bagian konten digital yang dapat digunakan untuk membeli dan menjual karya seni. Produk *NFT* yang dapat dijual, di antaranya karya seni, baik seni rupa maupun seni pertunjukan, seperti musik, foto, video, bahkan aset *game* (Sari, 2022:239-240). Munculnya AI saat ini sangat ramai diperbincangkan, memunculkan prokontra di berbagai bidang, tidak terelakkan di bidang seni. Dengan AI, sebuah teknologi memiliki kecerdasan layaknya manusia mampu menciptakan sebuah musik sesuai keinginan manusia. Di satu sisi, memberi nilai produktivitas, namun tidak sedikit yang menolak karena mengerdilkan kreativitas manusia, bahkan bisa dikatakan menggeser keberadaan manusia.

Kunci yang keempat dari Revolusi Industri 4.0 ialah *cloud computing*. Teknologi ini menjadikan internet sebagai pusat pengelolaan data dan aplikasi, namun tetap manusia sebagai pengguna yang memiliki hak akses untuk mengelolanya. Kunci terakhir sangat berpengaruh besar terhadap dunia seni, terkhusus seni rupa, yaitu *addictive manufacturing*. Teknologi ini terlihat dari keberadaan mesin pencetak 3D atau *3D printing*. Gambar desain digital yang dihasilkan mampu diwujudkan menjadi benda konkret dengan skala tertentu sesuai permintaan. Teknologi ini mampu memproduksi desain dan benda konkret yang mampu melampaui teknologi tradisional.

Kemunculan Revolusi Industri 5.0 menitikberatkan penggabungan teknologi layaknya AI dan IoT dengan keahlian dan inovasi manusia untuk mendorong pengembangan sistem produksi yang lebih efisien, fleksibel, berkelanjutan, dan bermanfaat. Konsep ini berfokus pada penggabungan teknologi dan manusia serta kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang dapat beradaptasi dan merespons perubahan lingkungan produksi dengan lebih baik. Manfaat Revolusi Industri 5.0 diharapkan tidak hanya sekadar meningkatkan produktivitas dan mengurangi biaya, namun juga mampu meningkatkan kualitas produk dan layanan, fleksibilitas produksi, keselamatan kerja, keberlanjutan, daya saing, dan kualitas hidup.

Berangkat dari perjalanan Revolusi Industri 5.0 yang saat ini selalu digaungkan, lantas bagaimanakah sepak terjang dunia seni rupa untuk bisa berjalan beriringan dengan perkembangan industri, terutama bidang seni yang selama ini mengutamakan *human skill*, seperti dalam dunia kriya.

Memaknai kata *kriya*, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan sebagai pekerjaan (kerajinan) tangan. Artinya bahwa pemaknaan ini menonjolkan teknik pembuatan produk kriya yang mengedepankan keterampilan manusia. Menurut Andono (2021:1), kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang berorientasi seni luas karena produk kriya bernilai kompleks sebagai benda fungsional untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani.

Seni kriya Indonesia dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori, yakni seni kriya sakral yang dimanfaatkan untuk ritual keagamaan; seni kriya sekular yang dimanfaatkan untuk produk industri seni, seperti layanan publik dan perdagangan; dan seni kriya yang dimanfaatkan untuk cendera mata (Gustami, 2008:43-44). Menengok kembali pertanyaan yang terlontar sebelumnya, keingintahuan yang lebih spesifik tertuju pada dunia seni rupa, kriya. Bagaimana kriya berjalan pada era Revolusi Industri 5.0, mengingat kriya adalah cabang seni rupa yang mengutamakan *human skill*?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, perlu dicari keterkaitan revolusi industri dan kriya sehingga bisa ditarik sebuah keselarasan, yakni kemanfaatannya. Salah satu manfaat Revolusi Industri 5.0 yang diharapkan tercapai ialah manfaat keberlanjutan. Keberlanjutan adalah tujuan yang gencar dicapai dalam kehidupan era sekarang ini, tidak terkecuali dalam bidang kriya. Kriya berkelanjutan (*sustainability craft*) sekarang ini menjadi sebuah tren untuk membantu lingkungan dan sekitarnya. Mengingat problem lingkungan sekarang sedang banyak diperbincangkan, apalagi yang berkaitan dengan pengelolaan sampah atau limbah. Pencapaian Bumi tempat manusia tinggal ke dalam kondisi yang ramah lingkungan menjadi pencapaian utama manusia, tentunya untuk peningkatan kualitas hidup.

Salah satu objek penelitian yang bisa ditelaah untuk mengetahui perjalanan kriya berkelanjutan sebagai bentuk keselarasan Revolusi Industri 5.0 adalah dengan melihat perkembangan tugas akhir para mahasiswa Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta pada beberapa tahun terakhir ini. Bagaimana mereka memiliki pemikiran bereksperimen, berkonsep, dan berkarya untuk kriya berkelanjutan sebagai bentuk kolaborasi kekuatan manusia dalam menciptakan produk-produk kriya yang aman dan ramah lingkungan tentu saja dengan teknik-teknik tertentu.

Tulisan ini berupaya untuk menelisik karya-karya tugas akhir mahasiswa kriya yang sejalan dengan konsep Revolusi Industri 5.0 dilihat dari keselarasannya antara *human skill*, teknik, serta kebermanfaatannya untuk lingkungan dan sekitarnya. Dengan kata lain, melalui tulisan ini kriya-kriya berkelanjutan mulai diperhitungkan sebagai buah pikir untuk keselarasan manusia, teknologi, dan lingkungan pada era Revolusi Industri 5.0.

Metode Kajian

Tulisan ini memaparkan sebuah kajian deskriptif analitis, dengan melihat masing-masing aspek kunci, yakni Revolusi Industri 5.0 dan kriya, kemudian menyelaraskan keduanya sehingga bisa diambil contoh-contoh konkret. Keselarasan keduanya terwujud dalam sebuah balutan kriya berkelanjutan, sesuai dengan nilai pembeda Revolusi Industri 5.0 dibanding revolusi sebelumnya, yakni pada kemanfaatannya terhadap keberlangsungan dan keberlanjutan untuk keseimbangan ramah lingkungan.

Populasi kajian berupa karya-karya kriya sebagai hasil pemikiran para mahasiswa akhir dengan memilih sampel yang sesuai dengan konsep kriya berkelanjutan, sebagai

salah satu bentuk kriya yang selaras dengan konsep Revolusi Industri 5.0, yakni kolaborasi sumber daya manusia, teknologi, serta sumber daya alam sebagai bentuk penyeimbang dengan lingkungan dan ekosistemnya. Masing-masing sampel yang terpilih dideskripsikan berdasarkan aspek-aspek pendukung terwujudnya kriya berkelanjutan, baik karya yang berupa penelitian maupun penciptaan.

Hasil dan Pembahasan

Gaung kemunculan Revolusi Industri 5.0 di tengah pergerakan Revolusi Industri 4.0 masih direnung oleh beberapa kalangan terutama di dunia seni. Kemunculan teknologi-teknologi terbaru dalam dunia seni pada era Revolusi Industri 4.0 masih menjadi perdebatan di beberapa pihak. AI atau kecerdasan buatan menjadi satu keluaran teknologi yang dikhawatirkan menyingkirkan bakat dan kecerdasan manusia seutuhnya, sedangkan di sisi lain memandang bahwa kemunculannya memberikan warna baru untuk karya-karya seni yang lebih berwarna dan inovatif.

Kemunculan era Revolusi Industri 5.0 tampaknya justru tidak perlu merumitkan apa yang diperdebatkan dari era sebelumnya. Era ini justru berusaha menampilkan sisi kemanusiaan di tengah keefektifan penggunaan teknologi, untuk menunjukkan sisi penting dari *humanism*. Bahwa sepesat apa pun kecerdasan buatan, tetaplah berupa wujud tiruan untuk menyamai kecerdasan manusia itu sendiri sehingga sisi keunggulan sumber daya manusia tetaplah sebagai pemegang kendalinya. Pada era industri 5.0, kolaborasi antara teknologi, sumber daya manusia, dan sumber daya alam mengambil peran utama untuk menghasilkan harapan-harapan besar, di antaranya kebermanfaatan untuk keberlangsungan dan keberlanjutan.

Seperti yang telah disebutkan di atas, perbedaan mendasar industri 4.0 dengan 5.0 adalah adanya pergeseran fokus yang sebelumnya berfokus pada nilai ekonomi bergeser pada keberlangsungan dan kesejahteraan. Industri 4.0 berfokus pada efektivitas otomasi sebuah mesin dan teknologi, sementara industri 5.0 fokus pada bagaimana mengoptimasi pengetahuan seseorang dengan bantuan AI. Industri 4.0 berfokus pada sistem komputerisasi, sementara industri 5.0 fokus pada bagaimana mempercepat pekerjaan dengan bantuan mesin untuk keberlangsungan dan kesejahteraan manusia. Fokus pembahasan industri 5.0 bukan ke arah bisnis, berbeda dengan era 4.0. Konsep *Society* 5.0 ini cenderung berfokus mewujudkan masyarakat yang lebih inklusif, berkelanjutan, serta lebih manusiawi dalam menggunakan kecerdasan buatan, robotika, dan teknologi maju lainnya. Dampak yang dihasilkannya lebih luas, bahkan mencakup berbagai hal yang dianggap sebagai efek dari Revolusi Industri 4.0. Sejumlah dampak *Society* 5.0 tersebut berkaitan dengan peningkatan sistem pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan kualitas hidup manusia. Contoh penerapan *Society* 5.0 dapat digambarkan melalui dunia kesehatan yang memungkinkan sistem kesehatan dapat mendukung peningkatan kualitas usia harapan hidup manusia (Nancy, 2023 dalam <https://tirto.id/beda-revolusi-industri-40-dan-society-50-serta-kaitan-keduanya-gPip> Diakses 25 Agustus 2023 Pukul 21:15).

Dunia seni rupa pun berupaya mengembangkan diri berjalan beriringan di era industri 5.0 dengan mengonsepsi karya-karya seni yang ramah lingkungan, salah satunya ialah karya kriya berkelanjutan. Seni berkelanjutan merupakan seni yang tidak lagi melihat dirinya hanya sebagai referensi pemenuhan diri sepenuhnya dan terpisah dari dunia nonseni, namun seni keberlanjutan memiliki potensi untuk mengeksplorasi pengertian seniman sebagai produser pengetahuan, sehingga seni memiliki arti membawa kontribusi artistik tertentu untuk mengatasi masalah lingkungan atau sosial, atau untuk membangkitkan kesadaran sosial yang lebih luas dengan cara sebagai pelopor intelektual atau spiritual. Keberlanjutan membangun kesadaran akan dampak lingkungan dari karya yang dibuat, dengan penggunaan bahan atau sumber daya alam yang bertanggung jawab, dan pendekatan non-eksploitatif. Mengutip ekologi dalam bentuk berkelanjutan berarti menghindari kerusakan lingkungan atau memengaruhi hak spesies lain untuk hidup tanpa membahayakan, serta menghindari eksploitasi individu dan komunitas untuk tujuan artistik.

Kriya berkelanjutan bisa menjadi salah satu jalan bagi para seniman untuk turut andil memerangi persoalan lingkungan yang sekarang ini sedang menjadi *trending topic*, yakni pengelolaan sampah. Konsep kriya berkelanjutan mempertimbangkan beberapa aspek untuk menghasilkan produk kriya yang ramah lingkungan, yakni aspek bahan, alat, teknik, makna, dan fungsi dari produk yang diciptakan. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut diharapkan penciptaan karya dan perwujudan karya kriya itu sendiri bersifat *zero waste* (tidak menghasilkan sampah, limbah, ataupun efek negatif terhadap lingkungan).

Dalam rangka menuju *zero waste*, kriya berkelanjutan mempertimbangkan aspek teknik dalam pewujudan karyanya. Menurut Marliah, *zero waste* memiliki lima prinsip yang dapat memaksimalkan dalam menjalankan hidup bebas limbah, yaitu dengan prinsip *refuse, reduce, reuse, recycle*, dan *rot*. *Refuse* merupakan sikap untuk menolak dan menghindari penggunaan produk yang berpotensi menjadi sampah, contohnya kita menolak saat seorang SPG menawarkan sampel kertas parfum. *Reduce*, merupakan usaha dalam mengurangi produk atau barang yang kita gunakan menjadi sampah, contoh yang dapat kita lakukan adalah mengirim undangan dalam bentuk digital. *Reuse* bisa dilakukan dengan ‘menggunakan kembali’, merupakan sikap dalam memilih suatu barang yang dapat digunakan berulang kali. Contohnya adalah kita menggunakan tas belanja kain daripada menggunakan plastik sekali pakai. *Recycle* berarti mendaur ulang, merupakan suatu usaha agar produk tidak hanya menjadi sampah dan mencemari lingkungan. Hal yang dapat dilakukan adalah menggunakan kembali botol mineral menjadi suatu barang fungsional lain, tempat pensil misalnya. *Rot* adalah membusukkan sampah, merupakan kegiatan mengubah sampah organik menjadi pupuk kompos (Isnaini, 2023:4).

Menilik pada karya-karya tugas akhir mahasiswa Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, mulai bermunculan karya-karya berkonsep kriya berkelanjutan ramah lingkungan, baik pengkajian maupun penciptaan. Karya tugas akhir pengkajian dengan konsep ini di antaranya:

1. Karya Pengkajian “Peran Perusahaan Sosial “Setali Indonesia” sebagai Solusi Pengurangan Limbah Tekstil di Jakarta” oleh Nadira Syafiqah Raihania

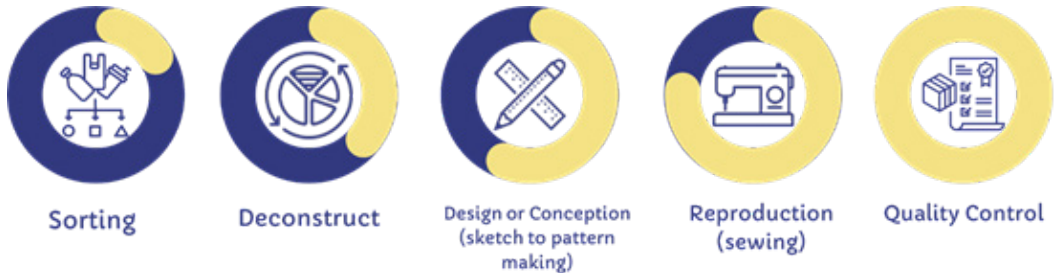
Pengkajian ini memberi warna baru pada model pengkajian yang ada di Jurusan Kriya, dilatarbelakangi oleh keprihatinan Nadira terhadap dampak negatif dari konsep *fast fashion* yang saat ini banyak diminati oleh masyarakat. Dampak besar dari konsep *fast fashion* adalah limbah *fashion* yang pada akhirnya memunculkan persoalan baru bagi pengelolaan sampah di Bumi. Untuk itu, melalui kesempatan tugas akhir tersebut, Nadira mengenalkan konsep *slow fashion* atau *sustainable fashion* melalui sepak terjang sebuah perusahaan unik yang ada di Jakarta dengan nama “Setali Indonesia”, sebuah perusahaan yang pada awalnya, 2018, berupa yayasan atau organisasi nonprofit yang fokus menangani masalah limbah dan limbah *fashion* serta tekstil dengan membuka donasi pakaian secara umum. Perusahaan ini kemudian mengubah pengoperasiannya menjadi berbisnis karena memikirkan solusi untuk jangka panjang dan bagaimana sebuah *social enterprise* yang mengolah limbah tekstil tersebut bisa bertahan lama (Raihania, 2022:16).

Tujuan pengkajian memberikan gambaran konsep *sustainable fashion* yang diterapkan “Setali Indonesia” untuk mengurangi limbah tekstil di Jakarta. Dengan menyerap konsep ini diharapkan akan bermunculan pelaku-pelaku baru yang mengadaptasi “Setali Indonesia” di kota-kota lain. Bagaimana proses yang dilakukan “Setali Indonesia” dalam mengolah limbah tekstil ini juga dijabarkan sebagai tujuan pengkajian selanjutnya. Selain melakukan kampanye *sustainable fashion*, “Setali Indonesia” juga memberikan kontribusi nyata dalam pengurangan limbah tekstil di Jakarta, yakni dengan kegiatan *upcycling* dan *recycling*. *Upcycling* adalah sebuah kegiatan mengubah sesuatu menjadi lebih bernilai, yang berarti menambah nilai



Gambar 1 Penyortiran limbah tekstil “Setali Indonesia”
(Sumber: Raihania, 2022:25)

sebuah barang, lalu *recycling* berarti mendaur ulang sebuah barang secara sepenuhnya (Wegener, 2016:181). Sebagai contoh, “Setali Indonesia” telah membuat berbagai macam karya yang dijual baik secara *online*, *garage sale*, maupun lelang. Puluhan ton limbah tekstil yang ada di Jakarta telah diolah dan diputar kembali menjadi sesuatu yang sirkular dan ramah lingkungan.



Gambar 2 Proses *upcycling*
(Sumber: Raihania, 2022:30)



Gambar 3 Workshop kolaborasi dengan BCA
(Sumber: Raihania, 2022:27)

Pengkajian ini juga memaparkan kontribusi dan peran positif “Setali Indonesia” sebagai perusahaan yang peduli terhadap keselamatan Bumi dan kesejahteraan masyarakat karena banyak pihak yang mendapatkan dampak positifnya, seperti desainer, penjahit keliling, dan masyarakat tentunya. Perusahaan ini menggandeng mereka untuk bergerak bersama dengan memberikan *workshop*, sosialisasi *sustainable fashion* kepada masyarakat, desainer, dan penjahit keliling. Mereka diajak berkolaborasi dengan konsep “Setali Indonesia” untuk tujuan dan profit bersama.

Pergerakan “Setali Indonesia” tersebut berpegang teguh dengan sebutan empat pilar tujuan, yakni *planet*, *people*, *purpose*, dan *profit*. *Planet* diartikan sebagai Bumi yang aman dan ramah lingkungan sebagai pencapaian perusahaan. Pilar *people* menggambarkan orang-orang atau mitra kolaborasi, seperti organisasi, *brand*, perajin, dan masyarakat untuk bergerak bersama membentuk industri *fashion* berkelanjutan. Salah satu programnya ialah RE.UNIQLO, kolaborasi dengan UNIQLO, menciptakan pakaian daur ulang yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Pilar *purpose* menggambarkan bahwa *people* yang berkontribusi bersama “Setali Indonesia” memiliki tujuan yang sama berkonsep *slow fashion* untuk mengatasi limbah *fashion*. Berkaitan dengan pilar *profit*, “Setali Indonesia” menciptakan sebuah ekosistem berkelanjutan dengan membagi rata profit dengan komunitas perajin dan penjahit lokal.

Pengkajian kriya berkelanjutan ini menarik diharapkan mampu memberikan motivasi kepada masyarakat untuk menciptakan pergerakan-pergerakan serupa dengan menyosialisasikan *sustainable fashion*. Sebagai desainer, mereka menjadi terinspirasi menciptakan karya *fashion* berkelanjutan, dan sebagai masyarakat tergugah untuk mulai melirik *sustainable fashion*.

2. Karya Pengkajian “Limbah Batang Tembakau Kledung sebagai Bahan Glasir pada Tanah Stoneware dalam Upaya Pengolahan Limbah Perkebunan oleh Nabilla Rahma Khairunnisa

Pengkajian ini terinspirasi oleh banyaknya batang tembakau di daerah Kledung, Temanggung, Jawa Tengah yang hanya dibiarkan menjadi limbah perkebunan tembakau tanpa dimanfaatkan menjadi sesuatu yang berarti. Dari ketertarikan terhadap limbah tembakau tersebut, pengkajian ini menitikberatkan pada aspek bahan dan teknik untuk dilakukan eksperimen meneliti batang tembakau menjadi salah satu bahan *finishing* glasir dengan jenis glasir abu dalam keramik *stoneware*. Nabilla sebagai pengkaji ingin menggali lebih lanjut potensi limbah batang tembakau sebagai bahan aditif pada glasir keramik, sehingga tembakau tidak hanya dapat dimanfaatkan daunnya saja, namun juga dapat dimanfaatkan hingga ke akar-akarnya dan dapat mengurangi permasalahan lingkungan (penerapan nilai *sustainability*).

Pengkajian ini termasuk pengkajian kualitatif kuantitatif karena harus dilakukan uji laboratorium. Limbah batang tembakau diolah menjadi abu yang kemudian dilakukan melalui tahapan uji laboratorium di LPPT Universitas Gadjah Mada



Gambar 4 Ladang tembakau yang telah dipanen
(Sumber: Khairunnisa, 2023:19)



Gambar 5 Batang tembakau
(Sumber: Khairunnisa, 2023:19)



Gambar 6 Hasil karya patung keramik glasir abu tembakau
(Sumber: Khairunnisa, 2023:46)



Gambar 7 Hasil karya piring dekorasi keramik glasir abu tembakau
(Sumber: Khairunnisa, 2023:49)

Yogyakarta untuk mengetahui unsur abu, eksperimen formula glasir, dan uji bakar. Menurut Khairunnisa (2023:59-60), berdasarkan eksperimen dan eksplorasi, abu batang tembakau dapat diterapkan ke dalam berbagai formula glasir suhu 1200°C pada *stoneware*. Abu batang tembakau yang diaplikasikan pada benda keramik dan dibakar pada suhu 1200°C dapat menghasilkan efek glasir berupa warna cokelat kehijauan dengan bercak berwarna cokelat kemerahan dengan warna menutup dan sedikit kilap tanpa tambahan bahan glasir lainnya. Sementara itu, pembakaran di bawah suhu 1200°C belum bisa menghasilkan efek yang signifikan. Secara garis besar, abu batang tembakau dapat memberikan berbagai macam efek pada glasir sederhana. Dikarenakan belum dilakukan tes unsur beracun, keramik yang dihasilkan belum bisa dimanfaatkan sebagai benda fungsional, seperti gelas atau piring.

Pengkajian kriya berkelanjutan ini memberikan sumbangsih tersendiri sebagai hasil kolaborasi sumber daya manusia, sumber daya alam, dan teknologi, untuk membantu keberlangsungan ramah lingkungan dengan meminimalkan limbah dengan cara mengedepankan aspek bahan dan teknik.

3. Karya Penciptaan “Eksperimen Teknik Manipulasi Kain Denim pada Tas Selempang Wanita” oleh Adiva Sekar Putri Abuseno

Tugas akhir yang ketiga ini berupa karya penciptaan kriya berkelanjutan dengan penekanan aspek bahan dan teknik. Bahan yang dipakai memanfaatkan limbah tekstil konveksi berupa kain perca denim yang dikombinasikan dengan limbah kain celana



Gambar 8 Kain perca denim
(Sumber: Abuseno, 2023:43)

jins yang sudah tidak terpakai. Penciptaan karya ini menggunakan teknik *recycle* limbah tekstil dikombinasi dengan sembilan jenis teknik manipulasi kain, yakni *patchwork*, sulam tapis, anyam, *sashiko*, *pleating*, *slashing*, *layering*, *bleaching*, dan *ruffle*. Penciptaan ini terlatarbelakangi karena ingin mengurangi limbah tekstil hasil produksi konveksi khususnya denim, yang tentu saja jika dibiarkan akan menambah problematika sampah Bumi.

Tas selempang dipilih karena nyaman dan cocok digunakan di berbagai kegiatan. Tas selempang wanita yang diciptakan berbentuk kokoh dikombinasikan dengan kain parasut, *webbing*, dan kain keras. Bagian dalam menggunakan kain parasut agar lebih mudah dibersihkan dan ringan dengan tali panjang yang dapat digunakan secara



Gambar 9 Tas selempang denim kombinasi parasut dan vislin dengan teknik anyam, *sashiko*, *patchwork* (Sumber: Abuseno, 2023:68)

melingkar pada badan atau disampirkan di pundak. Selain mementingkan kenyamanan, karya ini juga memberikan visual yang unik dengan adanya teknik manipulasi kain di bagian luar (Abuseno, 2023:1).

Penciptaan kriya berkelanjutan berupa tas selempang denim ini mengombinasikan konsep dan keterampilan manusia. Limbah tekstil sebagai bahan dan teknik pembuatan sebagai inovasi pewujudannya menjadi karya solutif atas persoalan sampah dan limbah untuk ramah lingkungan.



Gambar 10 Tas selempang denim kombinasi parasut dan vislin dengan teknik sulam tapis, *sashiko*, *ruffle*, *bleaching*
(Sumber: Abuseno, 2023:74)

4. Karya Penciptaan “Lampu Hias Limbah Industri dengan Konsep *Steampunk Style*” oleh Adi Sugeng Purnama

Karya kriya berkelanjutan berupa lampu hias yang unik ini terinspirasi menggunakan media limbah industri karena untuk mendapatkannya tidak terlalu sulit. Limbah industri termasuk salah satu jenis limbah yang memiliki andil besar terhadap penumpukan limbah Bumi. Untuk membantu upaya pengelolaan lingkungan dari masalah sampah, penciptaan ini memanfaatkan limbah menjadikan suatu karya seni



Gambar 11 Karya lampu meja mix media limbah onderdil dan kayu dengan teknik kolase
(Sumber: Purnama, 2023:66)

berbentuk lampu hias dengan konsep *steampunk* yang terkesan retro pada era modern. Dengan karya-karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata Adi Sugeng dalam memberikan penyegaran dan pembaharuan khususnya dalam dunia seni kriya logam.

Menurut Purnama (2023:1), *Steampunk* adalah subgenre fiksi ilmiah yang menggabungkan teknologi retro-futuristik dan estetika, yang terinspirasi oleh mesin uap industrial abad ke-19. Fiksi ilmiah adalah suatu bentuk fiksi spekulatif terutama membahas pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat dan para individual. Batasan dari genre ini tidak pernah diterangkan dengan jelas, dan garis pembatas antara subgenre tidaklah tetap. Fiksi ilmiah digabungkan dengan retro-futuristik yang berarti sebuah tren dalam seni kreatif yang menunjukkan pengaruh penggambaran masa depan yang dihasilkan sebelum masa tahun 1960. Ditandai dengan campuran gaya klasik retro dengan teknologi futuristik, retrofuturisme mengeksplorasi tema ketegangan antara masa lalu dan masa depan, antara efek mengasingkan dan memberdayakan teknologi. Untuk itu, kiranya pemilihan limbah industri untuk penciptaan karya lampu hias berkonsep *steampunk* memenuhi syarat kesesuaian.

Keempat karya tugas akhir kriya berkelanjutan yang berupa pengkajian dan penciptaan di atas menjadi sampel dari kesekian karya lain untuk menunjukkan bahwa dunia seni rupa khususnya kriya, turut berjalan beriringan dengan perkembangan era Revolusi Industri 5.0. Meskipun dunia kriya lekat dengan *human skill*, karya kriya tetap bisa mengikuti perkembangan era dengan kekriyaannya. Perkembangannya melejit pesat, bahkan bisa dikatakan sedang diunggulkan karena mampu membawa gaung keberlangsungan dan keberlanjutan untuk keberhasilan Bumi yang ramah lingkungan.



Gambar 12 Karya lampu panel media gear, cakram, rantai motor, velg dengan teknik las listrik (Sumber: Purnama, 2023:72)

Simpulan

Kekhawatiran kemunculan Revolusi Industri 5.0 atau yang disebut juga *Society* 5.0 tidak perlu dibesar-besarkan. Kegamangan kecerdasan manusia akan tersingkirkan dengan kecerdasan buatan yang sekarang ini mulai diunggulkan sebagai bentuk aplikasi kemajuan revolusi industri tidaklah benar sepenuhnya. Manusia sebagai makhluk Tuhan tertinggi seharusnya menjadi pemegang kendali atas kemajuan teknologi apapun karena manusia adalah sebagai pencipta utamanya.

Dunia kriya yang diragukan tidak mampu menggapai perjalanan Revolusi Industri 5.0, nyatanya mampu mengimbanginya dengan menekankan beberapa aspek penting, seperti mengunggulkan aspek bahan, teknik, alat, makna, dan fungsi. Dengan memainkan aspek-aspek tersebut, kriya mampu memunculkan kriya berkelanjutan yang dengan nilai berkelanjutan yang dimiliki sejalan dengan keunggulan nilai Revolusi Industri 5.0, mengolaborasikan teknologi, sumber daya manusia, sumber daya alam demi kelangsungan hidup manusia yang berkelanjutan untuk keselamatan lingkungan.

Kriya keberlanjutan dapat dilihat dari sekian karya tugas akhir mahasiswa Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta baik karya pengkajian maupun penciptaan. Dari sekian karya tersebut, tulisan ini menunjuk empat sampel karya dari Nadira, Nabilla, Adiva, dan Adi Sugeng. Keempat karya mengolaborasikan konsep dari hasil pemikiran manusia, *human skill*, permainan teknik, dan pemanfaatan bahan untuk menyelamatkan bumi menuju ramah lingkungan. Semoga dengan karya-karya kriya berkelanjutan ini mampu menginspirasi karya-karya seni rupa lain menuju bumi yang ramah lingkungan.

Referensi

- Abuseno, Adiva Sekar Putri. 2023. "Eksperimen Teknik Manipulasi Kain Denim pada Tas Selempang Wanita". Tugas Akhir Penciptaan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Andono. 2021. *Seni Kriya Kontemporer Kajian Estetika dan Semiotika*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Isnaini, Herdina Putri, Ammar Shiddiq Pratama, Sabrina Shafa Felisa. 2023. "Gaya Hidup Zero Waste di Kalangan Muda Jakarta". Teknik Lingkungan, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Khairunnisa, Nabila Rahma. 2023. "Limbah Batang Tembakau Kledung sebagai Bahan Glasir pada Tanah Stoneware dalam Upaya Pengolahan Limbah Perkebunan". Tugas Akhir Pengkajian Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Nancy, Yonada. 2023. "Beda Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 serta Kaitan Keduanya". dalam <https://tirto.id/beda-revolusi-industri-40-dan-society-50-serta-kaitan-keduanya-gPip> 22 Agustus 2023, Diakses 25 Agustus 2023 Pukul 21:15.

- Purnama, Adi Sugeng. 2023. "Lampu Hias Limbah Industri dengan Konsep Steampunk Style". Tugas Akhir Penciptaan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Raihania, Nadira Syafiq. 2022. "Peran Perusahaan Sosial "Setali Indonesia" sebagai Solusi Pengurangan Limbah Tekstil di Jakarta". Tugas Akhir Pengkajian Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Rizkinaswara, Leski. 2020. "Revolusi Industri 4.0". dalam <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/> 28 Januari 2020, Diakses 11 Juli 2023 Pukul 0:16.
- Sari, Dina Purnamasari. 2022. "Pemanfaatan NFT sebagai Peluang Bisnis pada Era Metaverse". dalam Jurnal Akrab Juara Vol.7 No.1 Edisi Februari 2022. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1770>
- Siagian, Hendra Fridolin Ananda Sudater. 2023. "Mengenal Revolusi Industri 5.0". dalam <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html> (Kamis, 30 Maret 2023), Diakses 10 Juni 2023 Pukul 23:56.
- Wegener, Charlotte. 2016. *Creativity-A New Vocabulary*.
- Zalfa, Firtiara Nur. 2022. "Pameran Seni Virtual, Menarik dan Tak Kalah Atraktif: Inovasi Baru Mengapresiasi Karya seni melalui Artsteps. Com". dalam *Prosiding Seminar Nasional FSR ISI Yogyakarta Seni dan Media dalam Kuasa Virtual*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Biografi Penulis

Retno Purwandari, S.S., M.A. tercatat sebagai dosen tetap di Program Studi D-4 Desain Mode Kriya Batik. Meskipun latar belakang pendidikan penulis adalah linguistik, minat terhadap bidang seni dan budaya sangatlah besar, sehingga penulis aktif melakukan aktivitas-aktivitas seni budaya sampai saat ini, seperti penelitian "Penggunaan Limbah Kulit Samak Krom pada Kemasan Produk Olahan Kayu Gaharu" (2019), pengabdian di beberapa wilayah, seperti "Usaha Kerajinan Bambu "D'Bantar Bamboo Craft" dan "Ali's Bamboo Craft" di Desa Kertayasa, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah" (2018), "Workshop Batik Media Kulit Sapi di UiTM Selangor, Malaysia" (2018). Penulis juga aktif menulis artikel di beberapa jurnal, aktif membimbing mahasiswa seperti mengantarkan mahasiswa lolos Pimnas pada PKM "Puzzle Sablon Edukatif, Artistik, dan Berbudaya" (2021). Penulis juga aktif beraktivitas di bidang batik, pernah terpilih sebagai Pembicara Tamu dalam Simposium Internasional Budaya Jawa: Busana dan Peradaban di Keraton Yogyakarta (2020).

REKONTEKSTUALISASI BENTANG RUANG PAMER VIRTUAL

Adya Arsita

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

adya0258@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang berimbas pada berbagai sektor dalam setiap lini kehidupan manusia di seluruh penjuru dunia telah memaksa masing-masing individu untuk beradaptasi dengan segera. Hal ini tidak terkecuali juga terjadi dalam ranah dunia seni dan berbagai aspek yang melingkupinya. Salah satu hikmah yang dapat dipetik dari pandemi ini adalah kebiasaan baru yang bersentuhan langsung dengan teknologi. Secara khusus artikel ini akan menyoroti perubahan pola pameran yang umumnya diadakan secara daring kini telah merambah ke platform digital sehingga pameran diadakan secara virtual. Tujuan dari tulisan ini adalah mencoba menemukan pola baru dalam hal pameran karya visual, khususnya pada rentang tahun 2020-2022. Metode *literature review* diterapkan guna mendapatkan temuan terhadap beberapa penelitian terdahulu. Temuan tersebut dapat dijadikan bahan acuan untuk membahas dampak pameran virtual bagi kehidupan bermasyarakat pada era transisi dari pandemi menuju endemi saat ini. Dari keseluruhan pembacaan wacana yang tersaji ditemukan suatu pola baru dalam memamerkan karya seni visual. Sekalipun bersinggungan erat dengan teknologi digital, peran kreativitas manusia, khususnya dalam berkesenian, justru makin erat membersamai pesatnya laju teknologi digital.

Kata kunci: rekontekstualisasi; digital; virtual; pameran

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic, which had various impacts across various sectors in every facet of human life in the entire world, has urged individuals to adapt to it swiftly. Such phenomenon has not spared the art world and its connected aspects. One of the lessons learned from the pandemic is the emergence of new habit which directly intertwined with technology. In particular, this article tries to focus on the shift in exhibitions patterns, which were conventionally conducted in real tangible spaces but now they have been expanded to digital platforms, known as virtual exhibitions. The objectives of this article is to explore new patterns in visual art exhibitions, especially in the time span of 2020-2022. A literature review methodology was employed to gain insights from several former researches. The findings were elaborated to serve as a reference point for discussing the societal implications of virtual exhibitions in the transitional era from pandemic to endemic. After a comprehensive analysis from several sets of data, a new pattern in exhibition emerges in the presentation of visual artworks. Despite its close association with the digital technology, human creativity, notably in the realms of arts, is significantly entwined with the rapid pace of the advancement of digital technology.

Keywords: recontextualization; digital; virtual; exhibition

Pendahuluan

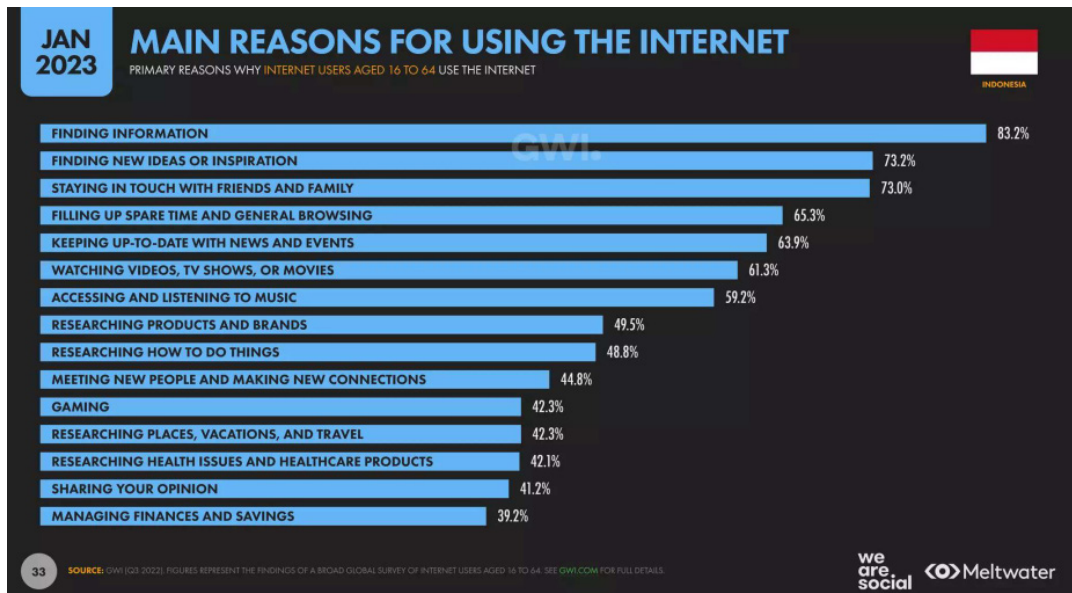
Pameran-pameran seni rupa ataupun seni visual secara konvensional selalu diselenggarakan di suatu galeri, museum, ataupun ruang pamer sejenis. Menurut KBBI daring, kata *galeri* diartikan sebagai suatu tempat untuk memajang (memamerkan) karya ataupun benda seni (Wiki, 2016). Proses suatu pameran bisa memakan waktu yang cukup lama, mulai hitungan minggu hingga bulan, ditambah dengan curahan tenaga yang ekstra pula. Ketika karya-karya seni telah dipajang dan siap dipamerkan kepada khalayak, keindahan akan susunan dan warna-warni karya seni terpancar dengan memesona. Hal itu pada akhirnya akan meninggalkan pengalaman estetis pada setiap penikmatnya. Tiap pengunjung pameran akan bersitap secara langsung dengan beragam bingkai, media penyaji karya seni, warna dan tekstur, pendar lampu *spotlight*, dan aura ruang galeri yang penuh karya seni. Hal itu memberikan pengalaman dan nilai estetis tersendiri kepada masing-masing pengunjung galeri.

Pengalaman dalam kurun waktu dua tahun terakhir antara awal tahun 2020-akhir tahun 2022 tersebut seolah lenyap begitu saja karena terdampak pandemi. Kelesuan mendera dunia seni. Bahkan beberapa galeri dan museum harus tutup secara permanen. Meski demikian, geliat seni memang tidak mudah dihentikan begitu saja. Kekurangan di berbagai sektor ketika pandemi melanda ternyata tetaplah menyisakan beberapa hikmah yang bisa diambil, khususnya hal-hal yang terkait dengan teknologi. Tanpa mau berlama-lama, orang berlomba untuk semakin mengenal dan memahami teknologi. Pemberlakuan pembatasan mobilitas dengan peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan juga Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sebagai bagian dari *social* dan *physical distancing* seolah mempercepat kesiapan banyak orang untuk menguasai teknologi dan informasi. Perubahan ini tidak bisa dibendung karena harus terjadi dengan cepat. Dunia dalam jaringan (daring) dengan cepat pula mengambil ruang-ruang pertemuan tatap muka. Kegiatan bersekolah, bekerja, dan berkomunikasi dilakukan secara daring dengan bergantung pada internet. Berbagai hal terkait teknologi yang dahulu sebelum pandemi dianggap sebagai halangan, kini menjadi suatu tantangan yang wajib ditaklukkan sehingga lambat laun menjadi kebiasaan dan bahkan kebudayaan baru. Menurut laman *We are social* yang bergerak pada bidang jasa dan media sosial, sepanjang tahun 2020-2022 telah terjadi lonjakan penggunaan internet yang cukup signifikan dengan berbagai alasan dari penggunaannya. Peningkatan tersebut berkisar pada angka 56,3% (Kemp, 2022).

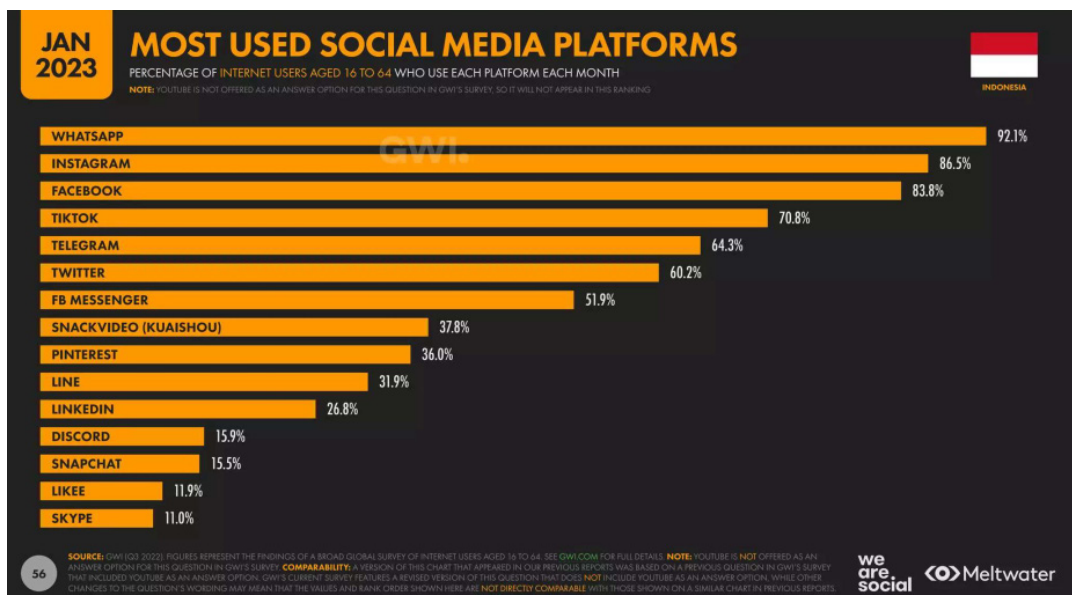
Keterbatasan mobilitas kala itu beserta berbagai halangan dan rintangan akan terbatasnya jarak, ruang, dan waktu ternyata tidak bisa begitu saja menghilangkan hasrat berkarya seni dan memajangkannya pada suatu ruang pamer yang dianggap representatif jika memang galeri yang selama ini dikenal publik sebagai ruang pamer menyelenggarakannya lagi. Besarnya laju penggunaan teknologi tidak dinyana berbanding lurus dengan derasnya kreativitas berkesenian. Berbagai daya dan upaya diusahakan untuk tetap mempertahankan kehidupan berkesenian, dan dengan begitu rupa diusahakan untuk menghidupi seni.

Peristiwa-peristiwa yang kerap dianggap remeh dan sepele yang dahulu bisa luput begitu saja dari perhatian ternyata menjadi hal-hal yang luar biasa untuk dicermati dengan sedemikian rupa.

Bersepeda, berkebun, menata rumah, dan memasak adalah sedikit contoh dari sekian banyak kegiatan keseharian yang dapat dijadikan hobi. Rutinitas yang lambat laun dinikmati menjadi suatu hobi yang digeluti dengan serius oleh banyak orang di masa pandemi (Anissa Dea Widiarini, 2021). Unikny, rutinitas yang menjadi hobi ini tidak



Gambar 1 Alasan penggunaan internet di Indonesia (Sumber: Kemp, 2022)



Gambar 2 Alasan penggunaan platform media sosial di Indonesia (Sumber: Riyanto, 2023)

dilakukan secara tersembunyi dan dimaknai sebagai sesuatu yang personal dan patut disimpan untuk diri sendiri. Pencarian referensi akan hobi-hobi baru yang bermunculan ternyata meningkatkan jumlah unggahan di hampir semua platform media sosial di Indonesia. Kreativitas untuk berkreasi dan berbagi, dengan memvalidasi preferensi yang sama ternyata meningkatkan lonjakan penggunaan media sosial, khususnya aplikasi Whatsapp, media sosial Instagram dan Facebook, seperti ditampilkan pada Gambar 2.

Lebih jauh lagi, Riyanto melakukan perincian preferensi penggunaan media sosial tersebut dengan informasi tentang lonjakan pengguna Whatsapp hingga 88,7% disusul oleh Instagram hingga 84,8% dan Tiktok sebanyak 63,1% lebih banyak dari tahun sebelumnya (Kemp, 2022; Riyanto, 2023). Kegiatan melakukan hobi dan aktivitas harian kemudian banyak menghiasi unggahan media sosial melalui media fotografi dan video. Oleh karena itu, akun-akun media sosial para pengguna, khususnya yang terkait hobi, turut meningkat pesat pula. Hal ini terjadi dikarenakan oleh keberadaan media sosial yang mampu memberikan banyak keuntungan bagi para pemilik akunnya, termasuk hiburan dan informasi (Thygesen H, Bonsaksen T, Schoultz M, Ruffolo M, Leung J, 2023). Dalam hal ini, keberadaan akun media sosial, misalnya Instagram dan Facebook kemudian bisa menjadi suatu galeri visual pribadi dengan si pemilik akun sebagai penciptanya dan teman ataupun kenalan dalam satu jejaring sebagai penonton yang menikmati karya-karya. Jika dikaitkan dengan dunia seni rupa ataupun seni visual, perlu dikaji kelayakan galeri virtual ini disebut sebagai suatu galeri (seni), atau justru perlu dipikirkan seni visual yang dapat memanfaatkan keberadaan platform media sosial sebagai ruang pameran layaknya galeri seni pada umumnya. Jika pegiat hobi dan kalangan non-seniman pun berlomba membuat 'pameran' visual akan keseharian dan kesibukan mereka, para seniman pun resah dan semakin rindu untuk memamerkan karya-karya seninya.

Internet dan Teknologi

Pandemi Covid-19 telah dirasakan oleh banyak pihak bagaikan dua sisi mata uang, bencana dan berkah secara bersamaan dan tidak bisa dipisahkan begitu saja. Kemunculan pandemi tersebut lalu terasa sebagai suatu 'agen' perubahan zaman karena percepatan teknologi terjadi begitu saja tanpa banyak kendala dan protes. Pengenalan teknologi tampak dipaksakan karena keadaan kala itu memang demikian. Perkenalan lebih intim dengan teknologi membawa orang berselancar jauh ke dunia media sosial yang tanpa sekat ruang dan waktu yang dikenal orang sebagai ruang virtual atau ruang maya. Negosiasi terhadap ruang dan waktu yang dulunya diyakini terbatas secara spasial dan geografis terjadi di berbagai lapis masyarakat dalam berbagai status sosial, suku, ras, agama, gender, dan strata kedudukan sosial kini menjadi cair sebagai pengguna media sosial.

Negosiasi atas ruang dan waktu inilah yang kemudian dianggap peluang oleh para pelaku seni. Teknologi menawarkan kemudahan untuk melampaui keterbatasan jarak, ruang, dan waktu. Untuk bisa mengakses kemudahan-kemudahan teknologi dengan

format digitalisasinya, diperlukan internet yang seringkali di'dewa-dewa'kan manusia karena mampu membawa penggunanya 'berselancar' kemanapun. Keadaan masyarakat yang semakin masif merengkuh kedigdayaan teknologi melalui internet sebagai suatu "desa global" (McLuhan, 1964). Konsep yang diserukan McLuhan tersebut ditambahkan dengan keyakinan Levinson bahwa pusat dari segalanya bisa berada di berbagai tempat dan tanpa batasan yang mengikat erat (2004). Komunitas desa global ini pada era sekarang merupakan masyarakat dengan segala kemajemukannya yang memiliki kesepahaman akan pentingnya keberadaan internet. Dikarenakan oleh kompleksitas dan kemasifan keberadaan jenis dan pengguna internet dan media sosial, ranah akademik pun menjadikannya bahan kajian, seperti pada artikel ini (Bell, 2006). Lebih jauh lagi, teknologi dan digitalisasi bukanlah sekadar alat ataupun media, karena kesemuanya telah tersaturasi menjadi suatu 'budaya' itu sendiri sehingga teknologi dan internet yang ditemukan dalam suatu komputer tidak lagi dimaknai sebagai alat, namun sudah lebur menjadi suatu metafora (Edwards, 1997).

Kelindan Blog dan Media Sosial sebagai Media Komunikasi

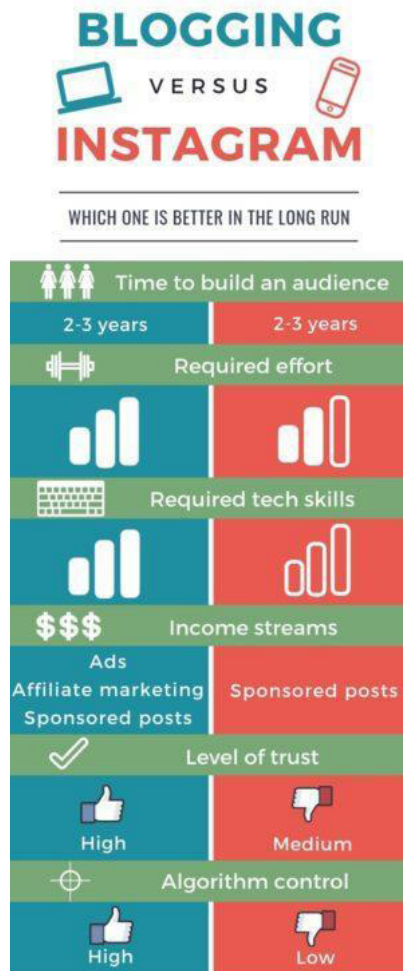
Jauh sebelum kehadiran berbagai platform media sosial, blog dalam suatu laman web telah lebih dahulu menguasai jagat maya. Blog dianggap lebih kredibel karena sesuai sejarah perjalanan panjangnya, pengikut atau biasa disebut '*follower*' bersifat organik sehingga tidak dapat direkayasa seperti halnya pada Instagram ataupun platform media sosial lainnya. Maraknya media sosial tidak serta merta menghilangkan keberadaan



Gambar 3 Contoh blog dalam laman web
(Sumber: Bill, 2023)

laman web karena keduanya berbeda fungsi. Segmentasi telah tersekat dengan baik antara keduanya walaupun jenis kontennya sama-sama informatif dan publik. Dunia pendidikan, seperti universitas atau institusi pendidikan di berbagai tingkat di seluruh dunia memiliki laman web sebagai perpanjangan informasi keberadaan institusi tersebut. Selain itu, mereka pun memiliki media sosial, seperti Instagram dan Facebook, sebagai penambat untuk menarik lebih banyak khalayak agar lebih efektif, komunikatif, dan interaktif sesuai sifat platformnya.

Lebih jauh mengenai blog, *engagement rate*-nya terhitung lebih kompleks apabila dibandingkan dengan algoritma pada Instagram. Teslaru mencoba menyimpulkan bahwa berstrategi untuk mengelola blog lebih pelik dibandingkan mengelola Instagram karena Google secara spesifik dapat menilai jenis konten tulisannya, *Search Engine Optimization* (SEO), hipertautan, dan lain sebagainya. Ilustrasi di bawah ini mencoba untuk menyandingkan efektivitas blog dan Instagram (Teslaru, 2022).



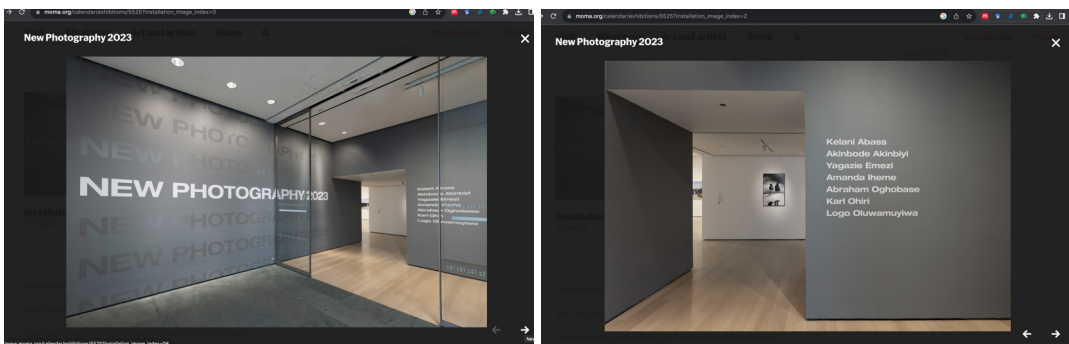
Gambar 4 Perbandingan Blog dan Instagram
(Sumber: Teslaru, 2022)

Secara umum, orang menganggap *website* lebih ‘resmi’ dibandingkan Instagram ataupun platform media sosial lainnya. Dengan demikian, tidak heran pula apabila informasi-informasi resmi dari berbagai kantor, sekolah, lembaga, atau institusi apapun itu dimunculkan dalam suatu laman web. Namun, keberadaan blog dan Instagram selalu berkelindan dengan dinamis. Pada akun Instagram, kemungkinan akan ditemukan hipertautan laman web. Sebaliknya, pada laman web akan ditemukan pula hipertautan ke Instagram.

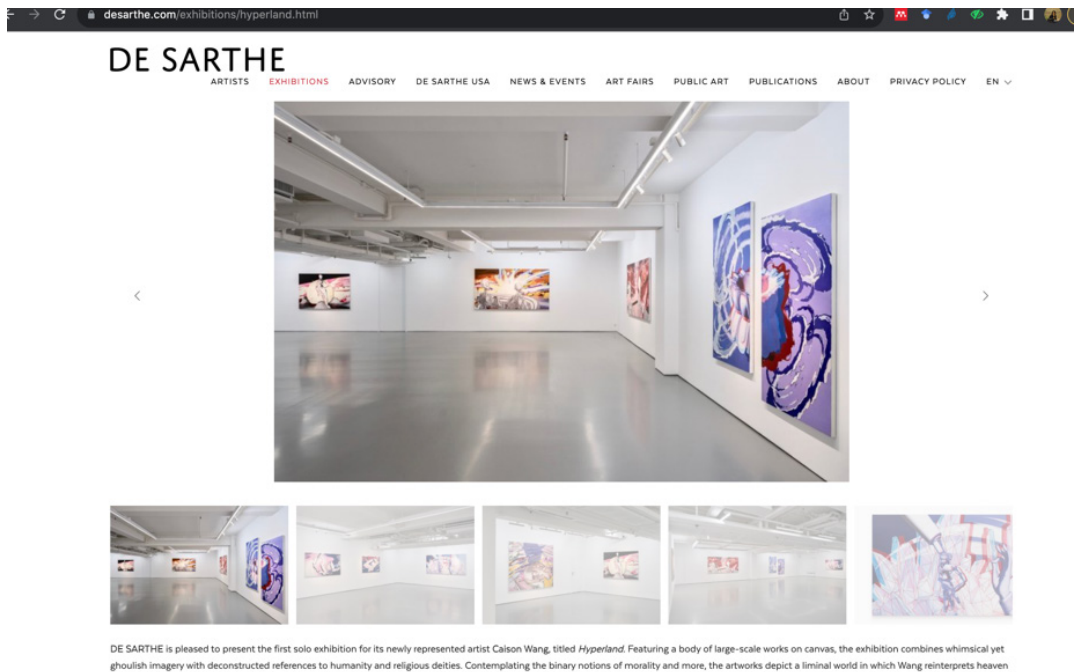
Menyoal Ruang Pamer Virtual

Intisari dari artikel ini adalah mencoba untuk menelaah beberapa pameran karya visual yang lebih difokuskan pada dunia fotografi dan seni rupa visual pada umumnya. Fokus utama objek kajian terletak pada karya seni visual (fotografi) karena pada dasarnya sifat dwimatra dari karya (seni) fotografi sudah jamak ditemui di internet dalam berbagai platform (blog ataupun media sosial lain). Tidak ada yang baru dan ‘aneh’ ketika melihat karya foto ataupun lukisan di hamparan visual yang dihantarkan oleh internet. Berpijak pada latar belakang yang mengisahkan kala pandemi Covid-19 melanda dunia, pameran karya seni dwimatra yang dilakukan secara daring pada awalnya dianggap ‘aneh’, dirasa tidak pada tempatnya sehingga memunculkan beragam kecanggungan. Geliat dinamis berkesenianlah yang kemudian menjadikan para seniman, dalam hal ini para seniman media rekam, berani untuk berpameran di ruang pameran virtual. Keinginan unjuk seni yang dapat dilihat banyak orang digunakan untuk menunjukkan eksistensi diri serta membuktikan komitmen diri pada agenda-agenda pameran yang sudah disusun jauh hari sebelum pandemic. Hal itu menjadikan pameran daring diselenggarakan oleh berbagai pihak.

Dari berbagai pameran *online* yang ditemukan di internet, beberapa di antaranya adalah galeri dan museum yang mencoba tetap konsisten menggelar pameran walau secara daring, di antaranya adalah Galeri Pandeng Yogyakarta di Indonesia, Museum of Modern Art (MoMA) New York, De Sarthe, dan PhMuseum di Italia.

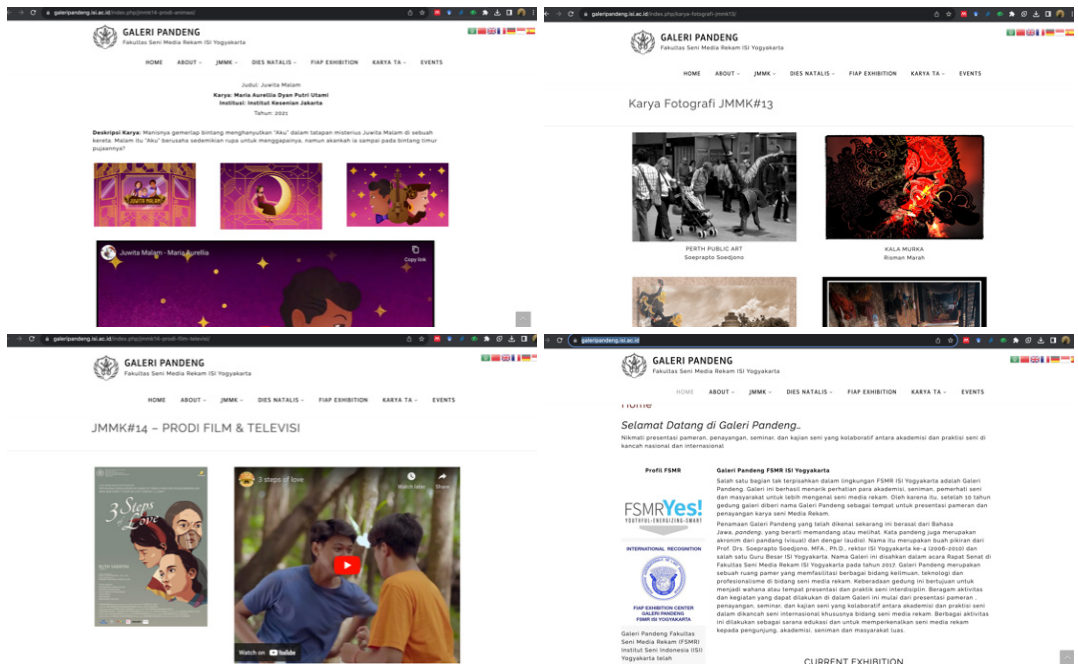


Gambar 5 Pameran daring di MoMA New York menawarkan pengalaman pameran online secara imersif dari mulai masuk ruang pameran hingga pada koleksi karya
(Sumber: Museum of Modern Art, 2023)



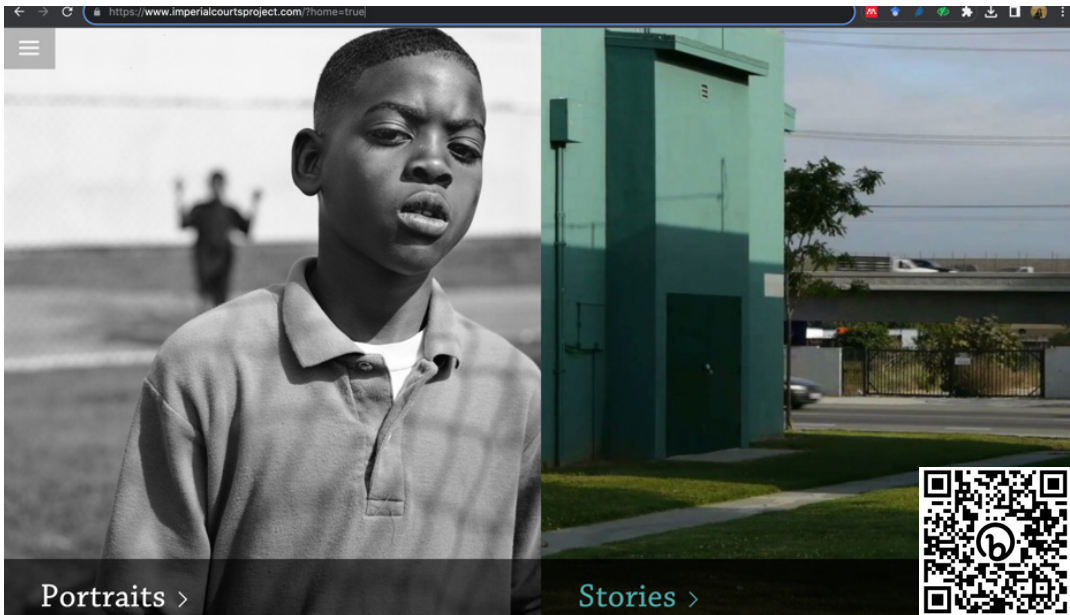
DE SARTHE is pleased to present the first solo exhibition for its newly represented artist Calson Wang, titled *Hyperland*. Featuring a body of large-scale works on canvas, the exhibition combines whimsical yet ghoulish imagery with deconstructed references to humanity and religious deities. Contemplating the binary notions of morality and more, the artworks depict a liminal world in which Wang reinterprets heaven

Gambar 6 Laman web De Sarte Amerika yang merupakan ekstensi pameran luring di ruang galerinya (Sumber: Wang, 2023)

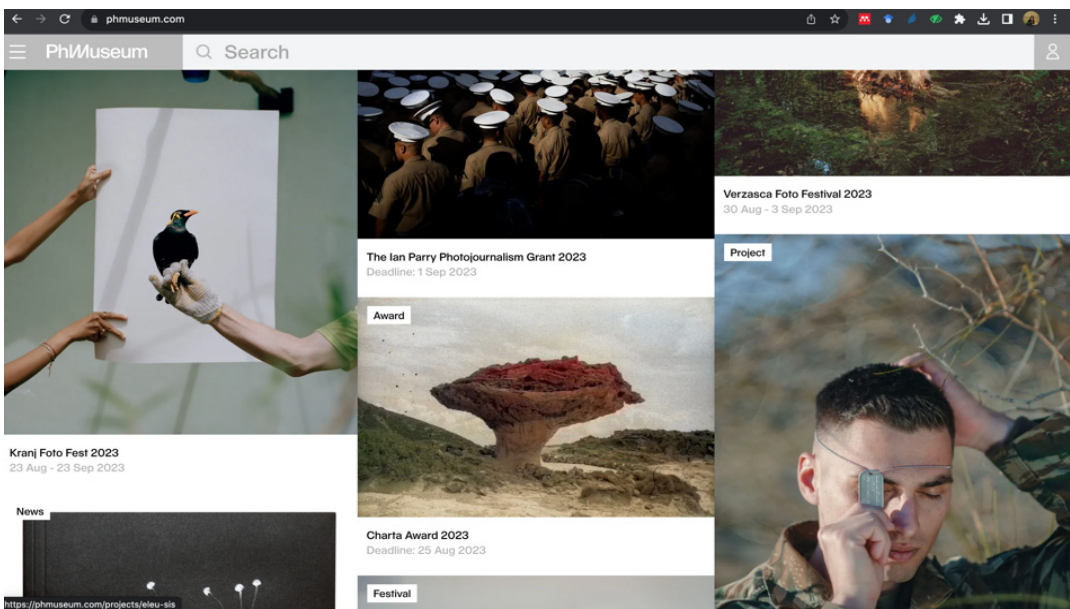


Gambar 7 Laman web Galeri Pandeng, FSMR, ISI Yogyakarta (Sumber: Galeri Pandeng, 2020)

Galeri Pandeng adalah galeri milik Fakultas Seni Media Rekam (ISI Yogyakarta) yang secara konsisten sejak tahun 2020 melakukan ekspansi pameran fisik di galeri ke laman web galeri. Pameran virtual di laman galeripandeng.isi.ac.id menampilkan berbagai karya fotografi, film, dan animasi. Seperti halnya MoMA dan De Sarthe, Galeri Pandeng juga merupakan perpanjangan kegiatan pameran luring terbatas di ruang galeri yang kemudian ditampilkan di laman web dengan berbagai kreativitas pengelolanya.



Gambar 8 Proyek Imperial Courts 1993-2015 Karya Dana Lixenberg
(Sumber: Blankevoort, 2015)



Gambar 9 Laman web PhMuseum Italia
(Sumber: PHMuseum Srl, 2023)

Selain pameran melalui laman galeri dan museum, secara khusus beberapa fotografer tidak segan mengadakan pameran virtual dengan membuat laman web sendiri, misalnya fotografer Dana Lixenberg dengan Imperial Courts Project-nya yang memamerkan karya potret miliknya disertai dengan video-video pendek yang menjadi penambat kisah dengan karya fotonya.

Hal serupa dilakukan oleh pengelola PhMuseum Italia yang memang mengkhususkan komunitasnya untuk mengelola pameran-pameran fotografi secara virtual, begitupun dengan sistem kuratorialnya.

Dari sekelumit contoh tersebut dapat terlihat pola pameran virtual yang tersaji di masing-masing laman web mereka. Terdapat bentuk pameran sebagai perpanjangan pameran luring dengan segala keterbatasannya, tetapi ada pula yang memang khusus mengelola pameran virtual. Dari sudut pandang pengelola ataupun pelaksananya, semuanya tentu memiliki kekurangan dan kelebihan serta tantangan tersendiri. Menilik pameran virtual yang muncul di suatu web karena merupakan perpanjangan pameran luring dibutuhkan kerja dua kali lipat bagi pengelolanya dibandingkan pameran konvensional. Pemajangan karya di ruang galeri dengan sekat ataupun tembok yang berkejaran dengan waktu sudah pasti menguras segala daya upaya dan waktu. Setelah semua karya terpasang, bermacam kreativitas yang membutuhkan curahan waktu dan tenaga kembali dilakukan dalam rangka ‘memindahkan’ isi ruang galeri ke dalam laman web agar pameran virtual dapat terselenggara.

Bagi penikmat karya pun, pameran virtual dan pameran konvensional memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Tumpah ruah pengunjung galeri, pendar dan pengar suasana ruang galeri, aturan untuk tidak menyentuh karya dan melanggar garis batas pengunjung menjadi pengalaman unik dan khusus di setiap pameran bagi para pengunjung. Demikian pula halnya dengan ketidakstabilan sinyal internet, ketidaksesuaian resolusi layar gawai, kemudahan untuk berpindah dari satu karya ke karya lain, memperbesar, dan memperkecil imaji karya seni di laman web juga menjadi suatu pengalaman yang istimewa. Pengalaman yang lebih memuaskan tentu akan kembali ke masing-masing individu, baik si pembuat karya alias pelaku pameran maupun penikmat karya.

Seni sebagai Agen Perubahan

Satu hal yang dapat ditegaskan dari tulisan ini terkait dengan cara pelaku pameran dan penikmat karya untuk mencoba menegosiasi ‘ruang’ pameran karya seni. Kebebasan berkreasi dalam dunia seni seringkali dianggap bisa jauh melesat tanpa batas. Kini, kebebasan tersebut dibersamai pula dengan pesatnya kemajuan teknologi. Oleh karena itu, terjadi redefinisi akan konsep berkesenian yang bebas. Bahkan isu terhangat saat ini adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai ‘alat’ seni. Konon, siapapun bisa membuat karya seni asal paham bahasa ‘*prompt*’ alias perintah operasi sistem pada program komputer yang juga digunakan pada sistem pemrograman perangkat AI. Teknologi

yang tampak berkuasa menyebabkan sekelompok masyarakat resah akan hilangnya seni dan ‘kemanusiaan’ itu sendiri. Teknologi telah mengubah ruang pameran dari sebidang bangunan bersekat tembok ke rentang layar komputer ataupun gawai yang dihantarkan oleh internet. Hal itu membuat konsep pameran dan mencipta karya seni tidak lagi harus selalu dengan kertas dan alat tulis lain. Teknologi komputer terkini akan selalu menawarkan lebih banyak kemudahan dan keuntungan lain. Aktivitas pameran tidak harus dikurasi *onsite* dengan tumpukan karya dengan berbagai jenis bingkai dan media yang ujungnya akan menguras energi dan waktu untuk memasangnya satu persatu agar layak pameran.

Teknologi kini menawarkan berbagai *template* pameran virtual dengan tim pengelolanya yang bisa dijumpai secara virtual. Seni menjadi agen perubahan, baik sebagai yang mengubah maupun yang diubah. Konon, manusia yang berkesenian akan lebih bermartabat karena seni dianggap adiluhung sedangkan teknologi seringkali dicurigai dan dimaknai sebagai manifestasi kapitalisme. Hilang atau tidaknya nilai ‘kemanusiaan’ seseorang ketika ia mengabdikan diri pada teknologi dalam berkesenian tentu saja bernilai sangat personal.

Kiranya ‘ketakutan’ akan musnahnya nilai kemanusiaan dalam seni rupa visual hanya karena pameran-pameran ini bisa ditampilkan dalam ruang pameran virtual dengan beragam kemajuan teknologi. Hebatnya sistem digitalisasi beserta ‘alat-bantu’ kesenian yang dilengkapi *Artificial Intelligence* (AI) tidak semakin dibesar-besarkan. Perbedaan manusia dengan makhluk dan hal-hal lainnya yang ada di bumi ini terletak pada akal, budi, cipta, rasa, dan karsa yang berlandaskan kebijaksanaan. Dengan demikian, jadi manusia harus memaksimalkan anugerah tersebut sehingga teknologi setinggi apapun itu tidak akan bisa melampaui kebijaksanaan manusia (Lansing, 1978). Dalam konteks berpameran, proses yang dilalui dari mulai membuat hingga memajang karya pun selalu penuh kolaborasi konsep dan ide serta orang per orang agar nantinya dapat dilihat banyak orang secara layak dan bernilai estetik (Staniszewski, 1998).

Simpulan

Saat ini, pameran virtual masih terasa bagaikan ‘rehat’ ataupun jeda dari pameran konvensional secara luring. Beberapa orang mungkin masih bisa menikmati pameran virtual tetapi beberapa orang lain lebih memilih pameran luring karena mereka bisa mendapatkan pengalaman-pengalaman empiris yang akan menimbulkan rasa estetis tertentu. Negosiasi akan ruang dan waktu yang dibentangkan untuk pameran sudah dicoba oleh berbagai pihak untuk tetap menghidupi seni. Pameran karya seni bisa dimaknai sebagai suatu agenda seni dengan muatan karya seni di dalamnya ataupun dimaknai sebagai keseluruhan ‘karya seni’ yang tersaji dalam suatu pameran. Pola berpameran seni visual dan berbagai seni media rekam selama masa pandemi hingga kini telah masuk fase post-pandemi tetap berjalan di lajur pameran virtual walaupun beberapa seniman tetap

menyelenggarakan secara luring juga. Persandingan cara menikmati pameran luring dan virtual akan menghadirkan nilai estetis tersendiri.

Teknologi akan terus melaju cepat dan jiwa berkesenian pun tidak kalah cepat melaju. Kreativitas yang tidak dibendung akan mengalir tanpa batas. Namun atas nama kemanusiaan, demi menjadi agen-agen perubahan yang humanis dan pluralis dalam rangka memanusiaikan manusia di tengah laju teknologi, justru setiap manusia harus semakin bergandengan erat. Manusia dan teknologi selalu berkelindan tanpa bisa ditolak. Hanya keberadaan jiwa besar untuk saling menghargai dan menjagalah yang akan membuat manusia tetap berdiri tegak sebagai suatu entitas yang utuh.

Dari ruang pameran virtual telah terlihat betapa kolaborasi terjalin dengan baik. Seperti pameran virtual yang kelak harus dimaknai, hal tersebut akan memerlukan suatu kolaborasi lain yang membutuhkan komitmen untuk saling menghargai satu sama lain, yaitu: menghargai teknologi sebagai alat, dan menghargai manusia lain sebagai sesama manusia. Kiranya seni akan selalu menjadi agen yang semakin memanusiaikan manusia dan bentang ruang virtual yang diakses akan menjadi perpanjangan tangan tentang kreativitas manusia dengan segala akal budinya yang mulia.

Referensi

- Anissa Dea Widiarini. (2021). 7 Hobi yang Populer Selama Pandemi, Ada Apa Saja? Retrieved June 22, 2023, from Lifestyle.Kompas.Com website: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/02/01/153100820/7-hobi-yang-populer-selama-pandemi-ada-apa-saja>
- Bell, D. (2006). An Introduction to Cybercultures. In *An Introduction to Cybercultures*. London: Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9780203192320>
- Bill, G. (2023). 120 Best Free Responsive Blogger Templates 2023.
- Blankevoort, E. (2015). Imperial Courts. Retrieved July 1, 2023, from Dana Lixenberg Publication website: <https://www.imperialcourtsproject.com/?home=true>
- Edwards, P. N. (1997). *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America (Inside Technology)*. California: MIT Press.
- Galeri Pandeng. (2020). JMMK. Retrieved June 29, 2023, from webpage website: <https://galeripandeng.isi.ac.id/index.php/jmmk/>
- Kemp, S. (2021). Digital 2021: The Latest Insights into the ‘State of Digital.’ Retrieved November 7, 2022, from global overview report website: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Kemp, S. (2022). Digital 2022: Indonesia. Retrieved June 15, 2023, from Datareportal website: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Lansing, K. M. (1978). Art as a Humanizing Agent. *Art Education*, 31(8), 24–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/3192249>
- Levinson, P. (2004). *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*. London: Routledge.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: Extension of Man*. New York: A Signet Book.
- Museum of Modern Art. (2023). New Photography 2023. Retrieved June 18, 2023, from https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5525?installation_image_index
- PHMuseum Srl. (2023). PhMuseum Days 2023 International Photography Festival. Retrieved July 1, 2023, from Eefje Blankevoort
- Riyanto, A. D. (2023). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023. Retrieved June 15, 2023, from <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>
- Staniszewski, M. (1998). *The Power of Display*. Cambridge: MIT Press.
- Teslaru, A. (2022). Blogging vs Instagram – which one is better in the long run.
- Thygesen H, Bonsaksen T, Schoultz M, Ruffolo M, Leung J, P. D. et al. (2023). Social Media Use and Its Associations with Mental Health 9 Months After the COVID-19 Outbreak: A Cross-National Study. *Frontiers in Public Health*, 3(1).
- Wang, C. (2023). Hyperland. Retrieved July 1, 2023, from <https://www.desarthe.com/exhibitions/hyperland.html>
- Wiki. (2016). “Galeri.” <https://doi.org/3.10.2.1-20230102204913>

Biografi Penulis

Adya Arsita, S.S., M.A. Lahir dan besar di Yogyakarta. Pendidikan S-1 ditempuh di Sastra Inggris, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan S-2 di Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Mengajar Bahasa Inggris di Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta sejak tahun 2006 dan saat ini sedang diperbantukan di Program Studi Tata Kelola Seni dan Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.

LAGU ANAK KLASIK DI TENGAH MASYARAKAT KINI (TINJAUAN PSIKOLINGUISTIK)

Fortunata Tyasrinestu

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

tyasrinestu@isi.ac.id

ABSTRAK

Bahasa merupakan faktor penting untuk dikuasai manusia karena perkembangan intelektual seorang anak terkait erat dengan bahasa. Bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi, mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berpikir anak semakin meningkat. Dalam fenomena tumbuh kembang seorang anak, pemerolehan bahasa (*language acquisition*) berlangsung begitu cepat dan fenomena ini menarik untuk diteliti. Dari penelitian lintas budaya, ditemukan variasi dalam kecepatan, gaya, dan urutan perkembangan gramatika antara bahasa di berbagai negara dan wilayah. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Lagu anak sebagai bahasa komunikasi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak mempunyai beberapa aspek dalam perkembangan bahasa anak. Lagu anak klasik tetap berperan dan digemari sampai saat ini. Hasil kajian terhadap lagu anak menunjukkan bahwa lagu anak menekankan pentingnya masyarakat dan budaya dalam mendorong pertumbuhan kognitif sebagai perspektif sosiokultural. Selain itu, lagu anak menunjang ada perkembangan moralitas dan psikososial anak.

Kata kunci: lagu anak; bahasa anak; psikolinguistik

ABSTRACT

Language is an essential factor to be mastered by humans because a child's intellectual development is closely related to language. Language helps children to direct their thoughts, sharpen their memories, categorize & learn new things so that children's thinking skills are increasing. In the phenomenon of growth and development of a child, language acquisition takes place so quickly and this phenomenon is interesting to study. From cross-cultural research, variations in speed, style, and sequence of grammatical development are found between languages in various countries and regions. Children's songs as a language of communication in the growth and development of children have several aspects in the development of children's language. Classic children's songs still play a role and are popular today. The results of a study of children's songs show that children's songs emphasize the importance of society and culture in encouraging cognitive growth from a sociocultural perspective. Besides that, it supports the moral and psychosocial development of children.

Keywords: children's songs; children's language; psycholinguistics

Pendahuluan

Saat ini disadari bahwa semua berada dalam sebuah komunitas yang besar sehingga semua dituntut untuk menyesuaikan diri. Kajian tentang manusia pun berkembang dengan pesat dalam dua dekade terakhir ini karena sangat saling bergantung pada hubungan dengan orang lain. Hal ini tentu menimbulkan fenomena yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Harus ada integrasi antara pendekatan yang satu dengan pendekatan yang lainnya antara disiplin ilmu yang satu dengan disiplin ilmu lainnya. Psikolinguistik adalah perilaku berbahasa yang disebabkan oleh interaksinya dengan cara berpikir manusia. Ilmu ini meneliti tentang pemerolehan, produksi, dan pemahaman terhadap bahasa. Ada beberapa subdivisi dalam psikolinguistik yang didasarkan pada komponen-komponen yang membentuk bahasa pada manusia (Bustami, 2004).

Bahasa merupakan faktor penting untuk dikuasai manusia karena perkembangan intelektual seorang anak terkait erat dengan bahasa. Bahasa membantu anak mengarahkan pikiran, menajamkan ingatan, melakukan kategorisasi, mempelajari hal-hal baru sehingga kemampuan berpikir anak semakin meningkat. Dalam fenomena tumbuh kembang seorang anak, pemerolehan bahasa (*language acquisition*) berlangsung begitu cepat dan fenomena ini menarik untuk diteliti. Dari penelitian lintas budaya, ditemukan variasi dalam kecepatan, gaya serta urutan perkembangan gramatika antara bahasa di berbagai negara dan wilayah (Chaer, 2003).

Komunikasi dapat dikatakan akibat yang lebih jauh dari ekspresi seseorang. Proses komunikasi tidak akan berhasil baik apabila ekspresi diri seseorang tidak diterima orang lain. Dengan komunikasi, seseorang dapat menyampaikan semua yang dirasakan, dipikirkan, dan pengetahuannya kepada orang lain. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan suatu keinginan kita, melahirkan perasaan, dan memungkinkan kita menciptakan kerja sama dengan orang lain. Pengetahuan ada yang diperoleh melalui orang lain dan ada pula yang tidak. Peranan bahasa dalam pembentukan pengetahuan seperti itu sangat besar. Benarlah pendapat yang mengatakan bahwa berpikir berdasarkan logika pada dasarnya memang memerlukan bantuan bahasa karena ada kaitan antara menggunakan bahasa dengan proses berpikir.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, seorang ahli psikologi kognitif Piaget (Suparno, 2001) memperkenalkan sejumlah ide dan konsep untuk mendeskripsikan dan menjelaskan perubahan-perubahan dalam pemikiran logis yang diamatinya pada anak-anak dan orang dewasa. Pada anak-anak dijumpai suatu ciri-ciri sebagai berikut: (1) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif dan termotivasi; (2) Anak-anak mengonstruksi pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman; (3) Anak-anak belajar melalui dua proses yang saling melengkapi, yaitu asimilasi dan akomodasi; (4) Interaksi anak dengan lingkungan fisik dan sosial adalah faktor yang sangat penting bagi perkembangan kognitif; (5) Proses ekuilibrisasi mendorong kemajuan ke arah kemampuan berpikir yang kompleks; dan (6) Sebagai salah satu akibat dari perubahan kematangan di otak, anak-anak berpikir dengan cara-cara yang secara kualitatif berbeda pada usia yang berbeda.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif dibagi beberapa tahap yaitu: (1) tahap sensorimotor (kelahiran hingga usia 2 tahun), (2) tahap praoperasional (usia 2 hingga 6-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (usia 6-7 tahun hingga 11-12 tahun), dan (4) tahap operasional formal (usia 11-12 tahun hingga dewasa).

Teori Vygotsy tentang Perkembangan Kognitif

Vygotsky (dalam Schunk, 2012) menekankan pentingnya masyarakat dan budaya dalam mendorong pertumbuhan kognitif sehingga teorinya kadang disebut sebagai perspektif sosiokultural. Asumsi-asumsi utama berikut ini akan disajikan rangkuman dari perspektif ini.

1. Melalui percakapan informal dan sekolah formal, orang-orang dewasa menyampaikan kepada anak bagaimana kebudayaan dan mereka menafsirkan dan merespons dunia. Vygotsky mengemukakan bahwa saat berinteraksi dengan anak-anak, orang-orang dewasa membagikan makna (*meaning*) yang mereka lekatkan ke objek, peristiwa dan secara lebih umum ke pengalaman manusia. Dalam proses tersebut, mereka mengubah atau memediasi situasi-situasi yang dijumpai anak. Makna-makna tersebut disampaikan melalui beragam mekanisme, di antaranya bahasa (lisan dan tulisan), simbol-simbol matematika, kesenian, musik, dan literatur. Dalam lagu anak-anak terlihat dari kata-kata yang langsung dilekatkan ke objeknya yang nyata, misalnya: "*topi saya bundar..*", "*..penuh dengan bunga..*", "*cicak-cicak di dinding..*", "*burung kutilang berbunyi...*". Adapun peristiwa yang dialami sehari-hari juga dimediasi melalui lagu anak yang ada, misalnya "*bangun tidur kuterus mandi, tidak lupa menggosok gigi*", "*saya mau tamasya...*".
2. Setiap kebudayaan menanamkan perangkat-perangkat fisik dan kognitif yang menjadikan kehidupan sehari-hari semakin produktif dan efisien. Dalam pandangan Vygotsky, keberhasilan memperoleh perangkat-perangkat yang bersifat simbolik atau mental –*perangkat-perangkat kognitif (cognitive tools)* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir anak.
3. Pikiran dan bahasa menjadi semakin interdependen dalam tahun-tahun pertama kehidupan. Sebuah perangkat kognitif yang sangat penting adalah bahasa. Vygotsky mengemukakan bahwa bahasa dan pikiran merupakan fungsi-fungsi yang terpisah bagi bayi dan anak kecil yang baru belajar berjalan. Dalam tahun-tahun awal ini, berpikir (*thinking*) terjadi secara independen terhadap bahasa dan ketika muncul, bahasa kali pertama digunakan sebagai sarana komunikasi. Namun, saat usia sekitar 2 tahun, pikiran dan bahasa menjadi terjalin erat, anak-anak mengungkapkan pikiran-pikiran mereka ketika berbicara dan mulai berpikir dengan kata-kata.
4. Proses-proses mental yang kompleks bermula sebagai aktivitas-aktivitas sosial seiring perkembangan, anak-anak secara berangsur-angsur menginternalisasikan proses-proses yang mereka gunakan dalam konteks-konteks sosial dan mulai menggunakannya

secara independen. Vygotsky mengemukakan bahwa banyak proses berpikir yang kompleks berakar pada interaksi sosial ini. Saat anak memperbincangkan berbagai objek, peristiwa, tugas, dan masalah dengan orang dewasa atau individu-individu berpengetahuan—seringkali dalam konteks aktivitas sehari-hari—anak secara berangsur-angsur menggantungkan, ke dalam pikiran mereka cara-cara orang-orang di sekelilingnya membicarakan dan menafsirkan dunia dan juga mulai menggunakan kata, konsep, simbol dan strategi- yang pada dasarnya, perangkat kognitif tersebut sudah lazim dalam budaya mereka. Proses berkembangnya aktivitas-aktivitas sosial menjadi aktivitas-aktivitas mental internal disebut internalisasi (*internalization*). Proses pergerakan dari *self talk ke inner speech*. Pada syair lagu anak terdapat konsep rajin, ramah, sopan yang dituangkan melalui lagu ”*bukan yang congkak bukan yang sombong, yang disayangi handai dan taulan, hanya anak yang tak pernah bohong, rajin belajar peramah dan sopan*”. Tampak bahwa kata-kata tersebut sudah lazim dalam khazanah orang dewasa dan anak-anak secara berangsur-angsur mulai menafsirkan melalui kata-kata tersebut sehingga konsep ’anak yang baik, sopan dan ramah’ tertuang dalam lagu tersebut.

5. Anak dapat mengerjakan tugas-tugas yang menantang bila dibimbing oleh seorang yang lebih berkompeten dan lebih maju daripada mereka. Vygotsky membedakan dua jenis kemampuan yang mencirikan kemampuan anak-anak pada segala tahap perkembangan. Tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial.
6. Tugas-tugas yang menantang akan mendorong pertumbuhan kognitif yang maksimum (*Zone of Proximal Development/ZPP*).
7. Permainan memungkinkan anak berkembang secara kognitif. Vygotsky menuliskan dalam sebuah permainan, anak selalu berada dalam usia di atas usianya yang sesungguhnya, di atas perilakunya sehari-hari; dalam sebuah permainan, anak seolah-olah lebih tinggi dari tingginya yang sebenarnya.

Perspektif terkini tentang teori Vygotsky adalah bahwa interaksi antara orang dewasa dalam membantu anak melekatkan makna ke berbagai objek dan peristiwa di sekeliling mereka disebut pengalaman belajar yang dimediasi (*mediated learning experience*) mendorong anak memikirkan fenomena atau peristiwa yang bersangkutan dengan cara-cara tertentu, melekatkan label ke fenomena tersebut mengenali prinsip-prinsip yang mendasarinya, menarik simpulan tertentu berdasarkan fenomena tersebut, dan sebagainya.

Berkaitan dengan perkembangan linguistik dan isu-isu terkait perkembangan linguistik menyebutkan bahwa lingkungan seorang anak memainkan peranan penting dalam perkembangan linguistik. Anak dapat mempelajari sebuah bahasa hanya bila orang-orang di sekelilingnya menggunakan bahasa tersebut secara rutin dalam percakapan. Semakin kaya bahasa yang didengar anak, artinya, semakin besar ragam kata dan semakin rumit struktur sintaksis yang digunakan orang-orang di sekeliling anak- semakin cepat kosakata anak berkembang.

Mayoritas terbesar anak-anak secara konsisten terbenam dalam lingkungan yang kaya bahasa. Dalam kasus-kasus semacam itu, anak mulai mengucapkan kata-kata yang dapat dikenali sekitar usia 1 tahun. Selanjutnya, anak mulai menggabung-gabungkan kata-kata tersebut pada usia sekitar 2 tahun. Selama periode Taman Kanak-Kanak mereka mulai mampu menyusun kalimat yang semakin panjang dan kompleks. Saat mereka memasuki usia sekolah (usia 5-6 tahun), mereka menggunakan bahasa yang telah menyerupai bahasa orang dewasa. (Lazuardi, 1991). Kemampuan bahasa tersebut berkembang dan menjadi matang sepanjang masa kanak-kanak dan remaja.

1. Perkembangan kosakata, anak-anak mempelajari beberapa kata melalui pengajaran kosakata langsung di sekolah, namun kemungkinan mereka mempelajari lebih banyak lagi dengan menyimpulkan makna dari konteks tempat mereka mendengar atau membaca kata-kata tersebut. Pengetahuan siswa mengenai makna-makna kata-disebut semantika-tidaklah mutlak. Terkadang pemahaman awal anak-anak bersifat samar dan tidak akurat. Kesalahan yang kerap terjadi adalah *undergeneralization* dan *overgeneralization*.
2. Perkembangan sintaksis, saat memasuki bangku sekolah, anak-anak telah menguasai banyak peraturan sintaksis. Pemahaman dan penggunaan konstruksi-konstruksi yang kompleks seperti kalimat pasif, terus berkembang sepanjang tahun-tahun sekolah dasar.
3. Perkembangan kemampuan mendengarkan.
4. Perkembangan komunikasi lisan.
5. Perkembangan kesadaran metalinguistik, sepanjang masa-masa sekolah, para siswa terkadang bermain dengan bahasa, misalnya saat mereka mendeklamasikan sajak, menyanyikan lagu, melontarkan candaan, bermain kata, dan sebagainya (Owens, 1996). Permainan bahasa semacam itu hampir selalu bermanfaat. Misalnya, sajak membantu siswa menemukan hubungan antara bunyi dan huruf dan lelucon serta permainan kata membantu siswa memahami kata-kata dan frase-frase yang seringkali memiliki lebih dari satu makna. Dalam kasus yang disebutkan terakhir, para siswa mengembangkan kesadaran metalinguistik (*metalinguistic awareness*) kemampuan memikirkan hakikat bahasa itu sendiri.

Metodologi

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan data diambil dari lagu anak-anak yang sudah dikenal. Data lagu anak-anak beserta liriknya kemudian dianalisis dari segi kata, kalimat, dan makna yang terkandung di dalamnya.

Keberagaman dalam Perkembangan Kognitif dan Linguistik

Sekalipun urutan munculnya kemampuan-kemampuan kognitif linguistik dapat diprediksikan, waktu pemunculan tersebut tidaklah sama bagi tiap-tiap anak. Artinya

kemungkinan besar kita akan menjumpai keberagaman yang cukup besar dalam segala kelompok usia. Berdasarkan perspektif teori Vygotsky, zona perkembangan proksimal tiap-tiap anak berbeda-beda. Suatu tugas yang dapat dikerjakan dengan mudah oleh seorang siswa bisa jadi sangat sulit bagi siswa yang lain. Dijumpai juga dan ditemukan keberagaman dalam kemampuan berbahasa siswa-misalnya, perbedaan jumlah kosakata-sebagian sebagai hasil dari pengenalan awal (*prior exposure*) terhadap berbagai kata melalui buku cerita, perjalanan ke museum, dan sebagainya.

Kebudayaan-kebudayaan yang berbeda juga mewariskan perangkat-perangkat kognitif yang berbeda. Perbedaan-perbedaan kultural juga memiliki pengaruh terhadap keragaman perkembangan bahasa, bahkan pada anak-anak yang dibesarkan dalam lingkup bahasa nasional yang sama. Beberapa anak berbicara menggunakan dialek-suatu bentuk bahasa yang berbeda dari karakteristik bahasa yang baku, yang digunakan secara terbatas di kelompok etnik atau lingkungan geografis tertentu.

Tren Perkembangan Moralitas dan Perilaku Prososial

Omrod (2008) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah atau TK sampai kelas 2 SD umumnya kesulitan memahami kalimat-kalimat kompleks dan pada tahapan selanjutnya dijumpai karakteristik kemampuan membedakan antara perilaku yang melanggar kaidah sosial dan tumbuhnya kesadaran perilaku yang menimbulkan bahaya fisik dan psikologis secara moral adalah salah. Rangkuman berikut antara lain menjelaskan bahwa:

1. Sejak dini, anak mulai menggunakan standar-standar internal untuk mengevaluasi perilaku. Bahkan anak-anak prasekolah sekalipun telah memiliki pemahaman bahwa perilaku yang mengakibatkan gangguan fisik ataupun psikologis itu salah. Pada usia 4 tahun, kebanyakan anak memahami bahwa tindakan yang membahayakan orang lain adalah tindakan yang salah, terlepas dari apa yang mungkin dikatakan figur-figur berwenang kepada mereka, dan juga terlepas dari konsekuensi yang mengikuti tindakan yang mungkin diakibatkan oleh tindakan tersebut.
2. Anak-anak semakin mampu membedakan antara pelanggaran moral dan pelanggaran konvensional. Hampir semua kebudayaan melarang beberapa perilaku pelanggaran moral karena perilaku-perilaku tersebut dapat menyebabkan kerusakan atau kerugian, melanggar hak-hak asasi manusia dan bertentangan dengan prinsip-prinsip kesetaraan, kebebasan, dan keadilan. Kebudayaan juga melarang sejumlah perilaku lain-pelanggaran konvensional (*conventional transgressions*)-yakni perilaku-perilaku yang, meskipun etis, melanggar pemahaman yang sudah dianut secara luas mengenai cara berperilaku yang tepat. Anak-anak prasekolah juga telah menyadari bahwa tidak semua tindakan selalu bisa dipandang secara hitam-putih, benar-salah; dan bahwa pelanggaran terhadap standar-standar moral memiliki dampak (dan sanksi) yang lebih berat dibandingkan perilaku-perilaku buruk lainnya.

3. Kesadaran anak mengenai norma-norma sosial masih belum sempurna semasa kanak-kanak, namun meningkat sepanjang masa-masa sekolah dasar.
4. Seiring berlalunya tahun-tahun sekolah, anak-anak semakin mampu memberikan respons emosional terhadap kesusahan dan penderitaan orang lain.
5. Seiring bertambahnya usia, penalaran mengenai isu-isu moral menjadi semakin berbentuk abstrak dan fleksibel.

Bahasa sebagai lambang bunyi yang arbitrer dipergunakan oleh masyarakat untuk berhubungan dan bekerja sama berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang penting dalam interaksi manusia. Bahasa dapat digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan, dan pengalamannya kepada orang lain. Dengan demikian, manusia tidak dapat terlepas dari bahasa karena pentingnya fungsi bahasa dalam kehidupannya. Pernyataan ini senada dengan pendapat Samsuri bahwa manusia tidak lepas memakai bahasa karena bahasa adalah alat yang dipakainya untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan, dan perbuatannya serta sebagai alat untuk memengaruhi dan dipengaruhi.

Pateda (2001) mengatakan bahwa bahasa merupakan alat yang paling ampuh untuk berhubungan dan bekerja sama. Selain apa yang telah diungkapkan di atas, bahasa juga dapat dipakai untuk melibatkan sikap individu dan hubungan sosial. Fungsi bahasa yang melibatkan sikap individu dan hubungan sosial disebut fungsi interaksional. Fungsi interaksional dipakai oleh pengguna bahasa untuk mentransmisikan pesan secara faktual atau proporsional.

Bahasa memiliki peran penting bagi kehidupan manusia, bahasa tidak hanya dipergunakan untuk menjalankan segala aktivitas hidup manusia karena hanya dengan bahasa manusia mampu mengomunikasikan segala hal. Berbicara bahasa sebagai alat komunikasi akan terkait erat dengan pragmati, yaitu cabang ilmu bahasa yang mempelajari pemakaian bahasa secara eksternal, yakni bagaimana memahami maksud yang tersirat di balik tuturan satuan kebahasaan yang digunakan masyarakat dalam berkomunikasi (Wijana, 1996).

Linguistik sebagai ilmu kajian bahasa memiliki berbagai cabang, salah satunya adalah pragmatik—studi kebahasaan yang terikat konteks—dengan mempertimbangkan aspek:

1. Penutur dan lawan tutur, konsep ini mencakup penulis dan pembaca bila tuturan bersangkutan dikomunikasikan dengan media tulisan. Aspek-aspek yang berkaitan dengan penutur dan lawan tutur ini adalah usia, latar belakang sosial ekonomi, tingkat keakraban, dan sebagainya.
2. Konteks tuturan, konteks tuturan penelitian linguistik adalah konteks dalam semua aspek fisik atau setting sosial yang relevan dari tuturan bersangkutan. Konteks yang bersifat fisik lazim disebut konteks, sedangkan konteks itu pada hakikatnya adalah semua latar belakang pengetahuan (*background knowledge*) yang dipahami bersama oleh penutur dan lawan tutur.
3. Tujuan tuturan, bentuk-bentuk tuturan yang diutarakan oleh penutur dilatarbelakangi oleh maksud dan tujuan. Dalam hubungan itu bentuk-bentuk tuturan yang bermacam-

macam dapat digunakan untuk menyatakan maksud yang sama. Atau sebaliknya, berbagai macam maksud dapat diutarakan dengan tuturan yang sama.

4. Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktivitas, tuturan sebagai entitas yang konkret jelas penutur dan lawan tuturnya, serta waktu dan tempat tuturannya.
5. Tuturan sebagai produk tindak verbal, tuturan yang digunakan di dalam rangka pragmatik, seperti yang dikemukakan dalam kriteria keempat merupakan bentuk dari tindak tutur. Dalam hubungan ini dapat ditegaskan ada perbedaan mendasar antara kalimat (*sentence*) dengan tuturan (*utterance*) (Purwo, 1991)

Ada beberapa pengertian wacana yang selalu berkembang dan bersifat sesuai sudut pandang yang diambil, banyak materi wacana yang dapat dikaji dari berbagai sudut pandang kajian, termasuk salah satunya wacana lagu anak yang akan dianalisis baik secara tekstual maupun kontekstual. Analisis wacana merupakan cabang ilmu bahasa yang dikembangkan untuk menganalisis suatu unit bahasa yang lebih besar daripada kalimat, menggunakan metode yang menginterpretasikan ujaran yang sama, menghubungkannya dengan konteks tempat terjadinya ujaran, orang-orang yang terlibat dalam interaksi, pengetahuan umum mereka, kebiasaan dan adat istiadat yang berlaku di tempat itu. Analisis wacana pada dasarnya membahas dan menginterpretasi pesan atau makna yang dimaksud pesapa dan penyapa. Kegiatan merekonstruksi teks sebagai produk ujaran atau tulisan dalam proses menulis memudahkan pemahaman konteks yang mendukung wacana, baik saat diujarkan maupun ditulis.

Analisis lagu anak tidak dapat meninggalkan analisis konteks. Konteks memiliki peran penting untuk mengungkap makna yang ada dalam teks. Oleh karena itu, analisis wacana perlu ada pendeskripsian yang jelas antara teks dan konteks dalam penjelasan data-data yang dianalisis. Analisis wacana kritis selalu mempertimbangkan konteks dari wacana seperti latar, situasi, dan kondisi. Wacana lagu anak di sini dipandang diciptakan oleh pencipta lagu anak yang didukung oleh konteks penciptaan lagu anak. Analisis wacana juga menganalisis konteks dari aspek siapa dan mengapa, dalam jenis khalayak dan situasi apa, melalui medium apa, bagaimana perbedaan tipe perkembangan komunikasi, dan hubungan untuk setiap masing-masing pihak.

Terkait dengan pendapat di atas, penekanan analisis wacana lagu anak ini tidak dapat dipahami sebagai suatu mekanisme internal dari linguistik semata, bukan suatu objek yang diisolasi dalam ruang tertutup. Lebih lanjut, Cook (1992) menyatakan tiga hal yang sentral dalam pengertian analisis wacana: teks, konteks, dan wacana. Teks adalah semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak di lembar kertas, tetapi juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, citra, dan sebagainya. Teks media yang menunjuk pada suatu teknologi memungkinkan untuk memproduksi wacana dalam bentuk teks. Suara, musik, dan berbagai hal lain hasil produksi teknologi tersebut

dapat disebut sebagai teks. Merujuk pada beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa analisis tekstual lagu anak dalam tulisan ini dapat dilihat dari berbagai aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam wacana lagu anak. Sementara konteks memasukkan semua situasi dan hal yang berada di luar teks dan memengaruhi pemakaian bahasa seperti partisipan dalam bahasa, situasi di mana teks tersebut diproduksi, fungsi yang dimaksudkan, dan sebagainya. Wacana di sini kemudian dimaknai sebagai teks dan konteks secara bersama-sama. Dengan demikian, titik utama analisis wacana lagu anak pada tulisan ini adalah menggambarkan analisis teks dan konteks secara bersama-sama dalam proses berkomunikasi antara pencipta lagu anak, penikmat lagu anak dan partisipan lagu anak (anak-anak). Oleh karena itu, analisis wacana lagu anak ini tidak hanya proses memanfaatkan kognisi dalam arti umum tetapi juga gambaran spesifik dari budaya yang dimiliki antara pencipta lagu anak dan penikmat lagu anak, dan anak-anak. Studi ini, menurut Cook (1992) dimasukkan dalam kategori konteks karena bahasa selalu berada dalam konteks dan tidak ada tindakan komunikasi tanpa partisipan, interaksi, situasi, dan sebagainya.

Prinsip yang ditekankan pada masa ini (anak-anak) adalah *'balance'* dengan memberikan sebanyak mungkin rangsangan dan kesempatan untuk melakukan secara baik sampai pada akhirnya menemukan sesuatu hal yang disukainya. Aktivitas yang dianjurkan dilakukan di rumah adalah yang berkaitan dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk lebih mengasah hal-hal yang berkaitan dengan:

1. Persepsi matematika dan kosakata matematika, seperti kemampuan ruang; di atas, di bawah, luar, dalam, naik, turun, samping; deskripsi- buka, tutup, lurus, bundar tajam, datar, pojok; kuantitatif- berapa banyak, lebih, kurang; perbandingan- besar kecil, panjang pendek, tinggi rendah, luas sempit, berat ringan, lebih besar, lebih kecil, sangat besar, sangat kecil.

Contoh: *"satu-satu aku sayang Ibu, dua-dua juga sayang ayah, tiga-tiga sayang adik kakak, satu-dua-tiga, sayang semuanya"*. *"naik-naik ke puncak gunung tinggi-tinggi sekali"* *"ayo kawanku lekas naik"*, *"topi saya bundar"*

2. Persepsi sains, mengenai tumbuhan dan binatang, cuaca, kejadian alam.

Contoh: *"tik-tik-tik bunyi hujan di atas genting"*, *"pelangi-pelangi alangkah indahmu"*, *"matahari terbenam hari mulai malam terdengar burung hantu suaranya merdu"*, *"berayun-ayun pada tangkai yang lemah, tidakkah sayapmu merasa lelah"*, *"kukukukuruyuk begitulah bunyinya, kakinya bertanduk hewan apa namanya?"*, *"kucingku belang tiga, sungguh manis rupanya, meong-meong bunyinya tanda lapar perutnya"*

3. Persepsi musik dengan jalan membiarkan anak mendengar musik, mengenalkan anak dengan melodi, ritme melalui nada.

Contoh: ketika anak mendengarkan dan menyanyikan lagu, secara tidak langsung anak mengenal melodi, ritme melalui nada. Apabila melodi itu dihilangkan, anak

akan terbiasa mengatur pola iramanya sendiri dalam melafalkan kata-kata tersebut sehingga intonasi dan artikulasinya pun menjadi jelas.

Simpulan

Lagu klasik anak pada masa kini memberikan peran dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Prinsip yang ditekankan pada masa anak-anak adalah 'balance' dengan memberikan sebanyak mungkin rangsangan dan kesempatan untuk melakukan secara baik sampai pada akhirnya menemukan sesuatu hal yang disukai oleh anak.

Referensi

- Bustami. 2004. *Psycholinguistics, Sociolinguistics, and Semantics*. Yogyakarta: Debut Press.
- Chaer. A. 2003. *Psikolinguistik. Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cook, Guy. 1992. *The Discourse of Advertising*. London & New York: Routledge.
- Lazuardi, S. 1991. 'Perkembangan Otak Anak sesuai dengan Kemampuan Berbahasanya' Soenjono Dardjowidjojo *Linguistik Neurologi. PELLBA 4*. Jakarta: Lembaga Bahasa Unika Atmajaya.
- Omrod. Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* (ed. Rikard Rahmat). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Owens, R.E. Jr. 1996. *Language Developmen: an Introduction (4th ed)*. Boston: Allyn and Bacon
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwo, B.K. 1991. Perkembangan Bahasa Anak: Pragmatik dan Tata Bahasa, dalam Soenjono Dardjowidjojo: *Linguistik Neurologi. PELBA 4*. Jakarta: Lembaga Bahasa Unika Atmajaya
- Schunk.(2012). *Learning Theories An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Biografi Penulis

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. Lahir di Yogyakarta. Studi S-1 ditempuh di Jurusan Musik ISI Yogyakarta dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Studi S-2 pada Program Pascasarjana Fakultas Psikologi, UGM, minat utama Psikologi Pendidikan dengan tesis tentang musik pendidikan dalam pengembangan memori kosakata bahasa Inggris anak, dan lulus S-3 dari Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Pernah sebagai penyanyi dalam format VG di Kayu Api Restaurant, Hotel Novotel Accor Yoga (1996-1997), guru dan pendamping di SD Eksperimental

Kanisius Mangunan (1995-1998), pengajar di YBHK Vianney Jakarta Barat (1998-2000), *prinsipal teacher* di Sekolah International Harapan Bangsa Kota Modern Tangerang (2000-2002). Selain itu, semasa kuliah aktif di kegiatan mahasiswa dan mengajar privat musik. Lagu ciptaan “Tubuhku Sehat” bersama guru-guru SD berhasil memenangkan sebagai lagu terbaik pada Lomba Cipta Lagu Anak Nasional Dendang Kencana 2017 dan pencipta “Lagu Sanggar Anak Alam” bersama Widyawan HP dan ditampilkan dalam operet musikal dalam rangka ulang tahun Sanggar Anak Alam pada tahun 2017 di Taman Budaya Yogyakarta. Saat ini sebagai staf pengajar di Program Studi Pendidikan Musik, ISI Yogyakarta mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia, Psikologi Musik Pendidikan, dan Psikologi Musik Penyajian. Selain itu, juga pengampu di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM WISATA “DOLAN NDESO” KARANGREJO SEBAGAI ALTERNATIF WISATA CANDI BOROBUDUR

Prima Dona Hapsari¹

Bambang Pramono²

^{1,2}Program Studi Konservasi Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
dona.hapsari@gmail.com

ABSTRAK

Kajian sosial budaya, seperti pengembangan wisata interpretasi dan aktualisasi dari relief Candi Borobudur, bertujuan untuk mengembangkan potensi desa-desa di kawasan Borobudur dengan mengorelasikan dengan Candi Borobudur. Program-program untuk meningkatkan potensi wisata budaya melalui interpretasi relief Candi Borobudur di Borobudur tersebut sedang ditingkatkan secara optimal. Desa-desa yang mendapatkan predikat superprioritas oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif saat ini sedang giat untuk mengembangkan potensi masing-masing desa melalui program-program yang relevan dengan potensi alam dan budayanya, terutama sebagai pendukung dari Program Interpretasi dan Aktualisasi Relief Candi Borobudur. Studi ini membahas program Wisata Desa “Dolan Ndeso” di Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah sebagai upaya melakukan interpretasi relief Candi Borobudur bagi peningkatan potensi dan promosi wisata seni budaya di Kecamatan Borobudur. Studi ini menawarkan solusi bagi permasalahan yang ditemukan di Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode yang melibatkan observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan forum group discussion yang akan dipergunakan sebagai metode untuk pengumpulan data. Informan dalam penelitian ini adalah sepuluh pramuwisata Desa Karangrejo dan pengelola Program “Dolan Ndeso”, dan dua orang perangkat Desa Karangrejo yang dipilih untuk mewakili pemerintah desa. Studi ini menghasilkan kajian terkait potensi wisata interpretasi dan aktualisasi relief Candi Borobudur agar mampu memberdayakan potensi Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur melalui Komunitas Dolan Ndeso Karangrejo yang bekerjasama dengan UMKM perempuan Desa Karangrejo, dan memberikan pengetahuan dan pendampingan terkait tata kelola wisata alam dan budaya melalui interpretasi relief Candi Borobudur oleh pelaku wisata, dan memberikan referensi terhadap peran penting masyarakat pada wisata seni budaya dan situs cagar budaya.

Kata kunci: pemberdayaan masyarakat; program wisata; *Dolan Ndeso*; Candi Borobudur

ABSTRACT

Socio-cultural studies such as the development of interpretive tourism and actualization of the Borobudur Temple reliefs aim to develop the potential of villages in Borobudur area by correlating them with Borobudur Temple. Programs to increase the potential of cultural

tourism through interpreting the reliefs of Borobudur Temple in Borobudur are still being optimally improved. Villages that have received the super priority title by the Ministry of Tourism and Creative Economy are currently actively developing the potential of their villages through programs that are relevant to their natural and cultural potential, especially as supporters of Borobudur Temple Relief Interpretation and Actualization Program. This study discusses “Dolan Ndeso” Village Tourism program in Karangrejo Village, Borobudur District, Magelang Regency, Central Java as an effort to interpret the reliefs of Borobudur Temple to increase the potential and promotion of arts and culture tourism in Borobudur District. This study offers solutions to problems found in Karangrejo Village, Borobudur District. This research is a qualitative descriptive research in which the author applied data collection techniques involving observation, in-depth interview, documentation, and group discussion forum. The informants in this research were ten Karangrejo Village tour guides and the manager of the “Dolan Ndeso” Program, and two Karangrejo Village officials who were selected to represent the village authority. The results of this research are a study of the tourism potential of interpretation and actualization of the reliefs of Borobudur Temple which is able to empower the potential of Karangrejo Village, Borobudur District through Dolan Ndeso Karangrejo community in collaboration with women’s MSMEs in Karangrejo Village, and provide knowledge and assistance related to the management of natural and cultural tourism through the interpretation of Borobudur reliefs by tourism actors, and references to the important role of the community in art and culture tourism as well as cultural heritage sites.

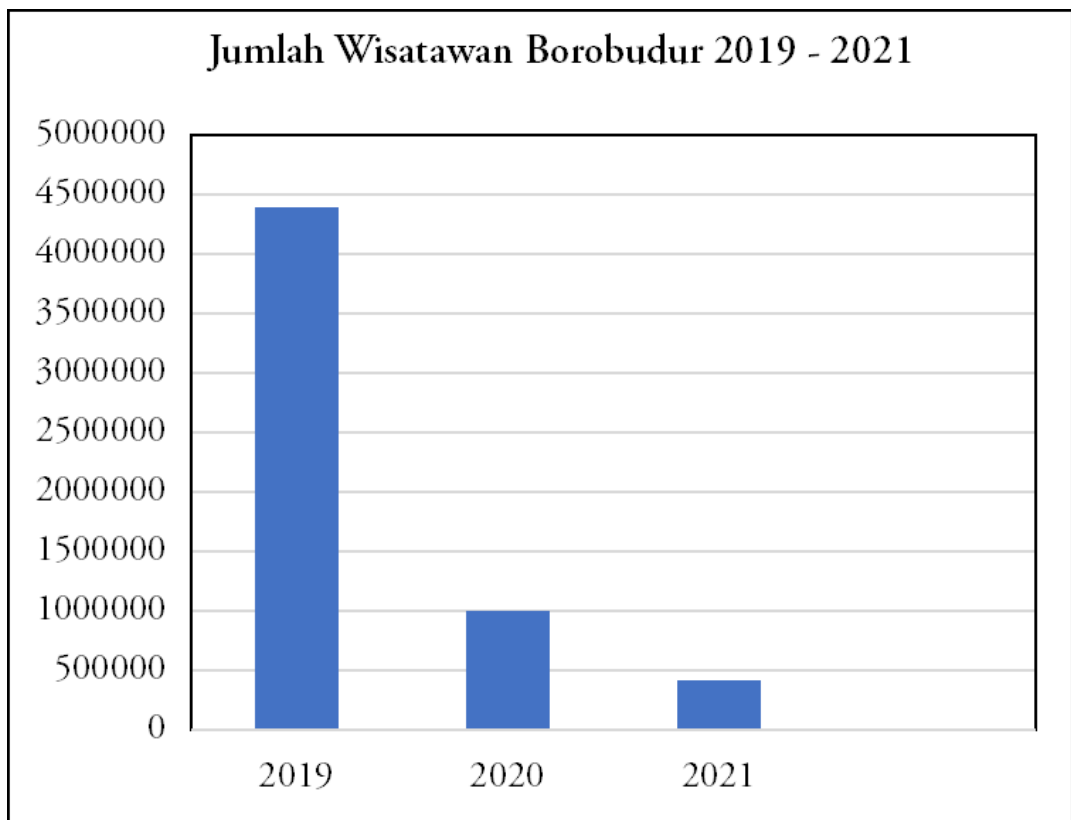
Keywords: community empowerment; tourism program; Dolan Ndeso; Borobudur Temple

Pendahuluan

Dalam upaya merespons program pemerintah Republik Indonesia melalui pencanangan “10 Bali Baru” oleh Presiden Joko Widodo, Candi Borobudur sejak 2017 ditetapkan sebagai salah satu dari 10 Destinasi Wisata Superprioritas untuk meningkatkan sektor kepariwisataan Indonesia (Ekarini, 2020:5). Candi Borobudur yang terletak di Kecamatan Borobudur ini memberikan pengaruh dan dampak pariwisata bagi desa-desa di Kecamatan Borobudur. Mereka memiliki potensi wisata seni budaya, yaitu seni kriya melalui kerajinan gerabah, batik, dan souvenir, seni pertunjukan tradisi, edukasi kepurbakalaan, dan wisata panorama yang menawarkan pemandangan indah di sekitar wilayah Kecamatan Borobudur. Oleh karena itu, diperlukan adanya kerjasama melalui program-program yang potensial untuk meningkatkan potensi wisata yang ada di wilayah kawasan pariwisata superprioritas tersebut terutama peran dari *stake holder*, seperti pengelola situs cagar budaya, pemerintah daerah, pelaku pariwisata, dan masyarakat yang ada di wilayah Kecamatan Borobudur (Ekarini, 2020:5).

Sejalan dengan upaya meningkatkan pemberdayaan masyarakat beserta potensi yang dimiliki oleh desa-desa di Kecamatan Borobudur terdapat rencana strategis yang sedang diselenggarakan untuk meningkatkan potensi desa-desa tersebut. Namun, pandemi Covid-19 telah memberi pengaruh pada jumlah wisatawan, baik lokal maupun asing. Hal tersebut terlihat dari penurunan jumlah pengunjung yang berdampak pada sektor pariwisata dan ekonomi. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Candi Borobudur pada tahun 2019 sebanyak 4.774.000 pengunjung, tahun 2020 sebanyak 980.000, dan tahun 2021 sebanyak 420.000 pengunjung (BPS Magelang, 2021). Penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung di kompleks candi Buddha di Kecamatan Borobudur, seperti Candi Borobudur, Candi Mendut, dan Candi Pawon, sebagai akibat dari pandemi COVID-19 telah membawa dampak yang signifikan bagi keberlangsungan wisata, baik di tingkat daerah maupun nasional. Kondisi tersebut juga telah memukul perputaran roda ekonomi rakyat, terutama bagi para pelaku wisata di Kecamatan Borobudur. Fenomena yang terjadi sejak pandemi Covid-19 berupa terpuruknya pariwisata yang berdampak pada ekonomi masyarakat pada umumnya, dan khususnya Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur. Menyikapi hal tersebut, pemerintah pusat dan daerah mendorong masyarakat untuk memiliki gerakan kebangkitan guna menyelesaikan permasalahan ekonomi pariwisata.

Tabel 1 Jumlah wisatawan Borobudur 2019-2021



Kunjungan wisatawan ke Candi Borobudur dari waktu ke waktu memberikan dampak, baik positif maupun negatif, terutama bagi kelestarian bangunan Candi Borobudur. Dampak tersebut terlihat apabila terjadi kerusakan pada bangunan cagar budaya tentunya sudah tidak akan pernah bisa diperbaharui lagi dan tidak bisa kembali seperti semula atau tidak bisa tergantikan. Keberadaan candi sebagai monumen terbuka sangat rentan terhadap pengaruh iklim yang dapat menyebabkan kerusakan. Begitu pula dengan tingginya jumlah pengunjung yang menaiki struktur candi sangat berpengaruh terhadap laju kerusakan. Selain rentan terhadap pengaruh iklim mikro, Candi Borobudur juga rentan terhadap kerusakan yang disebabkan oleh kunjungan wisata, antara lain: keausan lantai/tangga candi dan vandalisme (coret-coret, noda permen karet, puntung rokok, memanjat dinding/stupa candi, dan lain sebagainya). Kerentanan tersebut juga dikarenakan oleh belum adanya *visitor management* yang efektif untuk mengatur pengunjung di Candi Borobudur. Untuk itu, perlu ada upaya strategi pengembangan yang ideal dan tepat di berbagai sektor.

Teori dan Metodologi

Dalam upaya merespons program pemerintah yaitu 10 Bali Baru dan mendongkrak potensi wisata desa perlu dilakukan upaya untuk mendistribusikan pengunjung Candi Borobudur agar tidak terpusat di Candi Borobudur dan area taman wisata tetapi perlu menyebar ke kawasan Borobudur. Hal tersebut juga menjadi upaya pemberdayaan masyarakat agar lebih meningkat kesejahteraannya, meningkat rasa memiliki dan kepeduliannya terhadap kelestarian Candi Borobudur, serta menambah pengalaman kunjung bagi wisatawan dengan tetap berpijak pada interpretasi terhadap Candi Borobudur. Beberapa strategi pengelolaan destinasi wisata Candi Borobudur telah dirancang untuk mengantisipasi peningkatan jumlah wisatawan di kawasan Borobudur. Program-program tersebut merupakan suatu wujud respons kepada program konservasi dan preservasi budaya untuk Candi Borobudur dan masyarakat di sekitar situs Candi Borobudur yang merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling bersinergi. Masing-masing desa tersebut memiliki potensi alam, kesenian, dan budaya lokal yang perlu untuk diberdayakan dan dikembangkan melalui konsep desa-desa wisata yang sangat berpotensi untuk menarik kunjungan wisatawan (Ekarini, 2020).

Program-program yang diinisiasi oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia memiliki tujuan untuk menggerakkan potensi desa supaya berdaya menjadi desa wisata yang akan membantu pemerintah dalam program preservasi dan konservasi warisan dunia supaya lestari dan bisa dinikmati oleh generasi mendatang. Terdapat program Interpretasi dan Aktualisasi Relief Candi Borobudur, yaitu sebuah program yang mengkaji dan mengkorelasikan narasi pada relief Candi Borobudur untuk diaktualisasikan sebagai media dalam melihat potensi desa di Kecamatan Borobudur. Dalam hal ini, pemberdayaan

potensi Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur digalakkan untuk mendukung program-program pemerintah tersebut melalui Program Dolan Ndeso. Program ini merupakan gambaran adanya gerakan dari masyarakat untuk menggeliatkan kembali potensi desa mereka yang memiliki sumber daya alam yang baik.

Sementara itu, mulai tahun 2015, Pemerintah Indonesia telah mencetuskan program nasional untuk mendongkrak sektor pariwisata sebagai pendapatan devisa negara dengan mengembangkan 10 (sepuluh) destinasi superprioritas. Salah satu dari destinasi tersebut adalah KSPN (Kawasan Strategis Pariwisata) Borobudur dengan target kunjungan wisatawan asing sejumlah 2.000.000 wisatawan asing pada tahun 2019. Untuk mendukung program pemerintah tersebut tentunya diperlukan upaya strategi pengembangan yang ideal dan tepat yang didukung dari berbagai sektor. Salah satu upaya perlu dibenahi dalam mendukung program tersebut adalah *visitor management* agar alur dan distribusi pengunjung terarah dengan tepat agar kelestarian Candi Borobudur sebagai Warisan Dunia tetap terjaga (Ghassani dkk., 2020; Rahadi dkk., 2021).

Merujuk kepada definisinya, potensi wisata, menurut Yoeti (2008), adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata, dan menjadi daya tarik agar orang-orang datang berkunjung ke tempat tersebut. Hal ini sejalan dengan berbagai hal yang terdapat di Kecamatan Borobudur. Para wisatawan, baik asing maupun local, dapat melihat potensi obyek wisata yang terjadi karena suatu proses, dapat disebabkan oleh proses alam maupun disebabkan oleh proses budidaya manusia yang selanjutnya dapat digunakan sebagai suatu kemampuan untuk meraih sesuatu. Potensi wisata seni budaya yang dikelola oleh masyarakat desa di wilayah Borobudur merupakan wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya; sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat; dan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 2009:150). Masyarakat desa sekitar Candi Borobudur tentu mengalami dinamika dalam proses memahami kebudayaan yang telah mereka alami sejak diketahui adanya situs cagar budaya yang sangat diakui oleh masyarakat dunia hingga saat ini. Saat itulah, situs Candi Borobudur telah menjadi salah satu sumber pendapatan dan kesejahteraan mereka dan keluarga.

Peran masyarakat dalam meningkatkan potensi wisata desa yang berada di wilayah Borobudur memberikan dampak yang positif terutama dengan pencapaian predikat superprioritas yang diterima beberapa desa. Pengakuan ini diperoleh dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Gerakan peningkatan ekonomi rakyat yang selaras dengan program pemerintah pada masyarakat Desa Karangrejo melalui program wisata desa menjadi pembahasan karena sejalan dengan peranan sosial yang ada dalam masyarakat.

Ada beberapa macam peranan berdasarkan pelaksanaannya (Narwoko, 2004:140). Peranan tersebut terbagi menjadi: 1) Peranan yang diharapkan (*expected roles*): cara ideal dalam pelaksanaan peranan menurut penilaian masyarakat. Masyarakat menghendaki peranan yang diharapkan dilaksanakan dengan secermat-cermatnya dan peranan ini tidak dapat ditawar dan harus dilaksanakan seperti yang ditentukan; 2) Peranan yang disesuaikan

(*actual roles*): cara sebenarnya peranan itu dijalankan. Peranan ini pelaksanaannya lebih luwes karena dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi tertentu. Peranan yang disesuaikan mungkin tidak cocok dengan situasi setempat, tetapi kekurangan yang muncul dapat dianggap wajar oleh masyarakat. Lebih lanjut, menurut Narwoko (2004), berdasarkan cara memperolehnya, peranan bisa dibedakan menjadi: 1) Peranan bawaan (*ascribed roles*) berupa peranan yang diperoleh secara otomatis, bukan karena usaha, misalnya peranan sebagai nenek, anak, kepala desa dan sebagainya; dan 2) Peranan pilihan (*achives roles*) berupa peranan yang diperoleh atas dasar keputusannya sendiri, misalnya seseorang yang memutuskan untuk menjadi kepala desa. Peran sosial yang dimiliki perempuan Desa Karangrejo dalam program wisata desa adalah sebagai motor program wisata desa “Dolan Ndeso” Karangrejo.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Ada dua teknik dalam penelitian ini yang dilakukan, yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Penyajian data dilakukan dengan analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan FGD (*Forum Group Discussion*). Terdapat tiga metode dalam teknik pengumpulan data untuk menjawab permasalahan penelitian, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat potensi desa wisata di Kecamatan Borobudur dan potensi perempuan Desa Karangrejo yang menjadi subjek penelitian. Wawancara dilakukan kepada para informan dalam penelitian ini, yaitu: perempuan Desa Karangrejo, Borobudur yang terlibat aktif dalam program wisata desa “Dolan Ndeso” berjumlah sepuluh orang; dan perangkat Desa Karangrejo berjumlah dua orang yang dipilih untuk mewakili Desa Karangrejo. Sementara itu, teknik dokumentasi dilakukan sebagai pendukung pengumpulan data peneliti, yaitu berupa sumber tertulis, video, foto, dan gambar terkait program desa wisata dan potensi alam dan seni budaya di Desa Karangrejo, Kecamatan Borobudur. *Forum Group Discussion* (FGD) sebagai salah satu bagian dari teknik pengumpulan data terbagi dalam dua program di masing-masing desa yang diperuntukkan bagi perempuan pengelola program wisata desa “Dolan nDeso” dan perangkat desa.

Hasil dan Pembahasan

Karangrejo merupakan sebuah desa dengan luas 174 hektare yang terletak sekitar 3 km dari Kecamatan Borobudur, atau 6 km dari ibu kota Kabupaten Magelang. Di Desa Karangrejo terdapat berbagai objek wisata alam, seperti Punthuk Setumbu, Bukit Rhema, Bukit Barede, Pendopo Kebun Buah, dan Balkondes Karangrejo. Secara geografis, Kecamatan Borobudur terletak di wilayah Kabupaten Magelang dengan ketinggian 230-240 mdpl dengan luas wilayah sekitar 54,55 km². Di Desa Karangrejo terdapat empat bukit yang terdiri dari Bukit Rhema, Punthuk Setumbu, dan Punthuk Cemuris yang terletak di Dusun Kurahan, dan Bukit Barede terletak di Dusun Sendaren 1. Terdapat juga aliran sungai purba atau yang disebut Sungai Sileng, yang dialiri mata air dari

perbukitan Menoreh. Menurut data statistik tahun 2020-2021, Desa Karangrejo mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai pegawai swasta sebanyak 367 orang. Selain sebagai pegawai swasta, sebanyak 31 orang bekerja sebagai PNS, 292 orang menjadi Petani, 271 orang sebagai buruh harian lepas, 219 pedagang, 120 orang wiraswasta, dan 32 orang dengan pekerjaan lainnya.

Ada beberapa kuliner khas Desa Karangrejo yang dikelola oleh kelompok perempuan tani yang diolah dengan cara tradisional, seperti sego megono, bebek brongot, gula jawa, dan jet kolet. Selain itu, para perempuan yang tergabung dalam beberapa UMKM (Usaha Mikro dan Makro Masyarakat) memberdayakan potensi sumber daya alam desa mereka dengan membuat minuman tradisional yang sangat direspons masyarakat kala pandemi Covid-19 berupa wedang rempah dan empon – empon. Selain itu, ada potensi minuman kopi di Dusun Sendaren yang menjadi daya tarik wisata, kemudian ada juga olahan singkong sebagai “bajingan” yang sangat enak sambil dinikmati bersama teh panas yang disediakan di gubug kopi.

Program wisata desa di Desa Karangrejo ini merupakan program untuk mengembangkan potensi pariwisata yang sudah ada dalam kaitannya dengan situs Candi Borobudur dan potensi seni budaya serta alam yang ada di wilayah sekitarnya. Menurut Spillane (2002:51), pengembangan pariwisata memiliki dampak positif maupun



Gambar 1 Kegiatan UMKM perempuan pembuat jetkolet
(Sumber: Koleksi Dolan Ndeso Karangrejo)

dampak negatif sehingga diperlukan perencanaan untuk meminimalisasi dampak yang ditimbulkan. Dampak positif pengembangan pariwisata meliputi: a) Penciptaan lapangan kerja; b) Sebagai sumber devisa asing; dan c) Pariwisata dan distribusi pembangunan spiritual. Sementara itu, dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya pengembangan pariwisata adalah: a) Pariwisata dan *vulnerability* ekonomi; b) Polarisasi spesial dari industri pariwisata; c) Sifat dalam pekerjaan industri pariwisata cenderung menerima gaji yang rendah dan menjadi pekerjaan yang musiman; d) Dampak industri pariwisata terhadap alokasi sumber daya ekonomi industri; dan e) Dampak terhadap lingkungan, dan kerusakan dari pemandangan yang tradisional.

1. Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengembangan Desa Wisata Karangrejo

Peningkatan perekonomian masyarakat desa telah melalui keterlibatan masyarakat dalam mengelola destinasi wisata di desa dengan membuka usaha-usaha yang berpotensi sebagai pendukung pariwisata (Hermawan, 2016). Beberapa contoh potensi di Karangrejo yang dikembangkan menjadi wisata interpretasi dari narasi relief Candi Borobudur adalah sebagai berikut.

a. *Traditional Farming* (pengolahan lahan/sawah secara tradisional)

Penetapan sawah sebagai sima karena sawah mampu memberi kehidupan dan pendapatan kepada suatu daerah. Disebutkan bahwa "...sawah irigasi, sawah tanpa irigasi (ladang), rawa, dan perkebunan tebu, itulah semua yang menghasilkan perak..." (Wuryantoro, 1977:60). Kalimat tersebut merupakan penggalan dari Prasasti Watukura A (902 M) yang memberikan keterangan bahwa lahan yang berupa sawah, tegalan, dan kebun tebu dapat menghasilkan perak.

b. *Traditional Cooking Class* atau kuliner tradisional

Masyarakat Jawa Kuna abad IX-X M mengenal cara-cara mengolah beras (*vras*) menjadi nasi, antara lain dengan cara di-*dang*, ditim, atau diliwet. *Skul dinyun* adalah nasi yang diliwet dengan periuk, *dyun* adalah belanga atau kuali besar (periuk) yang terbuat dari tanah liat yang digunakan untuk memasak sayur atau menanak nasi (Boechari, 1976:18). *Skul matiman* adalah nasi yang dimasak dengan cara ditim (nasi tim) (Haryono, 1994: 9). Beberapa prasasti Jawa Kuna menyebutkan alat untuk menanak nasi yang disebut *dang-I-panglipa* (Prasasti Dieng, 809 M) dan *panglivattanya* (Prasasti Telang II, 903 M). *Dang-I-panglipa* adalah alat penanak nasi berupa dandang besar dari logam (menanak nasi dengan dandang (di-*dang*).

c. Pengolahan tanaman rempah/jamul/*massage/spa*

Community-Based Tourism di Desa Karangrejo mendapat pengakuan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, desa superprioritas. Hal itu juga didukung oleh lanskap pemandangan yang indah, terdiri dari Bukit Rhema, Punthuk Setumbu, dan Punthuk Cemuris. Lanskap indah telah membawa Karangrejo menjadi objek wisata potensial. Selain itu, sumber daya alam yang sangat potensial ditemukan, salah satunya adalah tanaman rempah-rempah yang melimpah. Bahan baku untuk membuat ramuan rempah-rempah dapat diperoleh di daerah sekitar. Ada beberapa

masakan khas desa yang diolah dengan teknik memasak tradisional yang menafsirkan narasi relief Borobudur, seperti sego megono, bebek brongot, gula Jawa, dan jet kolet. Selanjutnya, minuman tradisional juga telah menjadi komoditas potensial yaitu wedang rempah. Bahan baku untuk membuat ramuan rempah bisa didapatkan bahkan di halaman rumah sendiri. Hal tersebut yang kemudian menggerakkan masyarakat untuk mulai memanfaatkan kekayaan alam sekitar untuk membuat ramuan wedang rempah yang sangat khas, dengan memperhatikan kualitas dan memastikan produk olahannya selalu higienis. Pada masa pandemi, produk ini mampu meningkatkan potensi Desa Karangrejo karena meningkatnya permintaan wedang rempah sebagai bagian untuk menjaga kesehatan dan meningkatkan imunitas menjadi pilihan yang tepat. Minuman rempah ini menjadi produk unggulan di Desa Karangrejo.

Selain memiliki potensi wisata dan kuliner, Desa Karangrejo juga dinobatkan sebagai salah satu desa unggulan pariwisata superprioritas. *Branding* dari Desa Karangrejo adalah “Desa Rempah Borobudur”. Kekuatan dari Desa Karangrejo ada pada semangat generasi muda dan pemberdayaan perempuan untuk maju dengan tetap melestarikan kearifan lokal, salah satunya berupa produk pengolahan bahan rempah-rempah sebagai minuman herbal tradisional, pengobatan, *massage*, dan kecantikan. Bahan-bahan rempah telah dibudidayakan oleh masyarakat di Desa Karangrejo. Namun pengemasan atau packaging yang menarik untuk meningkatkan daya jual masih perlu ditingkatkan lagi.

Desa Karangrejo yang memiliki potensi lahan pertanian rempah-rempah telah bergerak bersama dengan keterlibatan langsung dari Kelompok Pengrajin Wedang Rempah Dusun Kurahan, Karangrejo, untuk pemberdayaan potensi tersebut. Melalui kelompok pengrajin wedang rempah tersebut, pemberdayaan ini dikembangkan untuk membantu kesejahteraan masyarakat Dusun Kurahan, Desa Karangrejo, melalui aktualisasi dari program desa wisata di sekitar Candi Borobudur. Kelompok ini mengelola sumber daya alam yang ada untuk meningkatkan komoditas pertanian dan ekonomi kreatif masyarakat selain dari penghasilan lain, seperti pertanian, kerajinan, pemandu wisata, dan pedagang di sekitar Candi Borobudur dan tempat wisata lain di sekitarnya. Selanjutnya, rencana jangka panjang, menengah, dan pendek sangat diupayakan dalam mengangkat kearifan lokal terutama untuk memfasilitasi Kelompok Pengrajin Wedang Rempah Dusun Kurahan dalam pengelolaan rumah rempah-rempah Desa Karangrejo.

2. *Dolan Ndeso* sebagai Pemberdayaan Bisnis Lokal Masyarakat

Dolan Ndeso Karangrejo merupakan sebuah komunitas pariwisata yang bertujuan untuk meningkatkan perekonomian warga desa dengan cara mengembangkan potensi yang ada di desa melalui berbagai cara, seperti mengenalkan budaya desa ke wisatawan, membuka lapangan kerja bagi masyarakat, serta meningkatkan UMKM masyarakat desa. Komunitas ini menawarkan berbagai paket wisata, seperti paket *sunrise*, sepeda, vw

shafari, andong, *rafting*, *out bond*, *traditional farming*, *gathering*, *study banding*, gerobak sapi, *cooking class*, serta paket *live in* anak-anak sekolah. Target setiap programnya adalah para *corporate*, anak-anak sekolah, serta instansi pemerintahan, baik di tingkat daerah, provinsi, maupun nasional.

Dolan Ndeso pertama kali digagas dan didirikan oleh tiga orang penduduk asli Karangrejo pada November 2018, yaitu Hani Rifanto, Cemplon Fitnasih, dan Supriyono. Jadi, bisa dikatakan bahwa *Dolan Ndeso* dikelola oleh penduduk asli yang berlandaskan pada kesamaan visi dan misi untuk memberdayakan masyarakat Karangrejo. Selain itu, *Dolan Ndeso* merupakan usaha kelompok yang melihat potensi dan berupaya mengembangkan pemberdayaan kepada masyarakat lain. Dikarenakan oleh potensi Desa Karangrejo yang memiliki ragam kekayaan alam, hal tersebut menggerakkan komunitas *Dolan Ndeso* bersama masyarakat desa untuk berupaya dalam memajukan berbagai pariwisata berbasis lokal, seperti wisata alam perbukitan di Punthuk Setumbu, Bukit Rhema, Bukit Barede, dan wisata edukasi.



Gambar 2 Produk minuman rempah Karangrejo
(Sumber: Koleksi Dolan Ndeso Karangrejo)

3. *Dolan Ndeso* sebagai Inisiatif Gerakan Sosial

Tim *Dolan Ndeso* berbagi pemahaman dasar untuk membiarkan desa/masyarakat lain mengadopsi dan menerapkan inisiatif program pariwisata mereka sendiri. Mereka memiliki komitmen yang kuat untuk tidak pernah memperlakukan desa/komunitas lain sebagai pesaing. Mereka menyarankan penduduk desa lain tidak lagi menjadi objek tetapi menjadi subjek pariwisata. *Dolan Ndeso* mencoba melakukan pendekatan kepada pihak-pihak yang belum terlibat untuk berkontribusi dalam pengembangan wisata budaya di Karangrejo, seperti Punthuk Setumbu, dan Bukit Rema.

Pemberdayaan masyarakat sedang digalakkan oleh tim *Dolan Ndeso* Karangrejo melalui beberapa program inovatif (paket wisata) yaitu: pariwisata berkelanjutan - eko budaya berupa padi sawah (bajak sawah) sebagai aktualisasi narasi relief Borobudur. Hal tersebut mendukung budaya bertani sebagai penggambaran aktualisasi relief Borobudur. Selain itu, mereka juga memiliki fokus pada peningkatan kearifan lokal dengan mempromosikan paket wisata budaya.

Simpulan

Ada beberapa potensi strategi yang diambil oleh pemerintah Indonesia di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk mempromosikan dan mengembangkan potensi desa. Strategi ini dapat meminimalkan fokus destinasi wisata yang hanya berpusat pada Candi Borobudur. Upaya berkelanjutan untuk membawa kebanggaan sosial budaya Kompleks Candi Borobudur dan desa wisata di Kecamatan Borobudur ke dunia akan terus berlanjut dalam jangka panjang. Komunitas *Dolan Ndeso* Karangrejo dan UMKM Perempuan Desa Karangrejo telah bekerjasama dalam menggalakkan program yang diinisiasi pemerintah berupa interpretasi dan aktualisasi narasi relief Candi Borobudur. Keduanya dianggap sebagai kelompok asli Karangrejo yang berperan penting dalam menjalankan bisnis lokal yang melihat potensi dan berniat memberdayakan Karangrejo dan masyarakat lainnya. Selain itu, peran *Dolan Ndeso* ditunjukkan sebagai wahana pemberdayaan masyarakat Karangrejo yang secara bertahap bergeser menjadi panutan bagi masyarakat lokal lainnya melalui beberapa paket inovasi yang diterapkan dan diimplementasikan di lingkungan Karangrejo.

Referensi

- Boechari, B. (1976). Bulletin of the Archaeological Institute of The Republic of Indonesia No. 10 Some Considerations of the Centre of Government from Central to East Java in the 10th Century AD.
- Ekarini, Fransiska Dian. (2020). Menyambut Borobudur Sebagai Destinasi Superprioritas, *WARTA: Konservasi Borobudur, Edisi 10, 4-9*.

- Ghassani, dkk. (2020). Conceptual Model for Millenials Tourist Visit Motivation in Borobudur. *Journal of Tourism, Hospitality and Environment Management (JTthem)*. Volume 5 Issue 19 (June 2020) PP. 67-89
DOI 10/35631/JTHEM.519006.
- Haryono, T. (1994). Aspek teknis dan simbolis artefak perunggu jawa kuno abad VIII-X (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Hermawan, H. (2016). Dampak Pengembangan Desa Wisata Nglanggeran Terhadap Ekonomi Masyarakat Lokal. *Jurnal Pariwisata*, Vol III. No.2. Hal 105–117.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Narwoko, Dwi J dan Bagong Suyanto. (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahadi, dkk. (2021). Development of Borobudur Integrated Ecosystem to Improve Tourist Motivation Visit. *Review of Integrative Business and Economics Research*, Vol. 10, Supplementary Issue 1. PP. 189-217.
- Spillane, James J. (2002). *Pariwisata Indonesia: Siasat Ekonomi dan Rekayasa Budaya*. Yogyakarta : Kanisius
- Wuryantoro, Edhie. (1977). Catatan Tentang Data Pertanian di dalam Prasasti. *Majalah Arkeologi*. Tahun I. No 1.
- Yoeti, Oka A. (2008). *Ekonomi Pariwisata: Introduksi, Informasi, dan Implementasi*. Jakarta: Kompas

Biografi Penulis

Prima Dona Hapsari, S.Pd., M.Hum. saat ini menjadi tenaga pengajar di Program Studi Konservasi Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis memiliki latar belakang pendidikan Magister Kajian Bahasa Inggris yang membawa penulis pada pengalaman di bidang kajian tersebut, terutama para penerapannya di bidang seni dan budaya. Sebagai bentuk pengembangan diri, penulis saat ini menekuni bidang antropologi budaya dan konservasi seni.

Bambang Pramono, M.Sn. adalah tenaga pengajar tetap di Program Studi Konservasi Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis memiliki minat pada kajian antropologi pariwisata dan konservasi seni dan budaya.

MEMERDEKAKAN MAHASISWA MELALUI PERKULIAHAN BERBASIS PROYEK (STUDI KASUS: KULIAH BAHASA INGGRIS PROGRAM STUDI TEATER, FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN, ISI YOGYAKARTA)

Estri Oktarena Ikrarini

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
oktarena@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Konsep tatanan masyarakat 5.0 menempatkan manusia sebagai penyeimbang antara dunia nyata dan dunia maya. Dengan demikian, pendidikan tinggi perlu mempersiapkan mahasiswanya untuk mampu beradaptasi dengan tuntutan perkembangan zaman, di antaranya pemanfaatan teknologi untuk peningkatan kualitas kehidupan dan mutu pembelajarannya. Untuk memfasilitasi proses pembelajaran bagi mahasiswa diperlukan metode pembelajaran yang memberi ruang kebebasan bagi mahasiswa untuk dapat berkembang sesuai dengan potensi dan kompetensinya masing-masing. Pembelajaran atau perkuliahan berbasis proyek dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang memerdekakan mahasiswa. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana *project-based learning* (PjBL) dapat menjawab tantangan perkuliahan yang memerdekakan mahasiswa sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus dengan mengambil subjek penelitian mahasiswa Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris tahun akademik 2022/2023. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa melalui perkuliahan dengan pendekatan PjBL, mahasiswa menunjukkan peningkatan partisipasi dalam perkuliahan, kreativitas yang tampak dalam setiap proyek yang dilaksanakan, dan juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan *self-regulated learning* (SRL) dalam proses pembelajarannya. Dalam melaksanakan proyek perkuliahan, mahasiswa diberikan kemerdekaan dalam menyelesaikan proyek sesuai dengan minat, bakat, potensi, dan kompetensinya.

Kata kunci: perkuliahan berbasis proyek; memerdekakan; mahasiswa; studi kasus

ABSTRACT

The concept of Society 5.0 regards humans as a being a balance between the real and the virtual worlds. Thus, it is necessary for higher education to prepare college students for being able to adapt to this modern era, including the use of technology to improve their life quality and learning quality. To facilitate the learning process for students, a learning method that provides space for students to develop according to their respective potentials and competencies is highly needed. Project-based learning or lectures can be used as a learning method that liberates students. This paper aims to examine how Project-Based Learning (PjBL) can answer the challenges of lectures which liberate students according

to their respective characteristics. This research is a qualitative study using case study method by involving research subjects from students of the Theater study program, Faculty of Performing Arts, Indonesian Arts Institute who took English course in academic year of 2022/2023. The results of this study found that when participating in class activities and lectures using PjBL approach, students demonstrated increasing participation in lectures, creativity in conducting every project, and development of self-regulated learning (SRL) in their learning process. In carrying out lecture projects, students are given independence in completing projects according to their interests, talents, potential, and competencies.

Keywords: project-based learning; liberate; college students; case study

Pendahuluan

Masyarakat 5.0 adalah konsep yang diusulkan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2016 dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi Kelima (2016-2020) untuk menciptakan masyarakat yang berkelanjutan dan berkontribusi pada keselamatan dan kenyamanan individu berdasarkan sistem *cyber* fisik tertentu (Mani Sekhar et al., 2022; Narvaez Rojas et al., 2021). Konsep ini menekankan pada hubungan antara individu dan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup semua orang melalui masyarakat super cerdas. Masyarakat 5.0 dianggap sebagai panduan untuk pengembangan sosial di berbagai konteks masyarakat dan dapat memberikan dampak yang signifikan pada semua tingkatan masyarakat, seperti dalam hal kualitas hidup dan keberlanjutan. Oleh sebab itu, konsep ini menekankan pada peran manusia dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik dan menyeimbangkan kehidupan di dunia nyata dan maya (Vhalery et al., 2022).

Dalam dunia pendidikan, munculnya konsep Masyarakat 5.0 dimaknai sebagai transformasi pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Bungawati, 2022; Sabri, 2019). Pembelajaran yang diselenggarakan hendaknya mengutamakan kebutuhan peserta didik untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman, termasuk meningkatkan segala potensinya agar mendapatkan kehidupan yang lebih baik (Harahap et al., 2023). Untuk itu, diperlukan transformasi dalam penyelenggaraan pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi era ini, pemerintah Indonesia telah mengembangkan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang diluncurkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) pada tahun 2020 membawa semangat perubahan dalam dunia pendidikan, utamanya untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kemdikbudristek telah mencanangkan beberapa program utama dalam kurikulum

MBKM, seperti Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Kampus Mengajar, Magang dan Studi Independen Bersertifikat, serta Praktisi Mengajar. Program-program tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa untuk belajar ilmu di dunia kerja melalui pembelajaran praktik dan magang.

Dalam konteks perguruan tinggi, kurikulum ini dimaknai salah satunya melalui penyelenggaraan perkuliahan yang memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk mengeksplorasi potensi dan kompetensinya untuk meningkatkan kinerja akademiknya (Sabri, 2019; Vhalery et al., 2022). Kurikulum ini juga mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi nantinya (Maghfiroh & Sholeh, 2022). Untuk menjawab tantangan tersebut, perguruan tinggi perlu menyediakan sistem dan ruang yang memberikan kemerdekaan bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan kapasitas dan kompetensinya. Dalam kurikulum MBKM, salah satu kegiatan yang dapat dilaksanakan untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa adalah melalui penyelenggaraan perkuliahan yang memerdekakan mahasiswa. Memerdekakan ini, menurut ajaran Ki Hadjar Dewantara, didasarkan pada prinsip bahwa pendidikan adalah serangkaian proses untuk memanusiaikan manusia. Pemikiran ini didasarkan atas asas kemerdekaan, yang memiliki arti bahwa manusia diberikan kebebasan oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk dapat mengatur kehidupannya dengan tetap sejalan dengan aturan yang ada di masyarakat (Nurul Istiq'Faroh, 2020; Syahrir et al., 2023). Oleh sebab itu, peserta didik atau mahasiswa perlu diberikan ruang untuk mengikuti pembelajaran yang membebaskan peserta didik untuk menentukan sendiri proses dan cara belajarnya.

Penerapan kurikulum merdeka belajar di perguruan tinggi membawa tantangan tersendiri baik bagi kampus maupun para pendidik, terutama untuk menyelenggarakan perkuliahan yang benar-benar berpusat pada mahasiswa. Perkuliahan yang berpusat pada mahasiswa juga mensyaratkan terjadinya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi mahasiswa. Perkuliahan yang bermakna dapat tercapai jika mahasiswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajarannya. Dalam kasus mahasiswa Program Studi Teater, konteks pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang berkaitan dengan teater dan seluk beluknya. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan bagi mahasiswa jika mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan belajar dari berbagai sumber yang bervariasi. Penggunaan internet dan aplikasi digital juga merupakan salah satu usaha untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa (Erarslan, 2021; Hermanto & Srimulyani, 2021; Iinuma, 2018; Maya & Suseno, 2022), selain untuk mengajarkan literasi digital bagi mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana perkuliahan Bahasa Inggris yang diselenggarakan di Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun akademik 2023/2024 mampu memerdekakan mahasiswa melalui pembelajaran berbasis proyek. Proses penelitian sudah dimulai sejak penyusunan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) Bahasa Inggris dengan menggunakan pendekatan

Project-based Learning (PjBL). Pendekatan PjBL dipilih karena melalui proyek yang dikerjakan, mahasiswa diberikan kebebasan untuk menentukan sendiri cara dan proses yang akan digunakan untuk menyelesaikan proyek (Guo et al., 2020). Untuk itu, diperlukan sebuah studi kasus untuk melihat bagaimana penerapan pendekatan PjBL mampu menerapkan prinsip merdeka belajar dalam pelaksanaan perkuliahan.

Teori dan Metodologi

Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* (PjBL) merupakan metode pembelajaran berbasis penyelidikan yang melibatkan peserta didik dalam pembangunan pengetahuan dengan menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan produk dunia nyata. PjBL memiliki enam karakteristik, termasuk pemberian pertanyaan pemantik, fokus pada tujuan pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan pendidikan, kolaborasi antarsiswa, penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran, dan pembuatan produk atau artefak. Di antara semua fitur ini, pembuatan produk yang menyelesaikan masalah otentik adalah yang paling penting, yang membedakan PjBL dari metode pembelajaran lain yang berpusat pada peserta didik, misalnya pembelajaran berbasis masalah. Proses pengerjaan proyek biasanya memerlukan kerja sama antarpeserta didik untuk menemukan solusi untuk masalah otentik dalam proses integrasi pengetahuan, aplikasi, dan konstruksi (Guo et al., 2020; Sabri, 2019). Dalam perkuliahan yang menggunakan pendekatan PjBL, dosen biasanya berperan sebagai fasilitator, memberikan umpan balik dan dukungan bagi mahasiswa untuk membantu proses pembelajaran mereka. Dengan kata lain, perkuliahan PjBL menekankan pada pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa untuk melaksanakan sebuah proses nyata dalam proyek yang dikerjakan, atau menghasilkan sebuah produk dari proyek yang dilakukan.

Pembelajaran PjBL melibatkan masalah nyata yang perlu diselesaikan oleh mahasiswa, pertanyaan pemantik, pencarian solusi masalah, kolaborasi, produk atau proses yang harus dilaksanakan, serta refleksi terhadap proyek yang sudah dilaksanakan. Untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan pendekatan PjBL, mahasiswa perlu mengembangkan keterampilan yang termasuk dalam keterampilan abad 21, termasuk di dalamnya berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas dan inovasi, serta komunikasi. Mengingat keterampilan tersebut tidak dapat diajarkan secara langsung kepada pembelajar, pendidik atau dosen perlu menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut melalui serangkaian kegiatan dalam proyek yang dilaksanakan. Melalui pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa belajar untuk menyelesaikan permasalahan yang diambil dari kehidupan nyata, misalnya pertunjukkan drama dalam bahasa Inggris. Selain itu, dalam setiap proyek yang dilaksanakan, mahasiswa perlu mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi, bukan hanya dengan sesama mahasiswa, melainkan juga dengan dosen maupun pihak lain (Baird,

2019). Proyek yang dilaksanakan juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk menyelesaikan masalah atau tantangan yang diberikan. Dalam pembelajaran di dunia seni, keterampilan untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan komunikasi dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan mahasiswa untuk menjadi pelaku seni.

Untuk menjawab tantangan zaman, mahasiswa perlu dibekali dengan keterampilan abad 21, yang salah satunya berkaitan dengan penguasaan teknologi, khususnya teknologi digital. Penguasaan teknologi digital perlu difasilitasi secara maksimal dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, mengingat saat ini kehidupan mahasiswa terekspos dengan dunia digital secara luas. Hal tersebut tentu saja membutuhkan adaptasi dan penguasaan teknologi oleh penggunanya. Pengguna internet tidak hanya membutuhkan keterampilan untuk memaksimalkan fungsi internet untuk membantu kehidupannya, namun juga etika digital yang memungkinkan para pengguna untuk berselancar di dunia maya secara aman dan benar (Mani Sekhar et al., 2022; Nair et al., 2019; Tyner, 2014). Keterampilan inilah yang juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus (Creswell, 2014). Kasus yang diamati dalam penelitian ini adalah perkuliahan Bahasa Inggris bagi mahasiswa Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, tahun akademik 2022/2023. Data diambil menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan selama periode perkuliahan yang berlangsung dari 7 Februari s.d. 11 Mei 2023. Observasi meliputi pelaksanaan perkuliahan yang menggunakan pendekatan PjBL (*Project-based learning*) dan kegiatan mahasiswa selama perkuliahan di dalam kelas. Dokumentasi dilaksanakan untuk mengambil data berupa dokumen hasil proyek mahasiswa berupa video, poster, dan pertunjukan drama pendek. Data yang diambil kemudian dianalisis menggunakan teknik deskripsi dan interpretasi.

Hasil dan Pembahasan

Perkuliahan Bahasa Inggris Berbasis Proyek di Program Studi Teater

Perkuliahan Bahasa Inggris di Program Studi Teater pada semester genap tahun akademik 2023/2024 dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran berbasis proyek, yaitu mahasiswa diberikan beberapa proyek yang berbeda selama satu semester untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proyek yang diberikan kepada mahasiswa terdiri atas empat proyek, yaitu pembuatan poster infografis menggunakan aplikasi berbasis internet, pementasan drama pendek dalam bahasa Inggris, dan dua proyek berupa pembuatan film pendek dalam bahasa Inggris. Keempat proyek tersebut memiliki tujuan dan sifat yang berbeda. Proyek pembuatan infografis dan pementasan drama pendek di kelas dilaksanakan di setengah semester awal. Proyek berupa pembuatan film pendek diberikan sebagai penugasan ujian, baik Ujian Tengah Semester maupun Ujian Akhir Semester. Proyek terakhir mengambil waktu selama setengah semester terakhir hingga waktu ujian akhir semester.

Proyek yang pertama dilaksanakan pada pertemuan ke-3 dan 4, setelah mahasiswa menyelesaikan materi perkuliahan dengan tema History of Theaters, mahasiswa mengerjakan proyek pertama secara individu. Proyek pertama tersebut adalah membuat infografis dengan menggunakan aplikasi Canva yang berisi informasi sejarah teater di dunia. Meskipun proyek tersebut merupakan proyek individu, mahasiswa diberikan kebebasan untuk berdiskusi dengan teman sekelas untuk menentukan topik yang akan dipilih. Proyek yang pertama tersebut bertujuan untuk mengembangkan literasi digital mahasiswa dalam menghasilkan produk yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan. Dalam mengerjakan proyek ini, mahasiswa bebas menentukan tema, desain, dan informasi yang diberikan. Mahasiswa mengerjakan proyek selama dua minggu secara mandiri dengan melaporkan kemajuan pengerjaan proyek secara daring menggunakan Microsoft Forms. Penggunaan aplikasi daring atau berbasis internet, selain untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mengerjakan proyek secara lebih optimal, juga untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dan literasi digital yang baik (Aprilisa, 2020; Nair et al., 2019; Tierney et al., 2018).

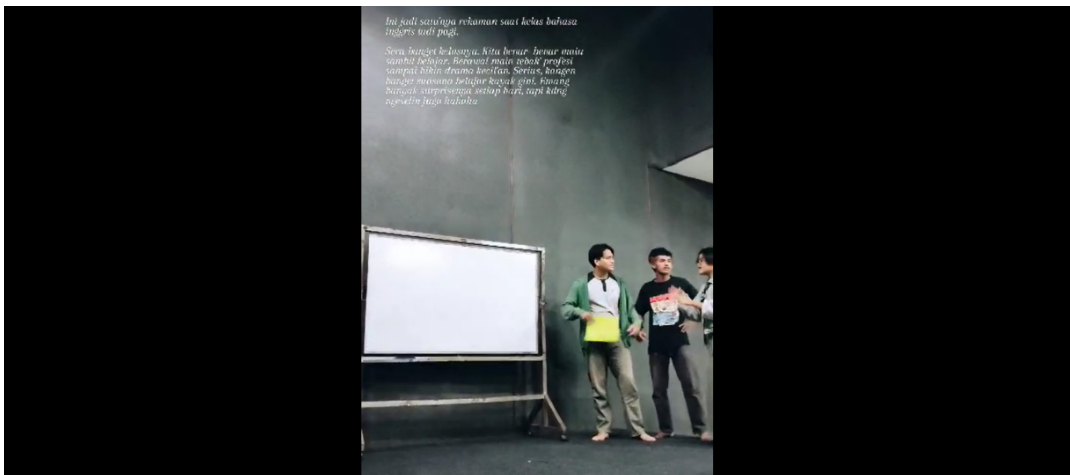
Pertanyaan pemantik yang diberikan kepada mahasiswa dalam proyek yang pertama adalah bagaimana mahasiswa akan membagikan informasi tentang satu periode sejarah teater dalam bentuk yang interaktif dan menarik. Selanjutnya, mahasiswa diberikan materi tentang infografis dan karakteristiknya. Mahasiswa kemudian diminta untuk memilih



Gambar 1 Contoh infografis hasil proyek pertama
(Sumber: Dokumen pribadi mahasiswa)

tema yang akan dibuat infografis, menyiapkan materi infografis dengan menggunakan internet, membuat desain, dan menghasilkan infografis dengan menggunakan Canva. Dalam proyek ini, mahasiswa belajar bagaimana menyaring informasi yang diperoleh secara daring, mempertimbangkan etika digital dalam menampilkan informasi digital, serta mengorganisasi waktu pengerjaan proyek untuk memenuhi tenggat waktu yang diberikan.

Proyek kedua yang dilaksanakan oleh mahasiswa adalah pentas teater pendek durasi 3 menit yang dilaksanakan dalam bentuk permainan atau *game*, dan dilaksanakan pada pertemuan ke-5. Dalam melaksanakan proyek ini, mahasiswa bekerja secara berkelompok 3-4 orang. Tantangan yang diberikan dalam proyek ini adalah mahasiswa diberikan satu topik untuk dipentaskan bersama kelompok tanpa menggunakan dialog. Kelompok yang lain kemudian diminta untuk menebak tema drama yang dipentaskan kelompok tertentu. Dalam menebak, mahasiswa hanya diperkenankan untuk menggunakan bahasa Inggris. Masing-masing kelompok diberikan waktu selama 10 menit untuk mempersiapkan drama yang akan dipentaskan, membagi peran antaranggota kelompok, dan memikirkan cara agar tema yang dibawakan jelas bagi penonton. Proyek yang kedua ini bertujuan untuk



Gambar 2 Pentas drama pendek dalam kelas (proyek kedua)
(Sumber: Dokumen pribadi mahasiswa)

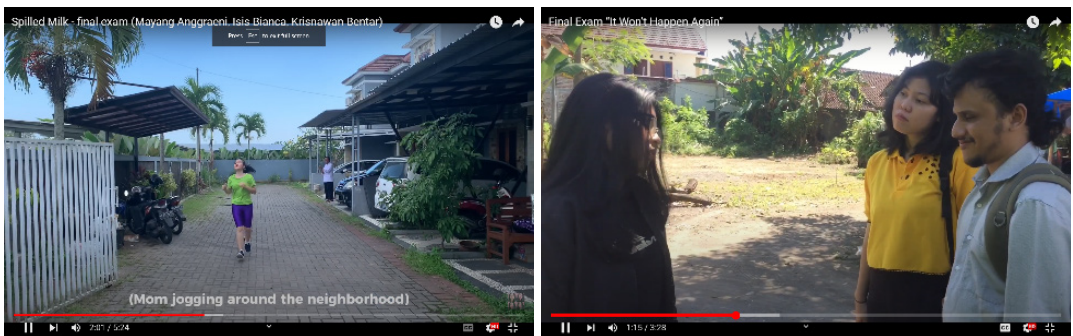


Gambar 3 Contoh video hasil proyek ketiga (UTS)
(Sumber: Dokumen pribadi mahasiswa, Youtube)

memberikan pengalaman bagi mahasiswa untuk melaksanakan proyek secara berkelompok, membagi tugas secara adil sesuai kompetensi, dan mengembangkan kemampuan bernegosiasi. Dari segi pembelajaran bahasa, perkuliahan dengan menggunakan metode permainan dan pendekatan PjBL memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk meningkatkan kosakata dalam bahasa Inggris yang berkaitan dengan bidang teater.

Di pertemuan ke-6, mahasiswa diperkenalkan dengan sebuah situs yang berisi naskah drama pendek dalam bahasa Inggris yang akan digunakan dalam proyek ketiga, yaitu pembuatan film atau drama pendek sebagai penugasan Ujian Tengah Semester. Dalam kelompok, mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih naskah drama pendek berbahasa Inggris yang akan dipentaskan dan menentukan proses penyelesaian proyek. Tahap pengerjaan proyek dimulai dengan pemberian pertanyaan pemantik berkaitan dengan tema drama, pencermatan naskah drama, pemilihan naskah drama yang sesuai dengan kapasitas dan keterampilan berbahasa Inggris mahasiswa, penyusunan jadwal pengerjaan proyek (latihan, perekaman video), pembuatan video, dan pengunggahan video ke Google Classroom sebagai penyelesaian proyek. Mahasiswa diberikan waktu pengerjaan proyek ketiga selama dua minggu, dan proyek dikerjakan secara mandiri melalui kegiatan di luar kelas. Pemantauan kemajuan pelaksanaan proyek dilaksanakan secara daring menggunakan Microsoft Forms, sekaligus sebagai pengganti presensi perkuliahan. Tujuan proyek yang ketiga ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mahasiswa dalam konteks pentas drama, pengembangan kemampuan bernegosiasi, pengaturan waktu penyelesaian proyek, dan peningkatan penguasaan teknologi untuk menyelesaikan suatu masalah.

Proyek terakhir, yaitu proyek keempat, dilaksanakan sebagai bagian penugasan Ujian Akhir Semester. Dalam proyek terakhir ini, mahasiswa diberikan permasalahan berupa pembuatan film pendek berbahasa Inggris menggunakan naskah yang ditulis sendiri oleh mahasiswa. Mahasiswa mengerjakan proyek ini selama pertemuan ke-9 sampai dengan pertemuan ke-16. Proyek dimulai dengan pembentukan kelompok secara mandiri, 3-4 mahasiswa per kelompok. Dalam kelompok yang telah disepakati bersama, mahasiswa mendiskusikan pembagian peran dan tema drama yang akan dipentaskan. Dalam pertemuan ke-10, mahasiswa menggunakan internet untuk mendapatkan informasi



Gambar 4 Contoh video hasil proyek sebagai penugasan Ujian Akhir Semester (Sumber: Youtube)

terkait penyusunan naskah drama, dan mulai menyusun draf sinopsis naskah dramanya. Di pertemuan berikutnya, mahasiswa mulai menyusun alur cerita dramanya dan menyajikan hasilnya menggunakan diagram atau bagan alir. Di pertemuan ke-12 sampai dengan 14, mahasiswa mulai menyusun naskah drama secara berkelompok. Minggu ke-15 digunakan sebagai waktu latihan, dan minggu terakhir perkuliahan digunakan mahasiswa untuk merekam video yang akan dikumpulkan sesuai dengan jadwal ujian.

Proyek yang terakhir tersebut dilaksanakan dalam durasi waktu yang cukup panjang, yaitu selama 8 minggu mengingat beban kerja yang harus dilakukan mahasiswa juga cukup banyak dan menantang. Dalam proyek ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris secara lisan, tetapi juga secara tertulis penyusunan naskah drama. Mahasiswa diberikan kebebasan untuk menggunakan berbagai teknologi dan aplikasi pendukung untuk pengerjaan proyek, seperti Google Translate untuk menerjemahkan naskah drama, aplikasi edit video, Youtube untuk mengunggah karya, dan aplikasi lainnya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Memerdekakan Mahasiswa melalui Perkuliahan Berbasis Proyek

Perkuliahan Bahasa Inggris yang diselenggarakan bagi mahasiswa Program Studi Teater mengacu pada prinsip merdeka belajar yang diluncurkan oleh Kemdikbudristek (Bungawati, 2022; Syahrir et al., 2023). Prinsip merdeka belajar dalam perkuliahan ini diterapkan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis proyek dan penyediaan muatan materi perkuliahan. Melalui perkuliahan berbasis proyek, mahasiswa diberikan ruang untuk mengembangkan potensinya sesuai dengan kebutuhan dan kompetensinya masing-masing. Proyek-proyek yang diberikan kepada mahasiswa bertujuan pula untuk mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu keterampilan berkolaborasi, keterampilan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan kreativitas. Melalui proyek berkelompok, mahasiswa mengembangkan keterampilan berkolaborasi termasuk di dalamnya keterampilan untuk bernegosiasi, membagi tugas, mengidentifikasi kompetensi diri dan orang lain, serta menentukan strategi pencapaian tujuan proyek dalam kelompoknya, sekaligus keterampilan berkomunikasi baik dengan sesama anggota kelompok maupun dengan pihak lain. Desain proyek yang bervariasi menuntut mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dalam menentukan strategi pengerjaan proyek untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Mahasiswa juga mengembangkan keterampilan kreativitas, salah satu keterampilan utama dalam pendidikan seni (Sabri, 2019).

Selama mengerjakan proyek, beberapa perubahan sikap mahasiswa yang dapat diamati adalah peningkatan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dalam salah satu pertemuan yang dilaksanakan dengan memadukan permainan tebak profesi, semua mahasiswa menunjukkan antusiasme untuk ikut serta dalam permainan. Mahasiswa juga menunjukkan kreativitas yang sangat tinggi dalam pelaksanaan proyek yang berbeda, misalnya dalam proyek pementasan drama tanpa naskah, semua kelompok drama mampu

berimprovisasi dalam waktu yang singkat, sekitar 10 menit, untuk menyelesaikan tantangan dalam proyek yang pertama. Hasilnya, pentas drama berjalan dengan sangat meriah dan melibatkan partisipasi seluruh mahasiswa.

Di samping itu, salah satu peningkatan kompetensi yang ditunjukkan oleh mahasiswa adalah kemampuan untuk mengembangkan *self-regulated learning* (SRL) selama proses perkuliahan dalam satu semester. Dengan kemerdekaan yang diberikan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan penugasan dan proyek dalam perkuliahan bahasa Inggris, mahasiswa dituntut untuk mampu menyusun jadwal penyelesaian tugas dan proyek secara mandiri. Mahasiswa hanya diberikan batas waktu akhir pengumpulan proyek atau durasi pengerjaan proyek, namun strategi untuk mengerjakan penugasan dan proyek seutuhnya diserahkan kepada mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa belajar untuk mengorganisasi waktu dan sumber belajarnya secara mandiri menggunakan semua sumber daya yang dimiliki. Salah satu bukti meningkatnya kemampuan SRL ini adalah semua tugas dan proyek dapat diselesaikan tepat waktu oleh semua mahasiswa. Mahasiswa juga belajar untuk mengenali potensi dan kompetensinya masing-masing melalui pembagian tugas dalam pelaksanaan proyek. Mahasiswa yang memiliki keterampilan berbahasa Inggris cukup baik mendapatkan porsi peran yang lebih banyak, tanpa mengabaikan peran dan porsi bagi mahasiswa lain dalam kelompoknya. Kelemahan dalam penguasaan keterampilan berbahasa Inggris dalam beberapa kelompok, secara kreatif disamarkan dengan pengambilan adegan tanpa percakapan yang memiliki makna yang sama dengan adegan percakapan tanpa menghilangkan alur ceritanya sehingga cerita yang dibawakan tetap utuh dan bermakna.

Selama perkuliahan di dalam kelas, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan teknologi dan berbasis internet, misalnya materi perkuliahan disediakan dalam bentuk *e-module*, yang dapat diakses oleh mahasiswa kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan gawainya. Selain itu, selama mengikuti perkuliahan mahasiswa juga didorong untuk memanfaatkan gawainya untuk mendukung proses belajarnya, misalnya dalam proses pencarian informasi, pengerjaan proyek, unggah tugas, maupun kuis daring. Perkuliahan memadukan kelas tradisional dan kelas daring menggunakan aplikasi Google Classroom. Penerapan teknologi dalam kelas tersebut memberikan kemerdekaan pada mahasiswa untuk menentukan sendiri gaya belajarnya dan mengatur kecepatan waktu belajarnya sesuai dengan potensinya masing-masing.

Materi perkuliahan perlu disusun sesuai dengan konteks belajar mahasiswa untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan (Maghfiroh & Sholeh, 2022; Sutami, 2021). Materi perkuliahan yang diberikan dalam perkuliahan Bahasa Inggris ini didesain khusus bagi mahasiswa Program Studi Teater dengan menggunakan teks-teks yang berkaitan dengan bidang teater, seperti sejarah teater, kosakata bidang teater, dan tahap penyusunan naskah teater yang semuanya disediakan dalam bahasa Inggris. Penyediaan materi yang demikian bertujuan untuk menyelenggarakan perkuliahan yang bermakna bagi mahasiswa karena sesuai dengan kebutuhan dan konteks belajarnya. Selain itu, penyediaan materi sesuai latar belakang keilmuan mahasiswa juga memberikan

kemerdekaan bagi mahasiswa untuk memahami teks dalam konteks yang telah dipahami sebelumnya. Dengan demikian, mahasiswa mampu merelasikan dan membuat koneksi antara materi yang dipelajari dengan konteks belajar dan kehidupannya. Selain itu, selama pelaksanaan perkuliahan, pembelajaran juga diselenggarakan dengan menggunakan metode yang bervariasi yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis proyek, seperti penggunaan *game* atau permainan dan pemberian kuis secara daring melalui Quizziz.

Simpulan

Pembelajaran berbasis proyek yang diselenggarakan dalam perkuliahan Bahasa Inggris semester genap tahun akademik 2022/2023 telah mampu memerdekakan mahasiswa Program Studi Teater, FSP, ISI Yogyakarta untuk berkembang dan belajar sesuai dengan potensi, minat, bakat, dan karakteristiknya masing-masing. Perkuliahan tersebut membekali mahasiswa dengan keterampilan berbahasa Inggris melalui pemaknaan teks tulis, penugasan proyek berupa penekanan pada proses dan produk, serta keterampilan abad 21 untuk menyiapkan mahasiswa memasuki Masyarakat 5.0, yaitu mahasiswa dituntut untuk mampu berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, dan berkomunikasi secara efektif. Memerdekakan mahasiswa dalam perkuliahan tidak hanya dapat ditempuh melalui partisipasi dalam program-program yang telah dimiliki oleh Kemdikbudristek, namun juga dapat dikembangkan melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan pendekatan yang berpusat pada mahasiswa. Perkuliahan yang berpusat pada mahasiswa menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama pembelajaran yang memiliki cipta, rasa, dan karsanya sendiri, yang menjadikannya sebagai individu yang unik. Tugas utama pendidik adalah menyediakan ruang belajar serta memfasilitasi proses belajar mahasiswa untuk berkembang sesuai dengan kodratnya, seperti ajaran Ki Hadjar Dewantara yang dituangkan dalam semangat merdeka belajar.

Referensi

- Aprilisa, E. (2020). Realizing Society 5.0 to Face the Industrial Revolution 4.0 and Teacher Education Curriculum Readiness in Indonesia. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3(April), 543–548. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.559>
- Baird, M. (2019). Project Based Learning to Develop 21st Century Competencies. In R. Power (Ed.), *Technology and the Curriculum: Summer 2019*. Pressbooks.
- Bungawati, B. (2022). Peluang dan Tantangan Kurikulum Merdeka Belajar Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 381. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i3.2847>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications, Inc.
- Erarslan, A. (2021). English Language Teaching and Learning during Covid-19: A Global Perspective on the First Year. *Journal of Educational Technology and Online Learning*,

- 4(2). <https://doi.org/10.31681/jetol.907757>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A Review of Project-based Learning in Higher Education: Student Outcomes and Measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Harahap, N. J., Limbong, C. H., & Sinaga Simanjorang, E. F. (2023). The Education in Era Society 5.0. *Jurnal Eduscience*, 10(1), 237–250. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i1.3959>
- Hermanto, Y. B., & Srimulyani, A. V. (2021). The Challenges of Online Learning during Pandemic: Students' Voice. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 08–12. <https://doi.org/10.31294/w.v13i1.9759>
- Iinuma, M. (2018). Learning and Teaching with Technology in the Knowledge Society: New Literacy, Collaboration and Digital Content. In *Business Systems Research* (Vol. 9, Issue 1). <http://link.springer.com.conricyt.remotexs.co/content/pdf/10.1007%2F978-981-10-0144-4.pdf>
- Maghfiroh, N., & Sholeh, M. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam Menghadapi Era Disrupsi dan Era Society 5.0. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09(05), 1185–1196.
- Mani Sekhar, S. R., Akshitha, M., & Siddesh, G. M. (2022). Introduction to Society 5.0. In K. G. Srinivasa, G. M. Siddesh, & S. R. Manisekhar (Eds.), *Society 5.0: Smart Future Towards Enhancing the Quality of Society* (pp. 1–11). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2161-2_1
- Maya, L., & Suseno, M. (2022). Investigating the Incorporation of Digital Literacy and 21st-Century Skills into Postgraduate Students' Learning Activities. *English Language Education (ELE) Reviews*, 2(May), 13–27.
- Nair, J., Chellasamy, A., & Singh, B. N. B. (2019). Readiness Factors for Information Technology Adoption in SMEs: Testing an Exploratory Model in an Indian Context. *Journal of Asia Business Studies*, 13(4), 694–718. <https://doi.org/10.1108/JABS-09-2018-0254>
- Narvaez Rojas, C., Alomia Peñafiel, G. A., Loaiza Buitrago, D. F., & Tavera Romero, C. A. (2021). Society 5.0: A Japanese Concept for a Superintelligent Society. *Sustainability (Switzerland)*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/su13126567>
- Nurul Istiq'Faroh. (2020). Relevansi filosofi Ki Hajar Dewantara sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–10. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/266/221>
- Sabri, I. (2019). Peran Pendidikan Seni di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 344. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/302>
- Sutami, H. (2021). Bahasa Mandarin dalam Era Industri 4.0 dan Era Masyarakat 5.0: Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.115>

- Syahrir, D., Kurniawana, F., Utami, V. Q. N., Irdamurni, & Desyandri. (2023). Hubungan Filosofi Ki Hajar Dewantara sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar di Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2185–2198. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7783>
- Tierney, W. G., Corwin, Z. B., & Ochsner, A. (2018). Diversifying Digital Learning: Online Literacy and Educational Opportunity. In *Diversifying Digital Learning: Online Literacy and Educational Opportunity*. <https://doi.org/10.1080/14703297.2019.1647991>
- Tyner, K. (2014). Teaching and Learning in the Age of Information. *Literacy in a Digital World*. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781135690854>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>

Tautan Youtube

https://www.youtube.com/watch?v=mfo_pMyxU1g
<https://www.youtube.com/watch?v=Cse-Qw-9mIo>

Biografi Penulis

Estri Oktarena Ikrarini, S.S., M.A. Penulis adalah dosen DPK yang ditugaskan di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Penulis merupakan lulusan dari S-1 Sastra Inggris (S-1) dan Ilmu Linguistik (S-2) dari Universitas Gadjah Mada. Sejak tahun 2020, penulis mulai tertarik untuk mendalami lebih jauh tentang literasi dan kaitannya dengan dunia pendidikan. Hal tersebut didukung dengan diterimanya beasiswa non-gelar *Microcredential* bagi dosen PPG untuk mengikuti kursus *Literacy Education* yang diselenggarakan oleh Michigan State University pada tahun 2022. Saat ini, ketertarikan penulis adalah dalam bidang literasi, linguistik, dan pengajaran bahasa Inggris. Penulis telah menjalani karier sebagai dosen Bahasa Inggris sejak tahun 2005 dan telah mengajar berbagai mata kuliah, baik Mata Kuliah Umum seperti Bahasa Inggris maupun mata kuliah keterampilan bahasa Inggris dan yang berkaitan dengan ilmu linguistik di beberapa perguruan tinggi.

KAJIAN HUKUM DAN ETIKA SENI DALAM MENGHADAPI TANTANGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA MURAL

Megawati Atiyatunnajah

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
megaatiyatunnajah@isi.ac.id

ABSTRAK

Hak cipta telah menjadi isu yang kompleks dalam konteks seni mural, mengingat banyaknya karya mural yang dibuat oleh seniman tanpa izin, dengan mengabaikan pemilik hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka, analisis kasus, serta peninjauan peraturan hukum dan etika seni yang berkaitan dengan seni mural dan hak cipta. Hasil artikel ini menunjukkan bahwa seni mural menghadapi tantangan serius terkait dengan hak cipta dan hak-hak kekayaan intelektual lainnya. Seniman mural seringkali tidak memiliki pemahaman memadai mengenai hak cipta dan menggunakan karya orang lain tanpa izin, mengakibatkan potensi sengketa hukum dan permasalahan etika. Etika seni berperan penting dalam mengatasi permasalahan ini. Kesadaran etika seni mendorong para seniman untuk menghormati hak cipta dan mempertimbangkan dampak sosial serta kreativitas dalam karya mereka. Dalam aspek hukum, diperlukan pendekatan yang komprehensif untuk melindungi hak cipta dalam seni mural. Perlindungan hukum yang lebih kuat dan pendekatan yang lebih fleksibel harus dikembangkan untuk mengakomodasi karakteristik khusus seni mural, seperti lokasi tempat karya dan interaksi dengan masyarakat. Diperlukan kolaborasi antara seniman, pemegang hak cipta, dan pihak berwenang untuk menciptakan lingkungan seni yang adil dan inovatif karena hak cipta dan etika seni dapat dihormati dan dijaga dengan baik dalam menghasilkan karya mural yang memikat dan inspiratif.

Kata kunci: etika seni; hak cipta; mural

ABSTRACT

Copyright has become a complex issue in the context of mural art, considering the abundance of murals created by artists without permission, disregarding copyright owners and other intellectual property rights. The methodology employed in this research involved a qualitative approach through literature review, case analysis, and examination of legal regulations and art ethics related to mural art and copyright. The findings of this article indicate that mural art faces significant challenges regarding copyright and other intellectual property rights. Mural artists often lack adequate understanding of copyright and use others' works without permission, leading to potential legal disputes and ethical dilemmas. Art ethics play a crucial role in addressing this issue, as ethical awareness encourages artists to respect copyright and consider the social impact and creativity in their work. In the legal aspect, a comprehensive approach is necessary to protect copyright

in mural art. Stronger legal protection and more flexible approaches should be developed to accommodate the specific characteristics of mural art, such as the location where the artwork is placed and its interaction with the community. Collaborative efforts between artists, copyright holders, and authorities are required to establish a fair and innovative art environment where copyright and art ethics can be respected and upheld, leading to the creation of captivating and inspirational mural art.

Keywords: art ethics; copyright; mural

Pendahuluan

Seni mural telah menjadi sebuah fenomena seni kontemporer yang semakin menarik perhatian dan popularitas di berbagai belahan dunia. Mural-mural yang menghiasi dinding kota, gedung, dan ruang-ruang publik tidak hanya menjadi karya seni yang memikat, tetapi juga menjadi medium untuk menyampaikan pesan sosial, budaya, dan politik kepada masyarakat. Namun, di balik keindahannya, seni mural juga menghadapi tantangan serius terkait dengan hak cipta (Nababan, 2019a). Tantangan ini timbul karena banyak karya mural yang dibuat oleh seniman tanpa izin atau pengetahuan tentang pemilik hak cipta, dan seringkali menggunakan karya orang lain tanpa persetujuan. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting tentang bagaimana hukum dan etika seni dapat berperan dalam melindungi hak cipta dalam konteks seni mural.

Dalam upaya untuk mengkaji secara mendalam permasalahan hak cipta dalam seni mural, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan studi pustaka, analisis kasus nyata, serta telaah mendalam tentang peraturan hukum dan etika seni yang relevan dengan seni mural dan hak cipta. Metodologi ini akan memungkinkan untuk memahami akar permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh seni mural dalam konteks hak cipta, serta melihat bagaimana para seniman dan pemegang hak cipta berinteraksi dalam realitas praktik seni mural. Penulisan artikel ini mengangkat penelitian tentang mural di sekolah TK IT Baitussalam Prambanan, yang dilakukan pada bulan Juni sampai dengan Juli 2023. Beberapa mahasiswa mendesain, menggambar, dan melukis di dinding TK IT Baitussalam Prambanan dengan tema anak-anak. Mural yang dilakukan di sekolah apabila dilihat dari estetik seni menambah keindahan dan inspirasi serta merangsang kreativitas bagi anak-anak yang melihatnya. Untuk pengerjaan mural ini dilakukan secara berkelompok, yaitu 5 orang mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Di bagian selanjutnya, artikel ini akan membahas secara rinci tentang dinamika hak cipta dalam praktik seni mural, termasuk isu-isu yang sering muncul seperti penggunaan karya orang lain tanpa izin, pengabaian hak cipta, dan sengketa hukum yang terkait.

Selain itu, akan dipelajari juga mengapa banyak seniman mural kurang memahami hak cipta dan bagaimana faktor-faktor tertentu memengaruhi persepsi dan praktik mereka dalam menggunakan karya orang lain (Gazali, 2017).

Kemudian, artikel ini akan mengeksplorasi peran etika seni dalam menghadapi permasalahan hak cipta dalam seni mural. Bagaimana etika seni dapat menjadi landasan bagi para seniman untuk menghormati hak cipta dan mempertimbangkan dampak sosial serta kreativitas dalam setiap karyanya (Zamzam & Aravik, 2020). Kontribusi etika seni dalam mengatasi dilema dan tantangan etis dalam konteks seni mural akan diuraikan dengan jelas. Artikel ini akan membahas perlunya pendekatan hukum yang lebih komprehensif dalam melindungi hak cipta dalam seni mural (Kodoati, 2023). Dengan mempertimbangkan karakteristik khusus seni mural, seperti lokasi tempat karya ditempatkan dan interaksi dengan masyarakat, perlindungan hukum yang lebih kuat dan pendekatan yang lebih fleksibel harus dikembangkan. Penelitian ini juga akan membahas bagaimana penggunaan teknologi digital dan platform daring memengaruhi praktik hak cipta dalam seni mural dan bagaimana hukum harus menyesuaikan diri dengan perkembangan ini.

Dalam konteks yang semakin kompleks ini, artikel ini bertujuan untuk melakukan kajian hukum dan etika seni dalam menghadapi tantangan hak cipta terhadap karya mural. Beberapa pertanyaan sentral yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana bentuk etika seni terhadap karya mural di sekolah TK IT Baitussalam Prambanan dan bagaimana bentuk tantangan perlindungan hukum yang dapat diimplementasikan untuk mengakomodasi karakteristik khusus seni mural dan memastikan keadilan bagi para pelaku seni dan pemegang hak cipta?

Pada akhirnya, artikel ini akan menarik simpulan dari hasil kajian hukum dan etika seni dalam menghadapi tantangan hak cipta terhadap karya mural. Implikasi temuan ini bagi seniman, pemegang hak cipta, dan masyarakat secara keseluruhan akan dibahas untuk menciptakan lingkungan seni yang adil dan inovatif karena hak cipta dan etika seni dapat dihormati dan dijaga dengan baik dalam menghasilkan karya mural yang memikat dan inspiratif.

Teori dan Metodologi

Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya seni atau karya intelektual lainnya untuk melindungi karyanya dari penggunaan, reproduksi, dan distribusi tanpa izin (Maulana & SH, 2020). Ini memberikan hak-hak eksklusif pada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengendalikan cara dan kondisi ketika karya tersebut digunakan oleh orang lain. Hak cipta memberikan perlindungan hukum bagi pencipta agar karyanya tidak disalahgunakan atau diambil tanpa izin, serta memberikan insentif bagi para seniman untuk terus menciptakan karya baru. Dalam konteks seni dan karya seni mural, hak cipta berlaku untuk karya yang diekspresikan dalam bentuk

seni visual, termasuk lukisan dinding atau seni mural. Berikut adalah poin-poin penting terkait hak cipta dalam seni dan karya seni mural (Dewi, 2022):

1. Perlindungan Karya Seni Mural: Karya seni mural juga dilindungi oleh hukum hak cipta seperti karya seni lainnya. Hak cipta diberikan secara otomatis begitu karya tersebut diwujudkan dalam bentuk konkret (misalnya, ketika lukisan dinding selesai dilukis).
2. Kriteria Hak Cipta: Untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, karya seni mural harus memenuhi kriteria hak cipta, yaitu karya tersebut harus merupakan hasil kreasi orisinal dari penciptanya dan diekspresikan dalam bentuk yang dapat direproduksi. Tidak ada persyaratan pendaftaran formal untuk mendapatkan hak cipta, tetapi pendaftaran hak cipta dapat memberikan bukti yang kuat tentang kepemilikan dan tanggal penciptaan karya (Maulana & SH, 2020).
3. Durasi Hak Cipta: Di banyak yurisdiksi, hak cipta berlaku selama masa hidup pencipta ditambah beberapa tahun setelah kematian pencipta (misalnya, 50 hingga 70 tahun). Setelah itu, karya tersebut masuk ke ranah publik dan dapat digunakan secara bebas oleh siapa saja.
4. Hak Eksklusif Pemegang Hak Cipta: Pencipta seni mural atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk menggandakan, mendistribusikan, menampilkan, dan memodifikasi karya seni mural, kecuali jika hak tersebut telah dijual atau dialihkan kepada pihak lain atau telah diberikan izin untuk digunakan oleh pihak lain.
5. Batasan Penggunaan Wajar: Konsep penggunaan wajar (*fair use*) memungkinkan penggunaan sebagian dari karya yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari pemegang hak cipta dalam situasi tertentu, seperti untuk tujuan pendidikan, kritik, atau penelitian. Namun, batasan penggunaan wajar ini biasanya harus dipertimbangkan dengan hati-hati dan dapat berbeda di setiap yurisdiksi.
6. Tantangan dalam Pengawasan: Salah satu tantangan dalam menghadapi hak cipta dalam seni mural adalah pengawasan terhadap reproduksi dan distribusi karya yang dilukis di dinding umum. Karena seni mural seringkali berada di ruang publik, pengendalian terhadap reproduksi dan distribusi karya bisa menjadi lebih rumit.

Penting bagi para seniman, pemilik karya seni mural, dan semua pihak yang berhubungan dengan seni untuk memahami hak cipta dan kewajiban etika terkait dengan penggunaan dan distribusi karya seni mural. Dalam beberapa kasus, ada juga peraturan khusus yang mengatur seni mural di beberapa wilayah, yang perlu dipertimbangkan untuk memahami hak dan kewajiban yang lebih spesifik.

Metodologi penelitian menggunakan pendekatan gabungan antara tinjauan pustaka, analisis dokumen hukum, dan studi kasus untuk menyelidiki aspek hukum dan etika dalam seni mural serta tantangan yang dihadapinya terkait hak cipta (Suyanto, 2023). Tinjauan pustaka digunakan untuk memahami pandangan ahli tentang hak cipta dalam seni dan etika reproduksi karya seni mural. Analisis dokumen hukum akan membahas peraturan hak cipta terkini yang relevan dengan seni mural dan meneliti aspek perlindungan hukum

untuk seniman mural. Selain itu, studi kasus pada beberapa contoh karya seni mural akan dianalisis untuk mengidentifikasi tantangan konkret yang dihadapi oleh seniman dan pemegang hak cipta dalam melindungi karyanya (Ramadhan, 2021).

Pendekatan kualitatif juga akan digunakan melalui wawancara dengan seniman, ahli hukum, dan pemegang hak cipta, serta survei masyarakat untuk mengevaluasi tingkat kesadaran etika dan hak cipta pada seni mural (Unaradjan, 2019). Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang peran hukum dan etika dalam seni mural serta memberikan solusi untuk menghadapi tantangan hak cipta yang dihadapi para seniman mural.

Bentuk Etika Seni dalam Karya Mural di Sekolah TK IT Baitussalam Prambanan

Etika seni adalah bidang yang mempertimbangkan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip etika yang terkait dengan penciptaan, presentasi, dan interpretasi karya seni (Ningrum et al., 2021). Etika seni mencakup pertimbangan tentang bagaimana seniman berhubungan dengan karyanya, hubungan seniman dengan masyarakat dan audiensnya, serta dampak karya seni terhadap masyarakat dan kebudayaan secara lebih luas. Etika seni adalah pertimbangan yang kompleks dan bisa berbeda-beda di berbagai konteks budaya dan sosial. Namun, kesadaran dan penerapan nilai-nilai etika dalam seni penting untuk menciptakan karya seni yang bermakna, inspiratif, dan menghormati nilai-nilai kemanusiaan.

Di Sekolah TK IT Baitussalam Prambanan, etika seni dalam karya mural diwujudkan melalui berbagai aspek yang berfokus pada kejujuran, kepekaan budaya, kreativitas, dan dampak positif pada lingkungan serta audiens. Pertama, seniman mural diwajibkan untuk mencerminkan ekspresi diri yang jujur dan orisinal dalam karyanya (Nababan, 2019b). Mereka didorong untuk menghindari plagiasi atau menjiplak karya orang lain demi memastikan keaslian dan integritas kreativitas seni mural. Kedua, dalam merepresentasikan budaya dan kearifan lokal, seniman mural diingatkan untuk melakukannya dengan penuh kepekaan dan rasa hormat (Rummar, 2022). Hal ini mencakup menghindari penggunaan stereotip atau representasi yang merendahkan, serta memastikan bahwa karya seni mural tersebut menghargai dan mengangkat martabat serta identitas budaya masyarakat di sekitarnya.

Ketiga, seniman diharapkan membuka diri terhadap kritik dan penolakan terhadap karyanya, sambil tetap menjunjung tinggi kebebasan berekspresi. Di lingkungan sekolah, etika seni mengajarkan kepada para seniman mural untuk menghargai pandangan dan opini dari semua pihak, termasuk siswa, guru, dan staf sekolah (Sukasih, 2021). Hal ini memperkuat komunikasi yang terbuka dan membangun kesadaran akan pentingnya menerima beragam perspektif dalam dunia seni.

Keempat, etika seni juga mencakup pertimbangan tentang dampak lingkungan. Seniman mural diharapkan menggunakan bahan dan teknik yang berkelanjutan dan

ramah lingkungan untuk menciptakan karya seni mereka. Dengan memerhatikan dampak lingkungan, seniman dan pihak sekolah berupaya untuk memberikan kontribusi positif bagi kelestarian alam. Selain itu, seniman mural di Sekolah TK IT Baitussalam Prambanan juga diharapkan memiliki kesadaran etika terhadap audiensnya, yang dalam kasus ini adalah para siswa dan komunitas sekolah. Seni mural harus memberikan manfaat edukatif dan inspiratif bagi siswa, mencerminkan nilai-nilai yang positif, seperti rasa saling menghargai, kebersamaan, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, seniman mural diwajibkan untuk mengambil pendekatan yang tepat dalam menciptakan karya seni yang relevan dengan kebutuhan dan kepentingan sekolah (Suryawan & Putra, 2020).

Penerapan etika seni dalam karya mural di Sekolah TK IT Baitussalam Prambanan adalah langkah yang penting dalam menciptakan lingkungan seni yang beretika, inspiratif, dan berdampak positif bagi siswa dan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Melalui upaya ini, seniman mural menjadi agen perubahan yang membawa pesan-pesan positif dan memperkaya budaya sekolah dengan nilai-nilai moral dan estetika yang kuat (Suherman et al., 2019).

Berikut beberapa karya seni yang menggambarkan etika seni di lingkungan sekolah TK IT Baitussalam, yang merupakan hasil karya mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta:



Gambar 1 Mural astronaut

Estetika seni dalam bentuk mural desain gambar astronout dengan imajinasi anak-anak TK akan memiliki beberapa ciri khas yang menarik dan menggambarkan imajinasi anak-anak dengan cara yang penuh warna dan kreatif. Berikut adalah beberapa ciri estetika seni tersebut (Suherman et al., 2019):

1. Warna-Warni Ceria: Estetika mural ini akan didominasi oleh warna-warna cerah dan bersemangat, seperti warna-warna pelangi, biru langit, kuning, merah, dan hijau. Warna-warna ini menggambarkan keceriaan dan kebahagiaan yang melekat pada imajinasi anak-anak.
2. Karakter Kartun: Gambar astronout yang digambarkan akan memiliki ciri khas kartun dan imut. Astronout dapat digambarkan dengan kepala besar, mata besar dan bulat, serta senyuman yang menggemaskan. Hal ini membuat mural menjadi lebih dekat dengan dunia imajinasi anak-anak.
3. Latar Luar Angkasa yang Ajaib: Latar belakang mural akan menggambarkan pemandangan luar angkasa yang ajaib, seperti planet-planet berwarna, bintang-bintang berkilauan, dan awan-awan berbentuk lucu. Penggunaan elemen fantasi dalam latar belakang ini akan memperkuat suasana imajinatif yang diinginkan.
4. Hewan Fantasi di Luar Angkasa: Selain astronout, mural ini bisa menampilkan hewan-hewan fantasi seperti *unicorn* terbang, serigala luar angkasa, atau ikan berenang di antara bintang-bintang. Penambahan elemen ini akan memperkaya imajinasi anak-anak dan membuat mural menjadi lebih menarik.
5. Kegembiraan dan Petualangan: Mural akan mengekspresikan kegembiraan dan semangat petualangan anak-anak di luar angkasa. Mungkin akan ada gambar-gambar astronout sedang melompat, terbang dengan roket, atau bermain-main dengan makhluk luar angkasa yang ramah.
6. Simbol Pendidikan: Mural ini bisa mencantumkan simbol-simbol pendidikan yang berhubungan dengan luar angkasa, seperti huruf-huruf, angka-angka, dan bentuk geometris. Hal ini dapat menggabungkan unsur pembelajaran dengan kesenangan dalam mural.
7. Sederhana dan Jelas: Estetika mural ini akan lebih bersifat sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak TK. Bentuk-bentuk dan garis-garis akan dijaga agar jelas dan mudah dikenali oleh mata mereka.

Melalui mural desain gambar astronout dengan imajinasi anak-anak TK yang penuh warna dan kreatif ini, anak-anak dapat merasa terinspirasi dan bersemangat dalam mengeksplorasi dunia imajinasi mereka sendiri, serta merangsang kreativitas dan minat mereka terhadap luar angkasa dan ilmu pengetahuan.

Estetika seni mural yang menggambarkan Kota Yogyakarta bagi anak-anak TK akan mengandung elemen-elemen yang menggambarkan keunikan dan daya tarik kota tersebut dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak (Suryawan & Putra, 2020). Berikut adalah beberapa ciri estetika seni mural tersebut:

1. Karakter Kartun yang Menggemaskan: Gambar-gambar dalam mural akan menggambarkan hewan, bangunan yang menjadi ikon Yogyakarta, serta alat transportasi yang berciri khas kota Yogyakarta. Karakter-karakter ini akan menciptakan ikatan emosional dengan anak-anak.
2. Lanskap Kota Yogyakarta yang Ikonik: Mural akan menampilkan lanskap Kota Yogyakarta yang khas dan ikonik, seperti Tugu Jogja, Malioboro, Kraton Yogyakarta, dan alat transportasi semacam andong. Lanskap ini akan memberikan kesan familiaritas dan kebanggaan akan kota mereka.
3. Warna-warna Ceria dan Kontras: Estetika mural ini akan menggunakan warna-warna cerah dan kontras yang menarik perhatian anak-anak. Penggunaan warna-warna ini akan memberikan kesan ceria dan memikat bagi mata mereka.
4. Budaya dan Tradisi Lokal: Mural ini bisa menggambarkan budaya dan tradisi lokal Yogyakarta, seperti tarian jathilan, wayang kulit, batik, atau upacara adat. Hal ini akan membantu memperkenalkan warisan budaya dan nilai-nilai lokal kepada anak-anak.
5. Pendidikan dan Cerita-cerita Edukatif: Mural ini dapat mencantumkan elemen-elemen pendidikan seperti huruf-huruf, angka-angka, dan bentuk geometris dalam gambar-gambar yang menarik. Selain itu, gambar-gambar juga dapat mengandung cerita-cerita yang edukatif untuk memperkenalkan aspek-aspek penting dari sejarah, budaya, dan alam Yogyakarta.
6. Pemandangan Alam yang Menawan: Mural ini juga dapat menampilkan pemandangan alam yang menawan di sekitar Yogyakarta, seperti perkebunan, sawah, atau gunung-gunung. Hal ini akan memberikan kesan keindahan alam dan mengenalkan anak-anak pada keanekaragaman lingkungan.
7. Pesan Positif dan Motivasi: Mural ini dapat dilengkapi dengan pesan-pesan positif dan motivasi yang sederhana, seperti semangat belajar, persahabatan, atau mencintai alam. Pesan-pesan ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan anak-anak.



Gambar 2 Mural Yogyakarta

Melalui estetika seni mural yang menggambarkan Kota Yogyakarta dengan cara yang menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak TK, mereka akan dapat mengenal dan mencintai kota tempat tinggal mereka, serta terinspirasi untuk belajar lebih banyak tentang budaya, sejarah, dan alam sekitar mereka.

Tantangan Perlindungan Hukum yang Dapat Diimplementasikan untuk Mengakomodasi Karakteristik Khusus Seni Mural dan Memastikan Keadilan bagi Para Pelaku Seni dan Pemegang Hak Cipta

Seni mural memiliki karakteristik khusus sebagai bentuk seni visual yang dilakukan di dinding atau permukaan besar lainnya, dan hal ini menimbulkan tantangan tersendiri dalam perlindungan hukum bagi para pelaku seni dan pemegang hak cipta. Salah satu tantangan utama adalah mendefinisikan dengan jelas status hak cipta seni mural dalam hukum sehingga seniman mural dapat memperoleh hak eksklusif atas karyanya dan melindungi karyanya dari penggunaan tanpa izin (Disemadi et al., 2021). Perlindungan hukum harus mencakup mekanisme pendaftaran yang efisien dan terjangkau agar seniman dapat dengan mudah mendaftarkan karya mereka dan memperkuat klaim hukum dalam kasus pelanggaran hak cipta. Selain itu, peraturan yang mengatur izin dan lisensi sangat penting untuk mengakomodasi seni mural. Pihak yang ingin menggunakan seni mural dalam proyek komersial atau lainnya harus diwajibkan untuk memperoleh izin terlebih dahulu dari seniman atau pemilik hak cipta. Dengan demikian, seniman dapat menjaga kendali atas penggunaan karyanya dan menghindari penyalahgunaan.

Tantangan lain adalah perlindungan hak moral seniman. Perlindungan ini mencakup pengakuan atas status seniman sebagai penulis karya, dan hak untuk melindungi integritas karya dari perubahan atau distorsi tanpa izin. Hak moral ini penting dalam menjaga martabat seniman dan mencegah manipulasi karya mereka tanpa persetujuan. Seni mural juga dapat menghadapi tantangan fisik, seperti vandalisme atau pencurian, yang dapat merusak karya seniman. Oleh karena itu, perlu adanya pengaturan hukum yang mengkriminalisasi pelanggaran fisik terhadap seni mural, untuk mencegah kerusakan dan kehancuran karya seniman dengan memberlakukan sanksi yang tepat. Dalam menghadapi sengketa hak cipta dan masalah hukum lainnya yang melibatkan seni mural, diperlukan sistem penyelesaian sengketa yang cepat dan efektif (Wati et al., 2021). Sistem ini memastikan keadilan dapat diakses oleh para pelaku seni dan pemegang hak cipta tanpa terlalu membebani mereka secara finansial dan waktu. Tidak kalah penting adalah upaya kampanye edukasi dan kesadaran tentang hak cipta dan perlindungan hukum bagi seni mural. Dengan meningkatkan pemahaman tentang pentingnya hak cipta dan seni mural, akan lebih mudah untuk menciptakan lingkungan yang adil dan berdaya bagi para pelaku seni, serta masyarakat umum dan pihak-pihak terkait lainnya.

Pendaftaran hak kekayaan intelektual untuk suatu karya mural dilakukan melalui proses pendaftaran hak cipta. Hak cipta adalah bentuk hak kekayaan intelektual yang

memberikan perlindungan atas karya kreatif berupa ekspresi ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk konkret, termasuk di dalamnya lukisan mural (Disemadi et al., 2021; Restuningsih et al., 2021).

Berikut adalah langkah-langkah umum untuk mendaftarkan hak kekayaan intelektual suatu karya mural (Disemadi et al., 2021):

1. Identifikasi Pencipta: Pastikan untuk mengetahui dengan jelas siapa pencipta atau seniman yang membuat karya mural tersebut. Hak cipta akan melekat pada pencipta karya, kecuali ada perjanjian tertulis yang menyatakan sebaliknya.
2. Persyaratan Hak Cipta: Pastikan karya mural Anda memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan hak cipta. Untuk memperoleh hak cipta, karya tersebut harus memiliki unsur-unsur keaslian, ekspresi kreatif, dan dituangkan dalam bentuk konkret. Karya mural harus merupakan kreasi asli dan bukan tiruan dari karya lain yang sudah ada.
3. Pendaftaran Hak Cipta: Setelah memastikan kelayakan untuk mendapatkan hak cipta, langkah selanjutnya adalah melakukan pendaftaran. Anda perlu menghubungi lembaga atau kantor yang bertanggung jawab atas pendaftaran hak cipta di negara Anda. Di banyak negara, kantor hak cipta berada di bawah Departemen Kehakiman atau Kementerian Hukum.
4. Pengisian Formulir: Isilah formulir pendaftaran hak cipta yang disediakan oleh lembaga tersebut. Formulir ini biasanya meminta informasi tentang karya mural, termasuk deskripsi singkat, tanggal pembuatan, nama pencipta, dan alamat kontak.
5. Pendaftaran Karya: Sertakan karya mural tersebut dalam proses pendaftaran. Di beberapa negara, Anda mungkin perlu menyediakan salinan fisik atau digital dari karya tersebut. Jika karya mural sangat besar dan tidak dapat dipindahkan, Anda dapat menyertakan foto berkualitas tinggi sebagai representasi karya.
6. Biaya Pendaftaran: Pastikan Anda membayar biaya pendaftaran yang diminta oleh lembaga tersebut. Biaya ini bervariasi tergantung pada negara dan jenis karya yang didaftarkan.
7. Proses Pemeriksaan: Setelah pendaftaran diajukan dan biaya dibayarkan, karya mural Anda akan melalui proses pemeriksaan oleh kantor hak cipta. Proses ini dapat memakan waktu beberapa minggu hingga beberapa bulan, tergantung pada volume pendaftaran yang sedang diproses.
8. Perlindungan Hak Cipta: Setelah pendaftaran diterima dan disetujui, Anda akan mendapatkan sertifikat atau tanda bukti lain yang menunjukkan bahwa karya mural Anda telah mendapatkan perlindungan hak cipta. Perlindungan ini berlaku dalam batas waktu tertentu, tergantung pada hukum hak cipta di negara Anda.

Penting untuk diingat bahwa di beberapa negara, hak cipta secara otomatis berlaku saat suatu karya dibuat dalam bentuk konkret tanpa harus mendaftarkannya. Meskipun demikian, pendaftaran hak cipta tetap merupakan langkah yang baik untuk memberikan bukti yang kuat tentang kepemilikan dan untuk melindungi hak-hak pencipta jika terjadi perselisihan di masa depan (Sujayanthi, 2019). Selalu disarankan untuk berkonsultasi

dengan ahli hukum atau kantor hak cipta setempat untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai prosedur pendaftaran hak cipta di wilayah Anda.

Simpulan

Dalam kajian hukum dan etika seni mengenai hak cipta terhadap karya mural, dapat disimpulkan bahwa perdebatan terus berlanjut mengenai batasan antara hak cipta dan kebebasan berekspresi seniman. Meskipun karya mural seringkali menjadi bentuk seni publik yang menghiasi ruang kota dan menyuarakan pesan sosial, hak cipta tetap menjadi isu krusial yang harus dihadapi. Perlu dipertimbangkan keseimbangan antara perlindungan hak cipta seniman dengan pentingnya memberikan ruang bagi seni publik yang memperkaya masyarakat. Dalam menghadapi tantangan ini, pihak terkait, seperti pengelola kota dan pemegang hak cipta, perlu mencari solusi kolaboratif yang adil dan berkeadilan untuk menghargai karya seni serta menghormati hak-hak penciptanya. Selain itu, kesadaran akan etika seni juga harus ditingkatkan, baik di kalangan seniman maupun masyarakat, sehingga kesenian dapat berkembang secara harmonis tanpa melanggar hak cipta dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi kehidupan berbudaya dan berkesenian kita.

Referensi

- Dewi, C. I. D. L. (2022). Karya Mural: Kebebasan Bereksprei Seniman Jalanan Yang Dilindungi Hak Cipta. *Jurnal Yustitia*, 16(1), 14–21.
- Disemadi, H. S., Yusuf, R. R., & Zebua, N. W. S. (2021). Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 4(1), 41–52.
- Gazali, M. (2017). Seni Mural Ruang Publik dalam Konteks Konservasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 11(1), 69–76.
- Kodoati, M. C. (2023). Epikureanisme dan Stoikisme: Etika Helenistik untuk Seni Hidup Modern. *Media: Jurnal Filsafat Dan Teologi*, 4(1), 91–102.
- Maulana, I. B., & SH, L. L. M. (2020). *Sukses Bisnis Melalui Merek, Paten dan Hak Cipta*. Citra Aditya Bakti.
- Nababan, R. S. (2019a). Karya Mural Sebagai Medium Mengkritisi Perkembangan Jaman (Studi Kasus Seni Mural Karya Young Surakarta). *International Conference on Art, Design, Eduvation, and Cultural Studies (ICADECS)*.
- Nababan, R. S. (2019b). Karya Mural sebagai Medium Mengkritisi Perkembangan Jaman (Studi Kasus Seni Mural Karya Young Surakarta). *International Conference on Art, Design, Eduvation, and Cultural Studies (ICADECS)*.
- Ningrum, D. S., Aini, I. M., Faha, Y. M., & Maretha, E. V. (2021). Etika Bisnis Islam Seni Berbisnis dalam Keberkahan. *Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(1), 69–80.

- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Restuningsih, J., Roisah, K., & Prabandari, A. P. (2021). Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Notarius*, 14(2), 957–971.
- Rummar, M. (2022). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588.
- Suherman, S., Giyanti, S., & Anggraeni, S. P. K. (2019). Mural di Lingkungan Sekolah dalam Konteks Pendidikan Konservasi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).
- Sujayanthi, N. W. M. (2019). Budaya Perlindungan Hak Cipta Pada Ciptaan Seni di Institut Seni Indonesia Denpasar. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 7(1), 31–35.
- Sukasih, S. (2021). Pendidikan Karakter dalam Mural. *MURAL, Menguak Narasi Visual Dari Berbagai Perspektif Ilmu*, 95.
- Suryawan, I. G., & Putra, K. D. S. (2020). Menumbuhkembangkan Apresiasi Seni Rupa Anak Sekolah Dasar Terhadap Karya Seni Lukis Kaca Nagasepaha. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 125–134.
- Suyanto, S. H. (2023). *Metode Penelitian Hukum Pengantar Penelitian Normatif, Empiris dan Gabungan*. Unigres Press.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Wati, N. K. E. K., Budiarta, I. N. P., & Sukadana, I. K. (2021). Hak Cipta Karya Seni Lukis sebagai Jaminan Fidusia. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 2(1), 32–36.
- Zamzam, H. F., & Aravik, H. (2020). *Etika Bisnis Islam Seni Berbisnis Keberkahan*. Deepublish.

Biografi Penulis

Megawati Atiyatunnajah, S.H., M.H. Lahir di Klaten, 20 Juni 1987. Menempuh pendidikan di SD Negeri Klaten 1 (1993-1999), SMP Negeri 2 Klaten (1999-2002), SMA Negeri 1 Klaten (2002-2005), melanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi pada tahun 2006-2010 di S-1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret. Kemudian 2010-2011 melanjutkan ke jenjang Magister S-2 Ilmu Hukum, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Selain mengajar, penulis aktif dalam kegiatan Legal Drafting dan Contract Drafting (2012-2022) dan menjadi tim advokasi pendampingan hukum di Layanan Konsultasi Bantuan Hukum, Universitas Negeri Yogyakarta (2012-2019). Menjadi Dosen Tetap di Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2022-sekarang) dan Dosen Tidak Tetap/Tutor di Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka (2021-sekarang) serta sebagai Korektor di Universitas Terbuka UPBJJ Jakarta (2020-sekarang). Aktif menulis prosiding, karya ilmiah, jurnal, dan modul serta selalu berpartisipasi dalam mengikuti workshop nasional maupun internasional.