

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Ide Penciptaan

Penulis telah mengamati secara dekat dan terlibat secara intens dalam kurun lebih dari 5 tahun bagaimana masyarakat merayakan perkembangan teknologi komunikasi. Sebuah perkembangan teknologi yang berorientasi pada pencapaian kecanggihan simulasi digital pada wacana *cybercultures* dan praktik sistem mekanikal *cybernetic*. Hal ini sangat menarik bagi penulis sebagai kajian khusus mengenai persoalan kecenderungan pola komunikasi dan relasinya dalam konteks mencermati kembali watak budaya Indonesia. Presentasi teknologi simulasi melalui berbagai perangkat sistem komunikasi begitu dekat dengan kebutuhan penunjang aktivitas sosial, politik, pendidikan, budaya maupun bisnis saat ini.

Secara pragmatis masyarakat pengguna sangat dibantu baik dalam pekerjaan maupun dalam menjalin hubungan sosial melalui kecanggihan fitur dan *provider* penyedia fasilitas *networking* untuk membangun sistem komunikasi melalui media sosial. Semua sistem dengan fasilitas virtual digerakkan secara mekanis untuk berhubungan dengan orang lain tanpa kehadiran dan interaksi fisik. Ruang maya dieksplorasi untuk menjelajah hasrat sebagai ruang tanpa batas, mulai informasi politik, hiburan, pendidikan, bisnis, perniagaan, *networking*, jejaring sosial sampai eksplorasi identitas-identitas baru yang serba palsu.

Peran *cybernetic* dengan berbagai aspek yang muncul sebagai sebuah konsekuensi perubahan sistem sosiokultural ketika dunia virtual mendominasi dunia realitas sehingga dapat dikatakan menjadi semacam 'dunia kedua' masyarakat

kontemporer. Visi masyarakat kontemporer terkesan melekat pada budaya urban sebagai bagian yang terintegrasi dengan perkembangan perilaku sosialnya.

Saat ini kecenderungan masyarakat berada pada perubahan perilaku dengan mengeksplorasi ruang *cyber* untuk memenuhi berbagai kebutuhan sosial maupun profesinya. Masyarakat sadar akan pentingnya koneksitas individual maupun komunitas melalui pemanfaatan jejaring *cybernetic* dengan sejumlah aktivitas pada *virtual space*. *Virtual space* merupakan ruang bagi penciptaan diri subjek yang terkoneksi dan melampaui batas-batas teritori fisik (Anderson, 2008). Kemudian subjek dapat hadir melalui bentuk visual dan tekstualnya, seperti yang dipaparkan Turkle (2014) mengenai kondisi bentuk subjektivitas baru dengan menyatakan: “*we are encouraged to think of ourselves as fluid, emergent, decentralized, multiplicitous, flexible, and ever in process*”.

Melalui pernyataan ini Turkle memperkenalkan mengenai subjektivitas baru yang bermain dalam ruang simulasi dan dikonsepsikan dengan eksperimentasi yang mendudukan identitas dan materialitas sebagai sesuatu yang disamarkan dalam virtualitas. Kecenderungan hidup semacam ini berada dalam pengaruh *virtual space* dan idealisasi *virtual space* yang semakin mengkristal secara laten pada masyarakat dunia akhir-akhir ini.

Di Indonesia khususnya kota-kota besar telah menunjukkan perubahan sistem yang signifikan (sistem sosial, sistem ekonomi, sistem pendidikan, sistem pemerintahan, sistem politik, dan perilaku sosial) dalam konteks eksplorasi penggunaan instrumen *cybernetic* secara sporadik. Melalui aplikasi berbagai sistem jejaring mekanis *cybernetic* membawa perubahan signifikan terhadap perubahan sosial dan perubahan sistem ekonomi. Fasilitas ruang maya nampaknya mampu

mengubah karakteristik masyarakat urban dengan budaya kontemporer dalam sistem digitalisasi melalui jejaring *cybercultures*.

Melalui teknologi komunikasi digital, masyarakat dunia telah melakukan eksodus besar-besaran semacam proses urbanisasi yang laten ke dalam suatu *landscape* baru perpindahan manusia ke dalam bentuk urbanisasi virtual. Proses urbanisasi ke dalam bentuk perpindahan manusia secara besar-besaran ke pusat-pusat kota digital dalam ruang maya. Hal ini tentu saja membangun sebuah karakteristik masyarakat baru yang cenderung mengeksplorasi sistem digitalisasi pada hampir sebagian aktivitas keseharian untuk menopang pragmatisme pekerjaannya. Ketika sistem aplikasi digital yang dipergunakan sudah sangat futuristik semakin merangsek ke hadapan kita, sementara doktrin dan norma-norma agama yang berkepentingan secara ideologis selalu membawa pemikiran masyarakat ke masa lalu dengan tata nilai dan norma yang statis dan dogmatis. Hal inipun terjadi justru dominan digerakan oleh kekuatan opini publik melalui fasilitas *cybernetic*, kemudian yang terjadi melahirkan konflik, kontradiksi, ironi, dan memunculkan berbagai persoalan paradoksal lainnya. Nah, saat ini manusia sampai pada titik tersebut, manusia sejatinya berada pada kondisi ketergantungan eksistensial yang mengarah semua sistem didiskualifikasi, aktivitas *virtual space* mengubah pola hidup pada dimensi imajiner dan membangun persepsi seolah-olah.

Realitas virtual sebagai sebuah konsep teknologi simulasi digital yang menciptakan berbagai realitas dengan teknik simulasi digital melalui sistem *computerized*. Berbagai ilusi tiga dimensi diciptakan sebagai bagian pokok yang mampu mencitrakan imaji-imaji realistik. Teknologi *virtual reality* juga tampaknya telah mampu menerjemahkan mimpi ke dalam medan keniscayaan elektronis maka

proses pelenyapan dunia riil secara otomatis terkonstruksi sistemik sebagai rivalitas posisi realitas aktual. Keadaan ini dimulai dengan intensitas sistemik masyarakat secara berangsur membangun habitus yang berperan penting dalam membangun kebudayaan dengan pencitraan posmodern. Dengan begitu, sesungguhnya telah terjadi percampuran, persilangan, *displacement*, dan *replacement* yang terus tumbuh bergerak memasuki ruang terbentuknya budaya baru mencuat sebagai dinamika *quantum reality*. Antusiasme masyarakat semacam inilah dihayati dalam membangun tren terkini dengan membuka ruang perubahan sosiokultural dengan menggeser berbagai perspektif melalui sistem telekomunikasi, informasi, simulasi digital, bisnis, dan pencitraan diri.

Fakta sosial yang mencengangkan justru pengguna fasilitas ini telah merambah ke semua lapisan masyarakat dan menerabas ke semua usia dari pusat hingga pelosok desa sampai jangkauan terjauh satelit dari *provider*nya. Lahirlah paradigma internet kini berada dalam genggamannya, faktanya sampai akhir tahun 2017 pengguna internet aktif di Indonesia sudah mencapai 136 Juta jiwa. Aktivitas keseharian dihabiskan untuk sebuah siklus kerja akselerasi tinggi memerangkap ritme hidup dalam percepatan yang meringkas waktu melalui dimensi ruang privat.

Konsep kehadiran riil bergeser ke ruang dimana konsep kehadiran imajiner tengah dihayati masyarakat kontemporer meskipun sesungguhnya kehadiran imajiner telah berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial dan menggeser nilai berikut substansinya melalui teknologi *virtual space*. Pencermatan inilah kemudian dijadikan bagian penting untuk melihat kembali pemicu dominasi maya yang signifikan membangun karakteristik budaya masa kini. Hal tersebut penting penulis cermati sebagai fokus permasalahan penelitian penciptaan seni ini.

Perubahan sosiokultural ternyata memberi kontribusi efektif bagi munculnya kontinuitas yang berorientasi bergerak terbelah, berkembangnya berbagai perspektif, disposisi, dan dislokasi sosiokultural. Hal tersebut berdampak pada perubahan berbagai perubahan perilaku, prinsip-prinsip etika, kebenaran moral dengan pereduksian nilai budaya, dan terbentuknya identitas masyarakat. Kemudian kesadaran budaya hadir dengan mendalami berbagai persoalan konstruksi budaya melalui upaya meletakkan kembali aspek lokalitas budaya sebagai acuan dasar pemikiran. Hal tersebut berbanding lurus pada peran *cybernetic* dengan berbagai aspek yang muncul sebagai sebuah konsekuensi perubahan sistem sosiokultural.

Ketika dunia maya mendominasi dunia realitas yang selanjutnya dipersepsikan sebagai 'alam atau dunia kedua' masyarakat kontemporer. Melalui jalur-jalur informasi bebas menyergap masyarakat ke berbagai ruang aktivitas untuk menikmati globalisasi dengan pemanfaatan ruang elektronis pada serabut optik (*optical fibers*). Ruang elektronis yang populer sebagai *fibre optic* berkecepatan cahaya begitu luar biasa dengan interaksinya yang mampu meniadakan pentingnya eksistensi fisik. Eksistensi fisik dianggap mampu terwakili dengan eksistensi maya melalui teknologi simulasi dan kecanggihan komunikasi saat ini. Meskipun pada kenyataannya komunikasi virtual tak dapat diinterpretasikan secara utuh sama ketika komunikasi langsung melalui eksistensi fisik. Begitu besar dorongan visi urban melekat pada perilaku keseharian sebagai bagian yang terintegrasi dengan perkembangan masyarakat kontemporer.

Kecenderungan hidup semacam ini berada dalam pengaruh *virtual space* dan idealisasi *virtual space* yang mengkristal secara laten pada masyarakat dunia

akhir-akhir ini. Masyarakat urban di Indonesia khususnya di kota-kota besar yang berkontribusi aktif dalam terjadinya perubahan sistem yang signifikan (sistem sosial, sistem ekonomi, sistem pendidikan, sistem pemerintahan, sistem politik dan sistem budaya) dalam konteks penggunaan instrumen *cybernetic* secara simultan. Aplikasi berbagai sistem jejaring mekanis *cybernetic* membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap perubahan sosial dan perubahan sistem ekonomi. Hal tersebut dapat dicermati sebagai fakta terbentuknya berbagai perubahan gaya hidup yang dipengaruhi budaya *cyber* (gaya berkomunikasi, gaya berbelanja, gaya transaksi bisnis, gaya belajar dengan fasilitas *virtual space*, dan orientasi seks).

Saat ini penggunaan fasilitas produk *cybercultures* secara merata dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, dari kelas atas hingga ke kelas bawah, dari masyarakat metropolitan sampai ke pelosok desa tanpa sekat dan kasta. Melalui ketersediaan jaringan didukung aksesibilitas yang tinggi teknologi komunikasi, semua lapisan masyarakat mayoritas melalui *smartphone* mampu mengakses internet dan mengeksplorasi dunia. Fasilitas ruang maya nampaknya mampu mengubah karakteristik masyarakat pedesaan, sehingga mengalami perubahan sosiokultural sebagai masyarakat urban dengan budaya kontemporer dalam sistem digitalisasi. Sebagai contoh sederhana adalah semakin meningkat eksplorasi terhadap produk *cybercultures* pada semua usia dan status ekonomi sosial. *Cybercultures* dieksplorasi sebagian besar aktivitas sehari-hari sebagai penopang dunia kerja melalui penggunaan fasilitas jejaring serba digital yang pada akhirnya membentuk tingginya ketergantungan elektronik (fasilitas komunikasi telepon, email, internet, dan kecenderungan besar penggunaan fasilitas media sosial).

Dalam konteks kajian ini penulis fokus pada perubahan perilaku sosial

masyarakat Indonesia yang secara umum memegang teguh pada nilai tradisi luhur sebagai kearifan lokal yang dihayati dalam keseharian. Namun, akhir-akhir ini muncul berbagai kecenderungan gaya hidup serba internet, khususnya di kota-kota besar. Argumentasi lainnya, karena penulis memiliki hubungan emosional terhadap masyarakat Indonesia dan kebudayaannya. Penulis lahir sebagai orang Indonesia dan sepanjang hidupnya menghayati sebagai bagian dari kultur Indonesia yang terpengaruh budaya urban.

Penulis memiliki pengalaman empiris berkaitan dengan kecenderungan masyarakat yang memiliki karakteristik masyarakat yang adaptif terhadap berbagai kebudayaan dan sistem yang tumbuh di sekitarnya. Indonesia memiliki populasi penduduk yang tinggi yang didominasi pertumbuhan masyarakat urban beserta pertumbuhan kebudayaannya. Indonesia sebagai representasi budaya Timur terus tumbuh, diacu, dan dipertahankan. Indonesia secara geografis berpotensi menjadi *hot spot* pertumbuhan masyarakat urban yang mengusung habitus dan latar belakang budaya lokalnya masing-masing.

Ketika arus urbanisasi deras beberapa kelompok masyarakat meninggalkan daerah hijrah ke pusat kota berikut modal sosiokulturalnya, dalam interaksi sosial di lingkungan barunya saling merajut impian ke kota-kota besar. Sehingga serta merta mereka pun berinteraksi dengan berbagai komunitas masyarakat baru dari berbagai latar belakang sosiokulturalnya membangun gugus kebudayaan baru dengan mengadaptasi, mengadopsi budaya lokalnya, dan berbagai aspek budaya *cyber* secara global. Proses ini dimulai dengan intensitas sistemik masyarakat yang kemudian memiliki habitus di mana aktivitas dunia *cybernetic* berperan penting dalam membangun kebudayaan dengan pencitraan sebagai masyarakat *postmodern*.

Pada saat ini terjadi suatu percampuran, persilangan, peleburan, pergeseran, penggantian citra, dan berbagai disposisi tumbuh bergerak memasuki ruang terbentuknya budaya baru. Kemudian terbentuknya habitus baru dimana masyarakat tak dapat lepas dari aktivitas dunia maya sebagai sebuah tren baru yang tak terelakkan. Antusiasme masyarakat Indonesia dengan berbagai strata sosial dan ekonomi bergeser perspektif hidupnya untuk menyerap sistem telekomunikasi, informasi, simulasi digital, aktivitas bisnis, pencitraan diri melalui dunia maya hingga penikmat sistem kenyamanan transaksional.

Masyarakat hingar-bingar tampil dengan representasi baru berada dalam kota-kota besar sebagai hasil dari pandangan postmodern melalui sentuhan budaya heterogen. Sistem komunikasi yang mendorong intensitas terkonstruksinya kontak-kontak budaya mewujudkan begitu signifikan. Konteks ini membawa pemahaman komunikasi sebagai materi pokok proses perkembangan budaya melalui eksplorasi penggunaan produk-produk *cybercultures* yang membuka ruang bebas untuk melesatkan proses kebudayaan itu sendiri. Sebuah proses kebudayaan yang secara universal memiliki daya untuk menggerakkan sebagian besar praktik budaya pada ruang disposisi atau kesadaran mereposisinya.

Praktik *cybercultures* senantiasa berujung pada sebuah proses penggantian maya (*virtual replacement*) sebagai bentuk representasi eksistensi manusia pada praktik digitalisasi. Terpaan sporadis arus globalisasi telah mengubah cara pandang masyarakat dalam interaksi sosial dan aktivitas sehari-hari. Perlahan tetapi pasti, budaya lokal mulai tergerus oleh hegemoni budaya populer. Hegemoni budaya populer tidak saja mengubah tata sosial namun mempengaruhi perilaku, gaya hidup tetapi juga pola pikir masyarakat. Perilaku, gaya hidup, dan pola pikir masyarakat



turut berubah sebagai risiko dari perubahan dan perkembangan teknologi komunikasi yang begitu melekat sebagai bagian penting kebutuhan secara luas.

Perubahan ini sebagai ekses perkembangan teknologi digital, televisi, koran, majalah, radio, internet, dan lainnya. Kecenderungan masyarakat mengadaptasi bahkan mengadopsi salah satunya budaya konsumerisme sebagai hegemoni budaya, perubahan sosial yang terus berkembang tersebut mengikis nilai-nilai budaya lokal hingga terancam punah. Hal tersebut dapat dicermati bagaimana etika hubungan sosial antara anak terhadap orang tua dan keluarga yang terkikis rasa hormat dan saling menghargai ketika berada pada aktivitas penikmatan dunia maya. Hilangnya model lokal yang tergantikan oleh model tokoh fiksi impor ketimbang merujuk pada model-model *local wisdom*. Gatotkaca tergantikan tokoh Superman, tokoh Bima tergantikan Hulk dan Rambo serta begitu banyak contoh lainnya.

Televisi sebagai produk budaya populer yang pengaruhnya sangat besar di tengah masyarakat, mulai meniru berbagai hal: gaya berbahasa, gaya berbusana, gaya hidup, dan pola pikir. Perubahan cita rasa masyarakat kemudian mengubah cara pandang yang dipengaruhi budaya asing, bahasa, pola makan, gaya busana, sistem pendidikan dan ekonomi diadaptasi dari tren budaya masa kini. Dampaknya, terjadi perubahan sosial dan esensi nilai-nilai budaya lokal yang kian tereduksi.

Kapitalisme sebagai penguasaan alat produksi oleh kaum pemilik modal, dan memproduksi produk yang semaksimal mungkin untuk memperoleh keuntungan sebesar-besarnya, secara tidak sadar, budaya konsumerisme dan hegemoni kapitalistik tumbuh subur di Indonesia. Dasawarsa 1920-an dan 1930-an merupakan titik balik penting menurut Dominic Strinati (2003: 4) bahwa:

Dalam kajian dan evaluasi budaya populer dimulai dari munculnya sinema

dan radio produksi massal dan konsumsi kebudayaan, bangkitnya fasisme dan kematangan demokrasi liberal di sejumlah negara barat, semuanya memainkan peran dan memunculkan perdebatan atas budaya massa.

*Cybercultures* dengan representasi bentuknya yang lebih canggih, praktis, lebih halus, memesonakan, dan lebih nikmat berhasil menjerat pasar potensialnya yang begitu kuat mencengkeram media massa khususnya media televisi adalah kontes pencarian bakat di bidang musik atau film. Munculnya pola-pola instan yang ditawarkan sistem teknologi simulasi digital sehingga masyarakat cenderung merasakan sebuah kenikmatan baru untuk meraih hasrat dan impian melalui pola baru semacam ini.

Faktanya bahwa negeri ini sebagai bagian dari masyarakat dunia yang konsumtif merupakan pengguna jejaring sosial yang mewabah akhir-akhir ini dengan motif sebagai media komunikasi 'silaturahmi' dengan teman lama untuk romantisme atau menggilainya dengan motif-motif tertentu hingga berselancar membangun jaringan bisnis *online*. Kendati kelompok masyarakat tertentu masih mengenal tradisi mudik saat lebaran yang sesungguhnya memiliki berbagai alasan spesifik untuk melakukan eksodus besar-besaran yang bersifat temporer. Pola ini bergerak dengan pasti menunjukkan disposisi budaya Indonesia dalam konteks kesadaran eksistensi dan kesadaran humanistik antar-pengguna. Perubahan perilaku sosial ini dapat diamati mulai hilangnya tradisi dan kebiasaan masyarakat yang tak lagi mengacuhkan lagi *anggah-ungguh, tepo seliro, sowan, sungkeman* dengan orang tua saat Idul Fitri karena telah tergantikan serta merta secara mekanis dengan fasilitas *cybernetic*.

Situasi ini lazim dipraktikkan pada berbagai perayaan keagamaan hingga momen ulang tahun. Kondisi ini bertolak belakang dengan tradisi mudik lebaran

dan upacara-upacara keagamaan lainnya yang mementingkan kehadiran fisik di semua aktivitas tersebut.

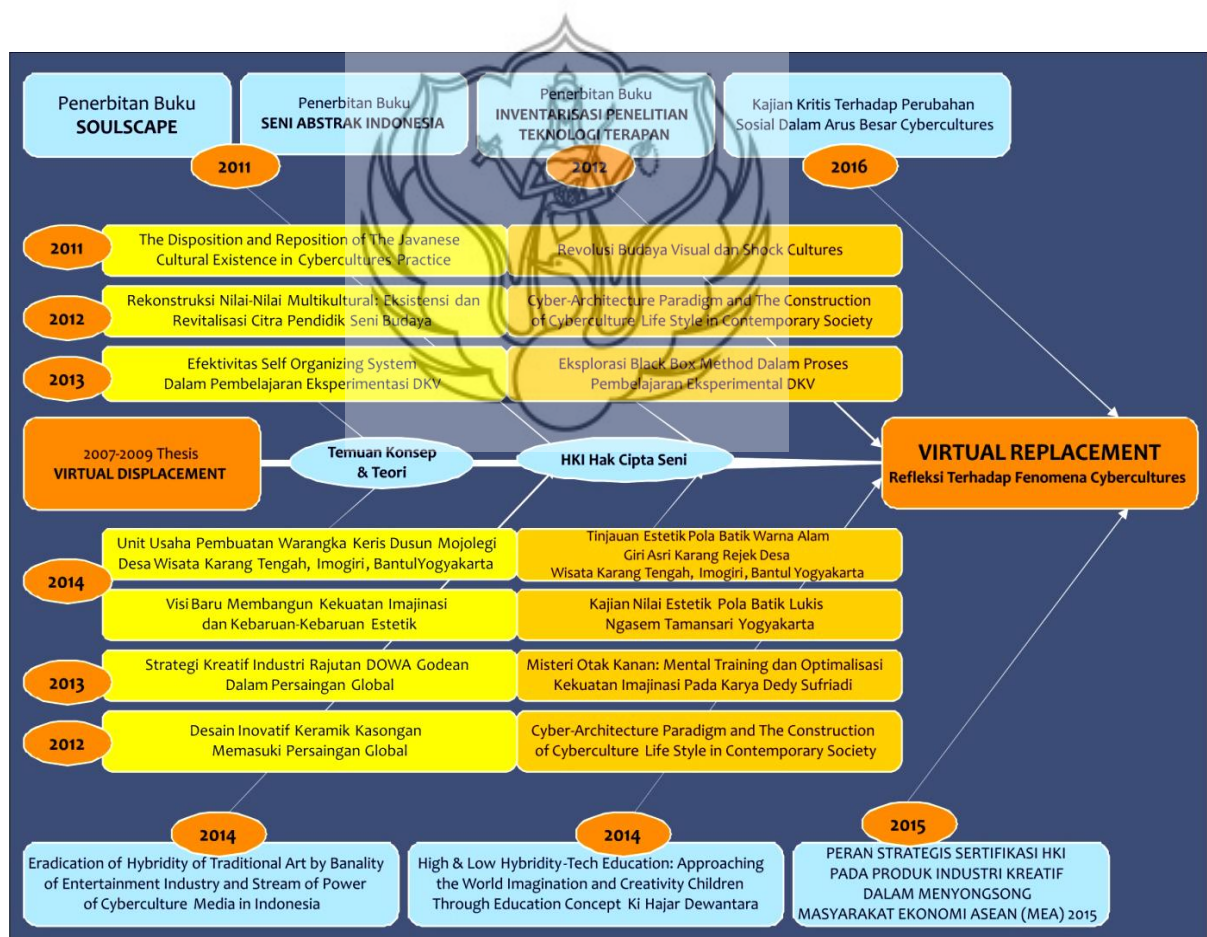
Fakta sosial yang mencengangkan justru pengguna fasilitas ini merambah ke semua lapisan masyarakat dan menerabas ke semua usia serta strata sosial dari pusat hingga pelosok desa sampai jangkauan terjauh satelit dari *provider*nya. Internet kini berada dalam genggaman. Aktivitas kehidupan kemudian seakan dihabiskan dalam ruang-ruang virtual berakselerasi dengan ritme percepatan tinggi menjadi perangkat mempersempit ruang dan meringkus waktu bagi perjalanan kehidupan.

Pencapaian tersebut di samping mampu meningkatnya tingkat efisiensi, efektivitas, dan kenyamanan, tetapi memicu pola komunikasi membentuk karakter dalam berbagi ruang dan waktu untuk berbasa-basi, tegur-sapa serta berinteraksi sosial. Konsep kehadiran riil bergeser ke dalam ruang kehadiran *virtual* yang dominan sebagai eksese penurunan kualitas interaksi sosial dan berpotensi menghilangkan lapis-lapis toleransi humanisnya. *Cybercultures* lantas dianggap menerjemahkan konsep kehadiran imajiner yang dominan mampu menggantikan konsep kehadiran riil sehingga berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial dan kehilangan lapis-lapis toleransi humanistik pada masyarakat dewasa ini.

Bergesernya berbagai paradigma ruang eksistensi dan pola-pola hubungan sosial, aktivitas ekonomi, religi dan sebagainya menguatkan pandangan bahwa sebuah perubahan atau pergeseran terjadi begitu luar biasa sehingga terjadi pergeseran nilai dan substansinya yang dipicu oleh perkembangan teknologi *virtual space*. Pertumbuhan dan perkembangannya kian melampaui populasi penduduk bumi yang sebagian telah diambil alih yang mengarah pada pembentukan

akumulasi multikultur melalui paket *cybercultures*. Pencermatan inilah kemudian dijadikan mediasi untuk melihat picu aspek-aspek ledakan maya yang signifikan membangun karakteristik budaya masa kini hingga masa yang akan datang.

Penulis dalam penelitian penciptaan seni selama menyusun disertasi ini telah menyiapkan peta jalan penelitian yang dapat membantu penyusunan dan penguatan dalam menyusun disertasi. Melalui peta jalan penelitian ini penulis berusaha sedapat mungkin menemukan berbagai hal yang berkaitan langsung dengan subjek pokok penguatan dan penajaman disertasi ini.



Skema 1

Peta Jalan Penelitian Sebagai *Outline* Disertasi Penciptaan Seni

## B. Ide dan Konsep Penciptaan

Penyusunan disertasi penciptaan seni ini fokus pada gagasan pokok mengamati berbagai perubahan perilaku, gaya hidup, cita rasa, kecenderungan masyarakat yang mengemuka akhir-akhir ini. Kecenderungan perilaku sosial terhadap ketergantungan penggunaan fasilitas maupun produk budaya *cyber* dapat dicermati sebagai suatu perubahan yang dinamis. *Landscape* sosial yang menggambarkan secara jelas perubahan sikap, perilaku, cara pandang, dan gaya hidup serba digital secara perlahan terbentuknya kecanduan yang luar biasa.

Secara konseptual penulis hendak mereinterpretasikan perubahan perilaku sosial sebagai dampak ketergantungan penggunaan produk *cybercultures*. Aspek-aspek yang melekat pada perkembangan teknologi komunikasi dan simulasi digital menjadi bagian penting dalam pemilihan eksplorasi tanda yang dapat dimunculkan sebagai metafor dalam proses perwujudan gagasan kreatif. Pada proyek disertasi penciptaan seni ini penulis hendak merefleksikan pengalaman subjektif sekaligus mempresentasikan hasil perenungan yang dapat disampaikan ke publik sebagai upaya reflektif dalam mencermati *cybercultures* tersebut. Memahami semua yang dirasakan selama ini sebagai bagian dari perubahan budaya yang harus disikapi secara khusus. Sehingga masyarakat tetap memiliki kesadaran humanistik dan tetap menghargai makna eksistensi kehadiran dengan menjadikan perubahan sistem komunikasi digital sebagai bagian terintegrasi dari semua sistem budaya.

Dengan demikian penulis menentukan bahwa perubahan kebudayaan yang bergerak dinamis tersebut dipahami sekaligus diyakini sebagai sebuah wacana kreatif (diskursif), sistem pemaknaan dan dalam sistem gagasan bukan pada sistem nilai. Kemudian penulis menemukan titik terang bagaimana proses budaya yang

dapat dipetik pada aspek *lingua franca* setiap gejala visual yang hadir mengedepan, bahwa kebudayaan sebagai sistem gagasan merupakan sebuah proses wacana (diskursif). Pembahasan tersebut secara intens kami diskusikan dengan PM Laksono ketika menempuh Mata Kuliah Pendamping Disertasi (Sabtu, 11 Agustus 2012), sehingga meyakinkan penulis untuk memahami peristiwa kebudayaan melalui perspektif sistem gagasan. Pembahasan mengenai ini dilengkapi dengan argumentasi yang mendasari bahwa kebudayaan dapat dicermati dari sisi pokoknya yakni munculnya proses wacana (diskursif) dalam konstruksi sistem gagasan.

*Virtual Replacement* merupakan respons dari perubahan dan pergeseran maya (*virtual displacement*) yang kemudian memberi pengaruh signifikan mengenai relasi-relasi perubahan budaya dengan ditandai faktual hari ini. mencuatnya teknologi komunikasi dengan berbagai produk *cybercultures* merupakan *subject matter* yang menjadi fokus kajian dalam proses kreatif. Hal tersebut karena *cybercultures* mampu membuka peluang sebagai upaya menerjemahkan kembali pada konteks perubahan perilaku dan gaya hidup yang perlahan tapi pasti diterima konvensinya sebagai kebutuhan masyarakat saat ini. Konstruksi wacana *Virtual Explosion* dan *Virtual Replacement: The New Spiritual* menjadi salah satu fokus penting yang mendampingi fokus-fokus lainnya agar dapat dikembangkan dalam kajian maupun artikulasi visualnya.

### **C. Rumusan Masalah Penciptaan**

Berpijak pada latar belakang masalah di atas, penulis mengemukakan beberapa rumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai pemicu memunculkan ide-ide kreatif penciptaan seni, yakni;

1. Apakah fenomena sosial dengan berbagai perubahannya sebagai akses penggunaan produk *cybercultures* dapat representasikan dalam perwujudan konsep penciptaan seni?
2. Bagaimana fenomena *cybercultures* sebagai *subject* dalam mengeksplorasi sumber ide dan konsep penciptaan seni?
3. Bagaimana mewujudkan konsep penciptaan karya seni sebagai wujud visual, representasi reflektif mengenai fenomena *cybercultures*?

#### **D. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan**

##### **1. Tujuan Penciptaan Seni**

- a. *Pertama*, untuk merepresentasikan sosial dengan berbagai perubahan sosial sebagai akses penggunaan produk *cybercultures* sebagai perwujudan konsep penciptaan seni yang reflektif.
- b. *Kedua*, untuk merepresentasikan *cybercultures* sebagai *subject matter* dalam mengeksplorasi ide dan konsep penciptaan seni yang menggambarkan konteks penggantian peran *virtual space* atas *reality space* melalui media ekspresi dengan mengaktualisasikan konsep penciptaan seni.
- c. *Kedua*, untuk mewujudkan konsep penciptaan karya seni sebagai wujud visual, melalui representasi reflektif berdasarkan pengamatan mendalam terhadap *cybercultures*.

Secara prinsip tujuan penciptaan seni ini sebagai media ekspresi untuk merepresentasikan pemikiran-pemikiran mendasar dengan merespons indikasi perubahan dan pergeseran maya dalam konteks dunia virtual sebagai refleksi terhadap *cybercultures* yang kian mewabah. Presentasi visual yang dihasilkan

diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap substansi kesadaran eksistensial humanis serta mengembalikan ruang bagi nilai spiritual humanistik.

## **2. Manfaat Penciptaan Seni**

- a. *Pertama*, manfaat langsung yang bisa dipetik ialah proses pematangan intelektual dan kepekaan emosional terhadap sosial sebagai bagian kemelekatan terpenting dari sebuah masyarakat yang diaktualisasikan ke dalam proses penciptaan seni. Adapun manfaat lainnya ialah menumbuhkan kesadaran reflektif kolektif untuk mengembalikan substansi manusia dalam upaya menemukan ruang kesadaran eksistensi humanistik sekaligus sebagai perenungan-perenungan bagi masyarakat luas.
- b. *Kedua*, untuk institusi bidang ilmu dan seni yakni mampu memotivasi iklim pembelajaran dan bermanfaat untuk kontribusi mendukung serta mengembangkan kurikulum pengajaran di dalam merespon perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki kontribusi dalam proses pengembangan alternatif penciptaan seni yang mendorong pengkajian ilmu pengetahuan, seni, dan kebudayaan.

## **E. Estimasi Karya**

Projek disertasi penciptaan seni sebagai projek penciptaan seni ini ditempuh melalui proses identifikasi, kajian teoretik, dan analisis berbagai potensi serta kemampuan-kemampuan lainnya sebagai acuan perumusan konsep penciptaan seni. Proses kreatif yang dilakukan penulis untuk mengartikulasikan item-item pokok terhadap sosial yang berkaitan dengan *subject matter*. Sebagai upaya untuk



memunculkan bentuk-bentuk visual sebagai idiom penting proses pencitraan karya seni digital yang berkontribusi positif terhadap proses kreatif.

Konsep reflektif menjadi *point* penting, menjadi bagian refleksi terhadap *cybercultures* yang telah melalui proses serangkaian analisis dan penguatan melalui kajian teoretik untuk menguatkan rumusan konsep penciptaan seni dengan landasan proses penciptaan seni. Penulis juga melakukan berbagai langkah eksplorasi dengan berbagai kerangka rujukan dan basis pengalaman empirik untuk memvisualisasikan keseluruhan konsep karya.

Dalam melakukan proses penciptaan seni, penulis melakukan eksplanasi skema proses penciptaan, skema konsep reflektif, dan prosedur teknis yang telah disiapkan. Melalui berbagai proses penciptaan sebagai prosedur teknis (eksplorasi ide, konsep, media, teknik, dan eksplorasi estetik), prosedur perancangan, dan proses perwujudan konsep ke dalam visualisasi karya. Kemudian penulis juga melakukan serangkaian kegiatan eksperimentasi (ide, media, dan teknik) melalui proses improvisasi selama proses penciptaan seni berlangsung.

Langkah selanjutnya penulis melakukan proses pengecekan kembali dan langkah evaluatif sebelum karya dilakukan *finishing*. Proses akhir, penulis melakukan proses evaluasi akhir pada setiap karya yang sudah dinilai selesai dan dianggap telah mampu mewujudkan konsep karya yang direncanakan. Proses penciptaan karya seni selanjutnya dapat menemukan berbagai persoalan teknis maupun non teknis dan capaian lainnya berpijak dari upaya penyelesaian masalah pada karya sebelumnya. Pada tahapan ini penulis dengan mudah mencerna kembali gagasan reflektif yang dikonsepsikan dalam representasi estetik dalam menyoroti berbagai hal yang dinilai sebagai ekses perkembangan *cybercultures*.

Selanjutnya penulis menghayati proses kreatif dengan semangat untuk melakukan upaya progresif pada tiap karya-karya berikutnya. Melalui prosedur penciptaan seperti ini dipastikan penulis menghayati proses kreatif yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Harapannya penulis dapat dengan mudah mengeksplorasi semua aspek baik visual maupun teknik kreatif dengan nyaman.

Format penciptaan seni yang spesifik memvisualisasikan dengan berbagai teknik representasi sebagai perwujudan kepekaan sosial yang ditunjang kepekaan estetik untuk mengkonstruksi idiom formal yang termanifestasi pada setiap karya seni. Secara keseluruhan teknik presentasi karya seni dilakukan dengan mendisplay dalam ruang pameran (*area in door*). Media yang dipergunakan dalam proyek penciptaan seni ini meliputi kanvas, cat akrilik, *digital print* dan media campuran lainnya.

Penulis juga terlibat dalam beberapa *workshop* dan residensi, di antaranya workshop seni lukis eksperimental di Kebun Rupa USM, Pulau Pinang Malaysia, workshop bersama Studio Seni Kontemporer Zulkifli Hasan dan *Sculpture Studio* Raja Syariman di Perak Darrul Ridzwan Malaysia, dan melakukan residensi artis & kurator di Museum dan Galeri Tuanku Fauziah, Universiti Sain Malaysia Pulau Pinang. Relevansi kegiatan ini yang fokus pada proses seni eksperimentasi dengan topik-topik *cybercultures* yang mengacu pada riset dan pembentangan analisa dari berbagai kajian-kajian ilmiah yang berkembang di Malaysia khususnya maupun masyarakat Asia Tenggara. Pada kesempatan ini pula penulis menemukan banyak konfirmasi-konfirmasi mengenai keadaan perubahan sosial yang mencolok masyarakat Melayu yang berada pada perubahan sosial yang begitu besar membentuk generasi *digitalizedd*.

Penulis melakukan kunjungan dan diskusi dengan beberapa perupa I Made Wianta, Sulebar M Soekarman, Nunung WS, Dicky Tjandra, Eddo Pop, Eddo Pillu, Dedy Sufriadi, Ugo Untoro, Farhan Siki, Gusmen Hariadi, dan Rocka Radippa sebagai upaya penajaman dan penguatan proses kreatif. Melalui kunjungan dan diskusi intensif mengenai perubahan sosial yang dipicu oleh penggunaan produk *cybercultures* dan ekses psikologisnya yang menguatkan kembali bagi penulis untuk mengeksplorasi tema ke dalam gagasan maupun proses perwujudannya.

Hasil yang dapat penulis peroleh yakni untuk merangsang proses kerja penciptaan seni dan menemukan berbagai potensi kreatif yang dapat yang tengah penulis lakukan sebagai proses *brainstorming* dan *recharging* proses kreatif. Pada sesi diskusi dengan Sulebar M Soekarman dan Nunung WS seputar spiritualitas manusia dan aspek psikologis yang telah dialih ubah posisi sebagai makhluk sosial maupun makhluk spiritual oleh suatu keadaan yang dibentuk *cybercultures*. Masyarakat sesungguhnya digiring pada keadaan psikologis yang serba mekanis dengan rutinitas yang seolah-olah mempercayakan segala sesuatu berdasarkan informasi dalam tabulasi jutaan *megabit* tabulasi pada sistem internet.

Poin hasil diskusi dengan Dicky Tjandra, Eddo Pop, dan Dedy Sufriadi diantaranya gejala mulai hilangnya sisi kemanusiaan yang tergerus oleh perilaku kecanduan *cybercultures*, munculnya pribadi-pribadi emosional, komsumeristik, mudah tersulut *issu* tertentu (problem rasis maupun problem politik), terbentuknya gaya hidup kapitalistik, dan lahirnya cara pandang serba pragmatis. Poin yang dipetik dari Ugo Untoro, Farhan Siki, Gusmen Hariadi, dan Rocka Radippa yakni perihal eksistensi manusia Indonesia yang saat ini dinilai kehilangan esensi eksistensi kemanusiaannya dan membentuk pribadi konsumtif. Kegiatan semacam

ini penulis lakukan secara intensif sesuai dengan kebutuhan eksplorasi, eksperimentasi, dan pendalaman berbagai hal teknis berkaitan dengan upaya pemecahan masalah teknik artistik.

Penulis melakukan presentasi ilmiah hasil penelitian ini maupun beberapa penelitian pendukung kajian disertasi melalui berbagai seminar (baik secara nasional maupun *international conference*) dan publikasi ilmiah sebagai upaya keras penulis untuk mengayakan pengalaman empirik selama proses disertasi ini disusun. Penulis juga berkesempatan memperoleh Hibah Disertasi Doktor dari Kemenristek Dikti 2017 untuk membantu penyelesaian penyusunan disertasi yang luarannya adalah deseminasi *International Conference on Language, Literature, and Teaching*, ICoLLIT 2017 di UMS Surakarta dan penulisan naskah jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional terindeks.

Seminar internasional sebelumnya, *International Conference of Education and Research Innovation*, ICERI 2016 di LPPM UNY Yogyakarta, *International Conference for Asia Pasific Arts Studies*, ICAPAS 2014, dengan judul *The Javanese Cultural Existence in Discourse and Cybercultures Practice* di Concert Hall Pascasarjana ISI Yogyakarta, 'International Conference of Art & Art Education 2014' ICAA'14 dengan menyajikan judul *Eradication of Hybridity of Traditional Art by Banality of Entertainment Industry and Stream of Power of Cyberculture Media in Indonesia*, di Universitas Negeri Yogyakarta dan International Seminary 'Art EDU' 2014 dengan judul *Eradication of Hybridity of Traditional Art by Banality of Entertainment Industry and Stream of Power of Cyberculture Media in Indonesia*, di FBS UNS Surakarta. *International Conference Exploring Noble Values of Local Wisdom and Prime Javanese Culture to*

*Strengthen the Nation Identity*, di UNS Surakarta, 2011, Seminar nasional *Cyber-Architecture Paradigm and The Construction of Cyberculture Life Style in Contemporary Society*, di Universitas Atmajaya, Yogyakarta 2011, dan Seminar Nasional Multikulturalisme di FBS UNY, 2010.

Hal ini dilakukan sebagai upaya memperoleh umpan balik, masukan reflektif, dan proses penajaman kajian teoretik sebagai bahan penguatan kembali konsep penciptaan seni yang diurai dalam manifestasi visual karya seni. Penulis juga mendokumentasikan pemikiran dan hasil proses penciptaan seni melalui penerbitan buku *Soulscape: The Treasure of Spiritual in Art* yang dibedah oleh Prof. Dr. Dharsono Sony Kartika (ISI Surakarta), Anton Larens (Antroplog dan Kurator dari Jerman) dan Jean Couteau (Kurator Seni Rupa).

Bedah buku dilakukan dalam rangkaian pameran lukisan yang penulis ikuti untuk mempresentasikan hasil karya tugas akhir disertasi ini pada pameran *Soulscape* di TBY, Toni Raka Gallery Bali, Galeri Nasional Indonesia, *Sangkring Art Space Yogyakarta*, dan Bentara Budaya Denpasar Bali. Pada tahun 2016-2017 Pameran *IMAGO MUNDHI* atas prakarsa *Bennetton Collection, roadshow* di Italia, Bentara Budaya Denpasar, Yogyakarta, dan Jakarta. Penulis merasa perlu untuk melakukan kegiatan pameran karya disertasi, *workshop*, dan kegiatan *artist talk* di beberapa lokasi untuk mengetahui respons masyarakat mengenai konsep penciptaan seni. Tujuan lainnya adalah untuk mengomunikasikan wacana dan pencermatan reflektif terhadap perubahan sosial penggunaan produk *cybercultures*.

Hal lain yang tidak kalah penting kegiatan deseminasi temuan kajian ilmiah, kegiatan presentasi karya melalui pameran, *artist talk*, dan bedah buku untuk memberikan penguatan kembali baik konsep maupun teknis proses kreatif

selama penyelesaian seluruh karya dan penyusunan disertasi. Kemudian tahapan akhir tiap proses selama studi penulis melakukan presentasi karya pada tiap kesempatan ujian *progress report* pertama dan progres kedua di ruang pameran Pascasarjana ISI Yogyakarta dan pada akhirnya presentasi karya di dalam Ujian Tertutup dan Ujian Terbuka di ruang sidang terbuka ISI Yogyakarta.

