

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Proses kreatif saat ini dipahami tak sebatas bagaimana memproduksi benda estetik semata, namun lebih pada upaya penggalian ide kreatif terhadap *subject matter*, metode, dan proses penciptaan, serta pendalaman makna filosofis yang dipresentasikannya. Proses penciptaan seni dengan pendekatan ilmiah secara signifikan mendeskripsikan apa dan bagaimana proses sebuah karya seni itu mewujudkan. Visualisasi karya seni sebagai ekspresi kreatif dengan memanifestasikan konsep, pengalaman batin, pandangan batin atau *insight (inner sight)*, referensi intelektual dan kesadaran spiritual sebagai pesan yang disampaikan ke publik.

Karya seni tidak sekedar menyampaikan pesan yang dikomunikasikan melalui bahasa visual, tetapi juga mampu menginformasikan latar belakang budaya dan mampu mempresentasikan jiwa jaman. Karya seni tak hanya mampu merefleksikan kondisi realita namun seni dapat mengubah realita. Hal ini tentu saja sangat dipengaruhi oleh budaya, konteks perubahan sosial dan visi perupa secara individual.

Titik awal yang merangsang penulis dalam merumuskan konsep penciptaan melalui proses pencermatan kembali dan intens bagaimana peristiwa perubahan sosial yang dipengaruhi kecenderungan masyarakat pengguna produk *cybercultures* yang kian tidak dapat terelakkan. Penulis menyadari bahwa saat ini masyarakat dengan kesadaran dan dorongan kebutuhan pragmatis tengah merayakan perubahan-perubahannya. Pada dimensi inilah seorang perupa memberdayakan potensi reflektifnya melalui peran ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni secara

terintegrasi sebagai bagian dari aktifitas masyarakat bersama-sama terlibat dalam perubahan sosial terhadap derasnya arus budaya *cyber*. Saat ini penulis berada dalam aktivitas serupa sehingga penulis dapat dengan cermat dan rinci mencermati perubahan sosial dan melihat persoalan yang muncul dipresentasikan secara reflektif.

Hal tersebut mengemuka sebagai bagian dari bentuk respon berupa terhadap perubahan sosial, perubahan nilai, perubahan perilaku masyarakat secara luas, dan bergesernya sistem nilai dalam konteks budaya. Perubahan dan pergeseran yang dipicu oleh kecenderungan masyarakat mengeksplorasi kecanggihan teknologi telekomunikasi. Melalui penciptaan seni penulis menganalisis temuan di lapangan sebagai inspirasi melahirkan ide kreatif.

Gagasan kreatif dirumuskan sebagai refleksi dari kepekaan sosial, kedalaman perenungan, proses pengendapan persoalan yang menjadi fokus, perencanaan metode, dan proses penciptaan seni. Sikap reflektif tersebut diimplementasikan sebagai sebuah bentuk ekspresi seni yang mampu memberikan refleksi kesadaran diri dan masyarakat melalui aspek reflektif yang dikemukakan. Gagasan kreatif yang mengekspresikan potret realitas sosial dan memberikan kesadaran mengenai berbagai aspek yang menyebabkan sebuah pergeseran maupun perubahan perilaku sosial. Sebuah pergeseran cara pandang masyarakat yang begitu nyata mengutamakan pragmatisme semata.

Seharusnya kesadaran akan kekuatan cara pandang masyarakat dapat dibentuk kembali dengan menumbuhkan kesadaran nilai kemanusiaannya sehingga lebih waspada dengan mampu mengendalikan derasnya arus teknologi komunikasi global. Sehingga masyarakat tidak mudah tergulung dalam jerat jejaringnya yang

luar biasa dan tidak lagi memiliki banyak waktu dan ruang interaksi sosial yang mengutamakan intensi relasi sosial secara langsung. Hal ini dirasakan perlunya hubungan komunikasi melalui relasi emosi dan sentuhan langsung yang tidak dapat dirasakan ketika dilakukan melalui fasilitas *virtual space*. Seperti yang penulis banyak presentasikan melalui beberapa karya seri dengan konsep '*Barcoding World Series*' pada karya '*Freindly With Barcode*' misalnya, digambarkan bagaimana saat ini masyarakat menjalin hubungan persahabatan dengan relasi sosialnya melalui *barcode* sebagai representasi identitas tertentu.

Pada seri lukisan tersebut, penulis mengetangahkan metafora dua tangan yang berjabat tangan antar bentuk tangan manusia lazimnya dan bentuk tangan yang dilapisi kulit bermotif sirkuit MCB (*Miniature Circuit Breaker*) sebuah mekanika mesin berteknologi tinggi. Sirkuit MCB (*Miniature Circuit Breaker*) yang selama dipesepekan secara umum sebagai manifestasi teknologi mekanis bernuansa *robotic*. Impresi yang ditampakan ialah bahwa manusia bersinergi dengan mekanika *robotic*, hanya klik melalui *barcode* kita dapat terhubung dan menjalin jejaring sosial yang luar biasa.

Media ekspresi dieksplorasi sebagai upaya melakukan pemaparan tekstual atas kajian reflektif dan mengeksplorasi temuan-temuan reflektif yang dapat dijadikan perenungan terhadap permasalahan sebagai dampak *cybercultures*. Melalui media ekspresi ini penulis melakukan komunikasi visual dengan menyampaikan pesan reflektif sebagai ruang perenungan maupun kesadaran sosial. Karya seni yang diciptakan pola interaksi dengan publik seni secara emosional maupun secara intelektual untuk memproduksi berbagai pemikiran reflektif yang dapat melahirkan interpretasi yang lebih luas dan dalam melalui sudut pandangnya

masing-masing. Dengan demikian karya seni berdampak positif pada upaya menemukan titik terang persoalan dan pemecahannya.

Dalam proses penciptaan seni ini, penulis mentransformasi gagasan ideologis ke dalam bahasa ekspresi secara baru dan khas untuk mengomunikasikan suatu perspektif, perasaan, pesan, maupun refleksi secara estetis. Mengemukakan aspek reflektif mengenai persoalan yang dikonsepsikan kepada publik seni secara luas sebagai hasil perenungan dan pengendapan pemikirannya terhadap *subject matter* tertentu. Ketika proses interaksi dan komunikasi berlangsung ideal maka terjadi proses edukatif yang intensif dalam menyampaikan konsepsinya. Hal ini dilakukan untuk mengonstruksi esensi secara produktif, inspiratif, kaya makna, dan melahirkan pemikiran baru.

Dengan demikian karya seni tak melulu menghadirkan struktur dan eksotika visualnya sebagai bentuk strategis dari transformasi dunia gagasan, namun harus memberikan relasi kontekstual dengan persoalan yang melingkupinya sebagai bagian estetis yang terintegrasi. Integrasi antara seorang perupa dengan konteks budaya, sosial, dan representasi spirit jiwa jaman.

Karya seni dilahirkan sebagai refleksi reflektif sebuah jaman yang menandai perubahannya. Seorang perupa memiliki peran strategis untuk menemukan *subject matter* sesuai dengan kegelisahan dan eksplorasi aspek reflektifnya menjadikan perupa mengambil jarak terhadap subjek dan persoalan yang dihadapinya. Perkembangan dan perubahan teknologi komunikasi yang membangun secara sistemik budaya *cyber* memungkinkan masyarakat dunia nyaman dan terpesona dengan semua fasilitas. Sehingga memberi peluang menipisnya aspek reflektif para penggunanya. Tanpa disadari bahwa pada akhirnya

perubahan teknologi memicu kecenderungan karakteristik dan mental masyarakat dunia terseret pada kecanduan konsumerisme, individualistik, meningginya kehendak serba cepat, karakteristik serba emosional, dan menurunnya toleransi kemanusiaan.

Kesadaran manusia begitu tersentuh dengan maraknya penggunaan alat-alat canggih serba digital turut memberikan kepekaannya untuk mewaspadaikan dalam arti manusia tetap saja memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu. Jangan sampai sebuah sistem diciptakan manusia untuk mengendalikan manusia ataupun sebaliknya manusia sangat disibukan untuk mengendalikan sistem. Mata rantai kebergantungan semacam inilah setidaknya menjadi inspirasi manusia untuk tetap berada pada kapasitas proporsional dan stabil. Meskipun manusia mengetahui keterbatasan kecepatan pikiran dan tindakannya, mereka terus saja memacu-mamaksa pikiran dan tindakannya. Ketika manusia sampai pada titik tersebut maka manusia sejatinya berada pada tataran krisis eksistensial.

Pada konteks persoalan ini penulis memosisikan peran dan fungsinya untuk mencermati persoalan tersebut kemudian menyampaikan eksese paradoksal perkembangan teknologi *cybercultures*. Karya seni terlihat sebagai sesuatu yang bermakna dalam konteks komunikasi manusia serta menjadi suatu gambaran mental serta nilai budayanya.

1. *Cybercultures* sebagai sebuah konsep replikasi kehadiran riil melalui kecanggihan teknologi simulasi ke dalam bingkai imajiner berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial dan kehilangan lapis-lapis toleransi humanistik.

2. *Cybercultures* sebagai subjek pokok dalam merumuskan konsep penciptaan seni sebagai cara kreatif untuk memproyeksikan masa kini dalam penggantian peran *virtual space* atas *actual space*.
3. Proses penciptaan karya seni yang merepresentasikan interpretasi perupa terhadap *cybercultures* sebagai media yang mampu memiliki aspek reflektif.
4. Refleksi terhadap *cybercultures* merupakan sikap reflektif seorang perupa terhadap gejala sosiologis dalam kehidupan sehari-hari untuk memberikan ruang dialektis bagi perenungan tertentu bagi publik secara luas.
5. Meningkatkan apresiasi masyarakat penting dilakukan untuk membangun kesenian untuk melayani kebutuhan fisik melalui fasilitas fisik yang serba estetis namun fungsional dan melayani kebutuhan manusia secara psikis. Bahwa manusia berperan sebagai pencipta, pelaku, pengguna, dan sebagai kontrol dari perubahannya. Pada kondisi inilah mereka juga berperan dan secara tidak langsung mampu memotivasi kondisi sosial untuk tetap memiliki kesadaran humanistik di tengah arus global.

B. Saran-Saran

Setelah penelitian penciptaan seni ini penulis lakukan dan menuntaskannya dengan proses penciptaan karya seni, menganalisis, dan mensintesakan maka penulis dapat memberikan beberapa rekomendasi. Rekomendasi ini menjadi bahan perenungan bagi penulis sebagai orang tua, akademisi, peneliti, perupa maupun rekomendasi kepada publik secara luas. Rekomendasi diharapkan mampu memberikan perenungan kembali mengenai berbagai hal untuk menghadapi perubahan sosial yang disebabkan oleh derasnya arus *cyberculture*, diantaranya:

1. Dalam menghadapi perubahan globalisasi yang luar biasa dan perkembangan teknologi komunikasi mutakhir saat ini sudah sepatutnya disikapi dengan arif dan bijak. Sehingga dalam melakukan aktivitas sosial dapat dengan kesadaran yang tinggi untuk tidak terseret pada situasi kecenderungan masyarakat yang nyaris kecanduan penggunaan fasilitas jejaring komunikasi serba digital.
2. Masyarakat secara umum diharapkan lebih siap mental berada pada sistem komunikasi yang mampu menihilkan nilai kemanusiaan, pendiskualifikasian eksistensi, mengubah realitas ke dalam realitas semu, dan menggantikannya dengan semua sistem serba mekanis.
3. Bagi orang tua harus lebih waspada dan melakukan kontrol yang baik terhadap kebiasaan anak-anak maupun remaja yang saat ini marak kecanduan media sosial melalui eksplorasi *smart phone*. Sehingga seringkali anak-anak dan remaja menjadi korban eksploitasi dan pelecehan seksual karena terjebak pada keterpesonaan terhadap citra yang serba palsu melalui media sosial.
4. Teknologi simulasi digital dengan eksotikanya yang luar biasa melalui berbagai fasilitas online sedapat mungkin dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhan tanpa mereduksi nilai sosial dan kultural.
5. Fasilitas *cybernetic* digunakan untuk menopang sistem kerja dan mendukung efisiensi serta efektivitas kerja yang mampu meningkatkan kualitas pergerakan bisnis.

6. Bagi akademisi dan pendidik agar dapat memberikan proses edukasi kepada masyarakat di lingkungan dimana kita berada, agar masyarakat lebih dewasa menghadapi perubahan budaya yang menyergap di semua sendi kehidupan.



KEPUSTAKAAN

- Abdullah, Ramlan. 2010. "Practice Based Research in Art and Design". *Jurnal Perintis Pendidikan*, Fakultas Seni Halus dan Seni Reka Bentuk UiTM Malaysia. Edisi Juni 2010
- Adlin, Alfathri. 2006. "Spiritualitas/Terapi: Keberagaman dan Tashawwuf di Masyarakat Perkotaan" dalam *Spiritualitas dan Realitaas Kebudayaan Kontemporer*, Yogyakarta: Jalasutra
- Anderson, Benedict. 1991. *Imagined Communities* atau *Komunitas-Komunitas Terbayang*, (terj) Omi Intan Naomi (2008), Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anderson, Perry. 1998. *Asal Usul Postmodernitas*. Yogyakarta: Penerbit Insight Reference
- Awuy, Tommy F. 1995. *Wacana Tragedi dan Dekonstruksi Kebudayaan*, Jakarta: Jentera
- Barthes, Roland. 1981. *Camera Lucida: Reflection on Photography*, New York: Hill and Wang
- Baso, Ahmad. 2005. *Islam Pasca Kolonial: Perselingkuhan Agama, Kolonialisme dan Liberalisme*, Bandung: Mizan
- Baudrillard, J. 1983. *Simulations*, New York: Semiotex (e)
- _____. 1987. *Forget Foucault*, New York: Semiotex (e)
- _____. 1993. *Symbolic Exchange and Death*, New York: Semiotex (e)
- Bell, David. 2000. 'Cybercultures Reader: A User's Guide' in *The Cybercultures Reader*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy, London and New York: Routledge
- Best, Steven and Kellner, Douglas. 1997. *The Postmodern Turn*, New York-London: The Guilford Press,
- Bostad, Finn. 2004. *Bakhtinian Perspectives on Language and Culture. (Meaning in Language, Art and New Media)*, New York: Palgrave Macmillan
- Bourdieu, Pierre. 1990. *The Logic of Practice*, California: Stanford University Press.
- _____. 1984. *Distinction a Social Critique of the Judgement of Taste*. (Translated by Richard Nice). Cambridge,Massachusetts: Harvard University Press

- Endeshaw, Assafa. 2007. *Hukum E-Commerce dan Internet dengan Fokus di Asia Pasifik*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Gadamer, Hans-Georg. 1975. *Truth and Method* atau *Kebenaran dan Metode*, (terj) Ahmad Sahidah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Ghandi, Leela. 2001. *Teori Poskolonial: Upaya Meruntuhkan Hegemoni Barat*, (terj), Yogyakarta: Qalam
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista
- Habermas, Jurgen. 1987. *The Philosophical Discourse of Modernity*, MA: MIT Press, Cambridge
- Hartanto, Budi. 2013. 'Posfenomenologi Ruang Cyber: Menelaah Realitas Visual Internet dan Konsep "Ruang Cyber" dalam Ilmu Antropologi', *E-Journal, Jurnal Humaniora*, Vol. 1, No. 2 (2013)
- Haryatmoko. 2016. *Membongkar Rezim Kepastian Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*, Yogyakarta: PT. Kanisius
- _____. 2010. *Dominasi Penuh Muslihat: Akar Kekerasan dan Diskriminasi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. 2003. *Pertarungan Simbolik dan Kekuasaan*, *BASIS*, No.11-12, Tahun 52, November-Desember 2003: 8-11
- Ihromi, T.O., 2006. *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Jenkins, Richard. 2010. *Membaca Pikiran Piere Bourdieu*. (terj: Nurhadi), Yogyakarta: *Kreasi Wacana*
- Kandinsky, Wassily. (1914), *Concerning The Spiritual in Art* atau *Pendalaman Spiritual Dalam Seni*, terjemah Sulebar M. Soekarman (2007), Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta.
- Kelley, Tom. 2001. *The Art of Innovation*, terj: Paulus Herlambang, Jakarta: Gramedia, 2005
- Kennedy, Barbara M. 2000. 'Virtual Machine' and New Becomings in Pre-Millennial Culture' in *The Cybercultures Reader*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy, Routledge, London and New York.

- Laksono, PM. 2009. *Tradisi Dalam Struktur Masyarakat Jawa Kerajaan dan Pedesaan, Alih Ubah Model Berpikir Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press.
- Larenz, Anton. 2009. "Ruins of the Future "Virtual Displacement" by Rusnoto Susanto", Katalogus *Virtual Displacement*, Pameran Tunggal Rusnoto Susanto, TBY dan Tubi art Space, Yogyakarta.
- Lecthe, John. 1994. *Fifty Key Contemporary Thinkers: From Structuralism to Postmodernity*, London and New York: Routledge
- Lubis, Ahyar Yusuf. 2015. *Pemikiran Reflektif Kontemporer (Dari Teori Reflektif, Culture Studies, Feminisme, Poskolonial Hingga Multikulturalisme)*, Jakarta: CV. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Dekonstruksi Epistemologi Modern*, Jakarta: Pustaka Indonesia Satu
- Lyotard, Jean Francois. 1984. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota
- MacIver. 1937. *Society; A Textbook of Sociology*, New York: Farrar and Rinehart.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*, MIT Press.
- Marianto, M. Dwi. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Book Publisher.
- _____. 2002. *Seni Refleksi Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- _____. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Martiniere, Stephan. 2004. *Quantum Dream: The Art of Stephan Matiniere*, Culver CA: Designstudio press.
- McLuhan, Marshall. 1964. *The Medium is The Message*, Mentor, New York: Reissued.
- _____. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*, Mentor, New York: Reissued 1994.
- _____. 1951. *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*, New York: Vanguard Press

- McLuhan, Eric and Zingrone, Frank (Ed). 1995. *The Mechanical Bride in The Essential McLuhan*, New York: Basic Book.
- Murray, Timothy. 2008. *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds (Electronic Meditations Vol.26)*, London: University of Minnesota Press.
- O'Hara, Kieron. 2002. *Plato dan Internet*, Jendela, Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2006. *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melalui Batas-Batas Kebudayaan*, Jalasutra, Yogyakarta.
- _____. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Sartre, Jean-Paul. 2001. *Psikologi Imajinasi*, Yogyakarta: Bentang
- Sayre, Henry M. 1997. *A World of Art*, Prentice Hall.
- Soekanto, Soerjono dan Sulistyowati, Budi. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sontag, Susan. 1977. *On Photography*, Penguin
- _____. 1982. *The Volcano Lover*, Penguin
- Strinati, Dominic. 2007. *Popular Culture*, Yogyakarta: Jejak
- Sugiharto, Bambang. 2006. "Posisi Ruh dalam Peradaban Kontemporer" dalam *Spiritualitas dan Realitas Kebudayaan Kontemporer*, Yogyakarta: Jalasutra
- Susanto, Rusnoto dkk. 2011. *Soulscape: The Treasure of Spiritual Art*, Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Sztompka, Piotr. 1993. *The Sociology of Social Change, (Sosiologi Perubahan Sosial)*, (terj) Alimandan, Jakarta: Prenada, 2010.
- Thompson, J.B. 1982. *Hermeneutics & The Human Sciences*, New York: Cambridge University Press.
- Tsing, Anna Lowenhaupt. 2005. *Friction : An Ethnography of Global Connection*, New Jersey: Princeton University Press.
- Turkle, Sherry. 2014. *Kierkegaard on the Internet: Anonymity Commitment in the Present Age*.
http://socrates.berkeley.edu/~hdreyfus/html/paper_kierkegaard.html.
Diunduh pada tanggal 2 Desember 2015. Pukul 00.00