

**TUGAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DALAM SENI RUPA (LUKIS)**



Oleh

I Gede Jaya Putra

NIM : 201121014

Program Penciptaan Seni

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2012**

Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan, hal tersebut diungkapkan Herbert Read dalam *The meaning of art* 1959 (Kartika, 2004 : 2). Seni lukis adalah salah satu induk dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari *drawing*. Sejarah umum seni lukis zaman prasejarah secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Sejak akhir dasawarsa 90-an, di Indonesia muncul bentuk kesenian (seni rupa) yang menggunakan media dan material non-konvensional sebagai medium berkaryanya. Kesenian tersebut semakin berkembang, terutama di wilayah-wilayah yang selama ini menjadi sentra perkembangan seni rupa di Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Yogyakarta, Surabaya dan Bali. Bentuk kesenian ini kemudian dikenal dengan istilah “seni media baru” (*new media art*). *New media art* atau media baru, *electronic art* (Susanto,2011 : 277).

Salah satu karakteristik bentuk kesenian “baru” ini adalah penggunaan teknologi serta media komunikasi dan informasi sebagai alat, medium dan sumber gagasan penciptaan berkarya seni. Beberapa varian dari kesenian yang tergolong dalam media baru tersebut diantaranya: seni internet (*web art*), *video performance*, seni video (*video art*), *cellular art*, dan lain sebagainya (<http://zsoeteja.blogspot.com/2011/05/pendidikan-seni-rupa-berbasis-teknologi.html> ).

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel) ([http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi)).

Pesatnya perkembangan teknologi memberi perubahan dan transformasi yang terus menerus pada pengucapan karya seni. Hal ini didorong oleh berkembangnya wacana apresiator seni, yang menggiring para seniman untuk terlibat beriringan dengan kemajuan teknologi, terutama di abad 19 dan 20.

Pertengahan tahun 1960-an, terjadi perubahan besar dalam kebudayaan dunia, ditandai dengan fenomena postmodernisme. Hal ini seiring dengan pergeseran arah perkembangan teknologi dari teknologi industri yang bersifat mesin dan material ke arah teknologi informasi yang membuka semua celah dunia melalui informasi global yang interaktif, digital dan

multimedia. Stanley J. Grenz yang banyak membahas pengaruh postmodernisme pada bidang seni memberi simbol pada transisi perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi ini. Simbolnya adalah komputer. Pergeseran besar dari teknologi industri ke teknologi informasi ini, juga membawa pengaruh kuat pada rata-rata pemahaman masyarakat, bahwa teknologi adalah elektronika. Selain keberadaan radio, televisi dan telpon yang membentuk pola hidup baru masyarakat dunia, didirikannya HP oleh William Hewlet dan David Packard bersamaan dengan diproduksinya komputer pertama dengan kode binner oleh Konrad Zuse tahun 1938, teknologi informasi mengawali eksistensinya, dan secara cepat terus berkembang hingga tahun 1975 dipasarkan Altair 8800, komputer pertama, diproduksi secara massal untuk masyarakat. Komputer lalu menjadi idola baru manusia abad ini (<http://asia.groups.yahoo.Com/group/singaparna/message/13>).

Bisa dilihat bagaimana eksistensi komputer masa ini, tidak hanya memberi informasi terhadap masyarakat, komputer dan internet juga merupakan jendela dunia saat ini. Dalam konteks ini dapat dilihat komputer juga mempengaruhi daya eksistensi dari seni. Seiring pergerakan kesenian, yaitu seni kontemporer (postmo) beraneka ragam karya lahir dan hadir didepan publik, semua seakan memperlihatkan pencitraan dari masing – masing penciptanya. Karya-karya tersebut tak lepas dari pengaruh teknologi komputer, tak heran jika kemajuan seni rupa kian pesatnya saat ini.

Sebut saja beberapa tokoh master seni rupa Indonesia seperti Heri Dono, Jompet Kuswidinanto, Made Wianta, Krisna Murti dan Chusin Setiadikara, mereka tak pernah lepas dari teknologi pada saat proses berkarya. Dapat dilihat bagaimana hasil karya mereka saat ini yang ditopang oleh teknologi, sehingga membuat kesan fresh pada karyanya.



karya Heri Dono (google image)

karya instalasi heri Dono yang divisualkan dengan tiga sepeda motor dan patung fiber diatasnya, beserta sound disetiap masing-masing patung memperlihatkan bagaimana teknologi menguasai medan seni rupa saat ini. Terlihat jelas bagaimana implementasi dari teknologi bersatu dalam sebuah karya seni.



Karya Jompet kuswidinanto (google image)

*Kinetic art* atau patung bergerak (*sculpture in motion*). Sedang dalam The Merriam Webster Dictionary (1978), menjelaskan pengertian kinetik sebagai relasi antara bahan-bahan yang bergerak dengan energy yang ada didalamnya (Susanto, 2011 : 223). Karya Jompet termasuk dalam seni kinetik, karyanya dapat bergerak dan menimbulkan suara. Dari gerakan karya tersebut, bagaimana ia mengimplentasikan teknologi sehingga stik drum bisa memukul drum silih berganti dengan perbedaan kurun waktu tertentu. Jompet banyak menerapkan teknologi dalam karyanya, bisa dilihat LCD TV, Kabel dan mesin-mesin penggerak selalu menghiasi karyanya.



Karya Made Wianta (google image)

Made wianta merupakan salah satu master seni Bali yang tetap eksis hingga saat ini, tak lain keeksisanya didukung dari bagaimana lihainya mengimplentasikan teknologi dalam setiap karyanya. Terlihat bagaimana Wianta memadukan video dalam karya instalasinya dan juga pemanfaatan bahan-bahan yang bisa dikatakan bukan barang seni.



Karya Krisna Murti (google image)

Video Art bukan merupakan gaya atau aliran, hanya merupakan teknik karya seni yang merupakan integrasi antara seni rupa dengan media video, termasuk didalamnya adalah perangkat-perangkat yang mendukungnya, seperti monitor, video player, computer, figure model dan lain-lain (Susanto, 2002 : 111). Krisna Murti merupakan seniman pelopor Video art di Indonesia, dapat dilihat dari karya-karyanya bagaimana teknologi merupakan senjata utama dalam setiap proses penciptaan karyanya.



Karya Chusin Setiadikara (google image)

Lukisan realis dengan ukuran raksasa ini, yang terpampang di tembok Galnas, tidak bisa dihindari dengan adanya intervensi teknologi dalam proses penciptaannya. Mengawali melukis Chusin merekam objeknya melalui kamera. Kamera merupakan perangkat fotografi untuk merekam objek (Susanto, 2011 : 212). Kemudian Chusin menggunakan proyektor sebagai alat bantu dalam mensket objek dengan ukuran raksasa tersebut. Proyektor adalah alat penyorot (film) (Santoso, nd : 300).

Proyektor adalah sebuah alat optik yang digunakan untuk menampilkan [gambar](#) di sebuah [layar proyeksi](#) atau permukaan serupa (<http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor>). Jelas saat ini pun melukis juga sangat dipengaruhi oleh teknologi dalam pencapaian hasil yang maksimal.

Dapat dilihat bagaimana implementasi dari teknologi pada seni rupa Indonesia saat ini. Adapun implementasi dari teknologi yang saya gunakan saat proses berkarya adalah pada pemilihan komputer, kamera dan *camcorder/hadycam*.

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah [data](#) menurut [prosedur](#) yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan [aritmatika](#), dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan [matematika](#) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer>).

*Camcorder* (*video cam resmi era re corder*) adalah perangkat elektronik yang menggabungkan [kamera video](#) dan [perekam video](#) ke dalam satu unit,. biasanya untuk out-of-studio rekaman video konsumen. Peralatan produsen tampaknya tidak memiliki ketat pedoman untuk penggunaan jangka, karena materi pemasaran misalnya dapat hadir perangkat dengan *camcorder* sehari-hari masa tugasnya, sementara nama lengkap pada paket dan manual sering *perekam kamera video* ([http://en.wikipedia.org/wiki/Digital video&prev](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_video&prev)).

Saya mengawali kamera sebagai salah satu alat yang sangat membantu pada saat berkarya (mencari objek) dari awal mulai saya melukis pada tahun 2006 silam. Hasil dari hunting objek tersebut kemudian saya transfer ke dalam komputer agar dapat dipilah dan dipilih yang sesuai dengan ide penciptaan. Sebelum diprint gambar tersebut biasanya saya edit menggunakan *photoshop* agar pada saat melukis gelap terang dari gambar tersebut lebih ekstrim dari pada foto asliny (sebelum editing).

Adobe Photoshop adalah salah satu aplikasi perangkat lunak editor gambar buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, atau biasa disebut layer style. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan (<http://oppie21.blogspot.com/2011/05/pengertian-photoshop.html>)

Hal tersebut adalah salah satu implementasi yang sering saya lakukan pada saat proses berkarya, namun saat ini saya sudah lebih banyak menggunakan teknologi yang dalam hal ini



melibatkan *camcorder* dan *digital frame* sebagai salah satu media penyalur ide. Seperti karya dibawah ini.



Berpacu dengan waktu (dromologi) with video, Oil, Watch machine, Digital frame on Canvas, ø 100cm (5 panel), 2012

Berpacu dengan waktu, karya yang memang akan dikolaborasikan dengan video sebagai representasi fenomena kehidupan saat ini, yang dianggap tak mampu diwakilkan hanya dengan karya lukis saja, sehingga perlu memasukan idiom lain (video) sebagai statement penguat konsep karya. Dengan adanya teknologi seperti ini, dapat mempermudah dalam mencari informasi bahkan menggali ide-ide yang bisa dianggap tabu.

Digital photo Frame (bingkai foto digital) yang dilengkapi dengan Pemutar DVD. Layarnya yang berukuran 8-inch dengan teknologi LCD memang kurang lega untuk menonton film. Tapi untuk seukuran bingkai foto, ukuran ini sudah lumayan besar. Digital Frame juga memiliki slot MMC 3in1, kompatibilitas dengan [USB](http://dedithegazette.blogspot.com/2012/02/digital-photo-frame.html) flashdisk dan MSRP (*Message Session Relay Protocol*) (<http://dedithegazette.blogspot.com/2012/02/digital-photo-frame.html>).

Berikutnya salah satu implementasi teknologi yang saya ciptakan, namun tidak sebagai karya lukis melainkan lebih kepada *happening art*, instalasi namun menggunakan video sebagai penyalur media akhir (hasil jadi). Pada proses penciptaannya yang kurang lebih memakan waktu

3 bulan dari mulai observasi maupun mencari medianya, dan akhirnya bermuara pada satu karya yang berjudul “Bali Kini”.



Bali Kini, Video instalasi, Variable size, 2012

Digital art pemanfaatan media digital untuk olah seni dan bidang ekspresi seni. Seni yang dibuat dengan menggunakan media digital seperti computer dan internet (Susanto, 2011 : 105). Bali Kini merupakan karya Video instalasi yang cenderung bersifat digital art, dari awal proses penciptaannya memerlukan teknologi sebagai media utamanya.

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam [bahasa Yunani](#) berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan [bilangan](#) yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan [biner](#)). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah [Bit](#) (*Binary Digit*) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Digital>).

Video yang berdurasi 8 menit ini bercerita tentang fenomena Bali saat ini. Di mana Bali sudah dikuasi oleh medan teknologi dalam setiap sudutnya. Begitu juga dengan seni rupa saat ini tidak bisa lepas dari implementasi teknologi.



## Daftar Pustaka

Santoso, Ananda. nd, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : ALUMNI Surabaya.

Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*, Yogyakarta : Rekayasa Sains.

Susanto, Mikke. 2011, *Diksi Rupa*, Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.

Susanto, Mikke. 2002, *Diksi Rupa*, Yogyakarta : Kanisius

<http://asia.groups.yahoo.com/group/singaparna/message/13> 12 oktober jumat jam 13.22

<http://dedithegazette.blogspot.com/2012/02/digital-photo-frame.html> Kamis, 8 November 2012, jam 0;00

[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_video&prev](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_video&prev) Kamis, 8 November 2012, jam 0;05

<http://id.wikipedia.org/wiki/Digital> Rabu, 7 November 2012, jam 23;52

<http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer> Rabu, 7 November 2012, jam 23;53

<http://id.wikipedia.org/wiki/Proyektor> Rabu, 7 November 2012, jam 23;47

[http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi) Jumat ,12 oktober 2012, jam 13.26

<http://oppie21.blogspot.com/2011/05/pengertian-photoshop.html> Rabu, 7 November 2012, jam 23;50

<http://zsoeteja.blogspot.com/2011/05/pendidikan-seni-rupa-berbasis-teknologi.html> Jumat, 12 oktober 2012, jam 13.20 pm