

**MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DALAM
MENINGKATKAN MUTU KARYA SENI
KARAWITAN**

Dosen Pengampu : Nyoman Lia Susanthi, SS.,MA

Mata Kuliah : Teknologi Informasi Seni



OLEH :

I MADE DWI ANDIKA PUTRA

NIM. 201321030

SEMESTER III

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA

DENPASAR

2014

KATA PENGANTAR

Om Swastiastu,

Puji syukur penata panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/ *Ida Sang Hyang Widhi Wasa*, karena berkat *Asung Kertha Wara Nugraha-Nya* sehingga penulis dapat menyelesaikan paper dengan judul *Manfaat Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Karya Seni Karawitan* tepat pada waktunya. Paper ini diajukan sebagai tugas mata kuliah Teknologi Informasi Seni, program studi penciptaan dan pengkajian seni, Pascasarjana di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu baik moril maupun spirituil, sehingga paper ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari tentunya dalam paper ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dalam isi maupun bentuk tampilannya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang positif dari pembaca guna lebih menyempurnakan paper ini.

Om Çantih, Çantih, Çantih Om

Denpasar, Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1. Manfaat Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Karya Seni Karawitan	3
2.2. Dampak Teknologi Informasi dalam Karya Seni Khususnya Seni Karawitan	7
BAB III PENUTUP.....	8
3.1 Kesimpulan	
3.2 Saran-Saran	8
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN FOTO	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini aktifitas manusia selalu berhubungan dengan teknologi informasi (TI). Teknologi menjadi jembatan penghubung informasi dari masyarakat dan untuk masyarakat. Teknologi telah mengubah interaksi masyarakat yang sebelumnya dibatasi ruang dan waktu, menjadi terjangkau tanpa batas. Penerapan teknologi informasi berkembang dengan cepat dalam berbagai disiplin ilmu, seperti pendidikan, industri, kesehatan, seni, dan sebagainya.

Karya seni sebagai salah satu hasil kreativitas manusia, tercipta berdasarkan pola pikir manusia yang semakin berkembang dari waktu ke waktu. Manusia dapat dengan cepat memvisualisasikan ide yang dimiliki jika ia mampu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Seiring dengan berjalannya waktu, karya seni dapat berubah mengikuti pola kehidupan yang berkembang di masyarakat. Dalam penyesuaian inilah dapat dilihat bagaimana kreativitas manusia itu bergerak untuk mendapatkan karya yang original tanpa meniru karya-karya yang pernah ada sebelumnya. Karya seni yang original tentunya bertujuan untuk memperlihatkan jati diri pencipta dan segala kapasitas yang ada dalam diri pencipta agar karya berkualitas dapat terwujud. Untuk mendapatkan karya yang berkualitas, tidak jarang jika seorang pencipta menggunakan teknologi modern, salah satunya seperti *slide* yang ditembakkan ke layar dengan *over head projector* (OHP) yang sering digunakan untuk mendukung karya seni pertunjukan khususnya seni pedalangan dan seni tari.

Karya seni diciptakan melalui suatu proses yang panjang, dan untuk memperkenalkannya kepada penikmat seni, maka dibutuhkan adanya teknologi informasi. Dewasa ini, sering ditemukan proses penggarapan suatu karya seni dengan pemanfaatan teknologi informasi. Di satu sisi terciptanya karya seni seperti ini tidak dapat terlepas dari kata teknologi informasi karena teknologi

informasi mendukung perkembangan dan promosi suatu karya. Namun penggunaan teknologi informasi juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit karena medium mekanis yang digunakan tergolong canggih. Di sisi lain terdapat permasalahan bahwa ketika karya seni dipengaruhi oleh teknologi informasi, maka kreativitas dengan penggunaan media alami menjadi berkurang. Maksud dari uraian tersebut adalah media alami juga tidak kalah pentingnya bagi perkembangan suatu karya seni seperti *promotion by lips*, penyebaran informasi yang dilakukan dari mulut ke mulut tanpa menggunakan teknologi informasi yang modern. Permasalahan yang kini menjadi perbincangan yakni akses teknologi informasi yang canggih terkadang disalahgunakan untuk kepentingan individual, seperti memalsukan karya seni orang lain tanpa ada rasa tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga berdampak negatif. Teknologi tidak harus menggunakan alat, tetapi lebih penting kepada konsep berpikir atau ide dengan membuat semacam alat bantu untuk mempermudah aktivitas manusia. Bahkan manusia dalam teknologi informasi sangat berperan penting karena manusia sebagai pembuat alat dan penikmat alat. Maka, untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul, maka perlu diteliti secara lebih mendalam mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan mutu karya seni.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, ada tiga masalah yang dapat dirumuskan, dan sekaligus menjadi fokus penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak teknologi informasi dalam karya seni khususnya bidang seni karawitan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui secara mendalam dampak teknologi informasi dalam karya seni khususnya bidang seni karawitan.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Manfaat Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Karya Seni

Teknologi merupakan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu jenis teknologi yang berkembang di masyarakat adalah teknologi informasi. Teknologi informasi adalah teknologi yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi (disampaikan oleh Dr. I Made Gede Arimbawa, M.Sn dalam mata kuliah Teknologi Informasi Seni). Implementasi TI dapat dilihat melalui radio, televisi, video rekam, *handphone*, internet, komputer pribadi, kamera, dan sebagainya.

Teknologi yang semakin maju juga dibutuhkan oleh pelaku seni dalam berbagai aliran seni yang ada. Menurut Wisnoe Wardhana, kehadiran teknologi dalam kreasi seni bukanlah sesuatu yang sama sekali baru karena perkembangan ilmu di bidang pengetahuan alam telah lahir bersama yang lainnya pada permulaan kebudayaan manusia (1984: 25). Namun melesatnya perkembangan teknologi informasi pada abad ini sangat terkait dengan pola hidup masyarakat yang banyak dipengaruhi teknologi Barat yang kian canggihnya. Teknologi informasi ini juga dikonstruksikan dalam bidang seni agar proses kreativitas yang dilakukan pencipta lebih praktis dan mudah. Teknologi informasi di bidang tari dapat diartikan sebagai suatu konsep berpikir untuk mempermudah seniman ataupun pencipta tari dalam proses penciptaan tari baik melalui organ tubuh manusia berupa gerak maupun didukung alat canggih untuk mempercepat penyampaian *message* (pesan) kepada si penikmat.

Dibia mengatakan, “Di zaman teknologi maju ini, media massa terutama radio dan televisi juga memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku berkesenian masyarakat Bali” (2012: 28). Seringkali masyarakat disuguhkan hiburan-hiburan menarik dalam bentuk seni pertunjukan melalui televisi, seperti pentas dewata, dan lila cita. Secara tidak langsung aktivitas ini mengubah pola perilaku masyarakat pecinta seni di Bali. Masyarakat tidak perlu menyaksikan

pertunjukan langsung ke lokasi pertunjukan, melainkan secara jelas dapat menyaksikannya melalui layar televisi. Perilaku seperti ini akan cenderung membuat pertunjukan menjadi sepi penonton karena masyarakat lebih menyukai suguhan visual di televisi tanpa berdesak-desakan. Tetapi di balik perilaku berkesenian tersebut, teknologi informasi dalam realitanya memiliki peranan yang cukup signifikan.

Pemanfaatan teknologi informasi (TI) dalam meningkatkan mutu karya seni berawal dari keterbukaan pencipta seni terhadap upaya-upaya pembaharuan atau inovasi yang diperoleh melalui pengalaman berkesenian secara bertahap. Jika pencipta diposisikan sebagai makhluk sosial, ia harus dapat berinteraksi dengan orang lain bahkan beradaptasi dengan apa yang ada di sekelilingnya. Sedangkan jika pencipta berada pada posisi makhluk individu, maka ia harus dapat mengeluarkan segala potensinya melalui proses kerja kreatif untuk menghasilkan karya seni yang bermutu. Seorang yang kreatif tidak pernah kehilangan akal untuk menghasilkan gagasan baru atau aktivitas menarik yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Ide karya seni biasanya muncul berdasarkan pengalaman dan pengamatan terhadap kejadian apapun dalam kehidupan masyarakat, baik diperoleh melalui media massa maupun peristiwa yang dialami secara langsung. Ide karya seni juga dapat muncul melalui pemanfaatan teknologi sebagai sumber gagasan penciptaan karya seni. Namun dalam konteks tersebut, penggunaan teknologi harus dipelajari oleh pencipta, untuk mengetahui bagaimana teknologi dimanfaatkan seefisien dan seefektif mungkin sesuai kebutuhan karya seni. Hakikat pemanfaatan TI dalam meningkatkan mutu karya seni merujuk pada teori yang disebut *Social Learning Theory*. Teori ini mengajarkan bahwa seseorang mempelajari sesuatu melalui konteks sosial. Teori ini dipelajari melalui proses mengamati, dan berperan dalam mempelajari dampak dari isi media massa terhadap masyarakat pada level individu. Secara garis besar, teori ini menjelaskan tentang bagaimana perilaku dapat dibentuk melalui pengamatan pada model-model yang disajikan melalui media massa (2012: 1). Beranjak dari *Social Learning Theory* dapat dipahami bahwa media massa sebagai bagian dari teknologi informasi perlu digunakan secara bijak demi mencapai karya seni yang berkualitas, dan berbobot. Media massa berguna sebagai sarana untuk

menyampaikan informasi dan pesan-pesan khusus terhadap manusia, tetapi manusialah yang pada akhirnya menemukan nilai apa yang terkandung dalam media massa tersebut sebagai pembelajaran dalam kehidupannya. Di samping itu, melalui media massa manusia dapat memperbaiki pola perilakunya menjadi lebih baik.

Dalam meningkatkan mutu karya seni, dibutuhkan teknik, presentasi estetik, pengetahuan atau wawasan seniman, dan kebebasan dalam menginterpretasikan karya seninya. Hal ini bergantung pada tingkat keterampilan dan kemampuan seorang pencipta. Pencipta yang ingin menghasilkan karya seni di suatu daerah tertentu, dapat memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal serta memberikan efektifitas waktu dan tempat. Peningkatan mutu karya seni juga berpengaruh pada peningkatan kualitas individual seniman pencipta. Jika karya seni yang diciptakan tidak hanya sebagai tontonan tetapi juga tuntunan, maka seniman pencipta akan mendapat kemaslahatan hidup yang lebih baik dan tuntunan dalam karya seni dapat menjadi pedoman hidup bagi penontonnya. Uraian ini sejalan dengan teori Leo Tolstói yang menggaris bawahi “Bahwa (ke)seni(an) untuk memuliakan manusia sebagai manusia” (Sumardjo, 2000 : 65).

Teknologi informasi (TI) berperan penting dalam penciptaan suatu karya seni. Beberapa implementasi pemanfaatan teknologi informasi (TI) dalam meningkatkan mutu suatu karya seni yaitu :

1. Seorang penata karawitan dalam membuat karyanya tentu memikirkan segala elemen-elemen yang ada pada seni tari. Teknologi informasi berupa *handphone*, *tape recorder*, kamera, dan video rekam sering digunakan pencipta dalam membuat karya karawitan sesuai dengan keinginan pencipta. Ketika pelatihan selesai pencipta dapat merekam garapannya dengan menggunakan *tape recorder*, yang berguna saat datangnya inspirasi secara tiba-tiba sehingga dapat langsung dituangkan saat pencipta membutuhkannya. Selain itu, adanya komputer juga mendorong pencipta karawitan dapat belajar mandiri membuat musik untuk karya seninya.

2. Dalam seni pertunjukan, elemen-elemen hasil teknologi yang mendukung suatu pertunjukan sesuai kebutuhan karyanya yaitu penggunaan *sound* sistem yang berfungsi untuk memperjelas suara atau bunyi yg ingin ditonjolkan oleh sipencipta. Contohnya suara instrument *kendang, jegogan, jublag, penyacah, gong, kempul*, dll.
3. Ketika karya karawitan telah terwujud, pencipta berkeinginan agar karyanya diketahui banyak orang, tetap eksis, dan juga bermanfaat bagi banyak orang. Maka dalam mempromosikan karyanya, internet dapat mendukung strategi pengembangan melalui jejaring sosial tersebut. Melalui internet, masyarakat dunia dapat melihat karya karawitan yang telah diciptakan sebagai sumber inspirasi, dan tidak menutup kemungkinan jika suatu saat karya tersebut diundang untuk dipertunjukkan di suatu daerah atau negara. Peran media massa juga tidak kalah pentingnya. Ketika pencipta diundang oleh salah satu stasiun tv, radio on-air atau ketika ia diwawancarai dan dimuat pada koran tertentu, ia akan mendapatkan kritik-kritik atau saran yang sifatnya membangun untuk peningkatan kualitas karya serta pribadinya.

Pada intinya mutu karya seni akan lebih meningkat dengan adanya teknologi informasi karena dewasa ini masyarakat penikmat seni lebih tertarik dengan berbagai hal yang baru dan dapat menarik perhatian penonton. Namun hal tersebut juga tergantung pada selera seniman sendiri dan kebutuhan karya seninya, apakah karya seninya akan didukung kecanggihan teknologi atau masih berkeinginan menggunakan kreativitas alami dengan berpegang pada paradigma penciptaan yang telah ada? Kemajuan teknologi informasi adalah salah satu hal yang mendorong seorang pencipta banyak menciptakan karya-karya seni dengan bentuk yang bervariasi. Walaupun teknologi dapat membuat bentuk seni yang beragam menjadi lebih maju, tetapi dapat dilihat sebagai suatu fenomena yang terjadi pada masa ini. Karya seni yang muncul akan cenderung realistik dan dapat merangsang imajinasi penonton. Fenomena tersebut berpengaruh pada pergeseran beberapa paradigma dasar penciptaan karya seni, dan menjadi barometer ratapan untuk nilai-nilai ideologi, religi, serta kebudayaan pada umumnya.

2.2 Dampak Teknologi Informasi dalam Karya Seni Khususnya Bidang Seni Karawitan

Hasil teknologi informasi telah dirasakan pada setiap aspek kehidupan manusia dan budayanya. Perkembangan teknologi informasi sesungguhnya memiliki dampak positif dan dampak negatif.

Adapun dampak positif yang ditimbulkan dari pemanfaatan teknologi di bidang seni khususnya seni tari adalah sebagai berikut.

- Proses penciptaan seni karawitan dapat diselesaikan lebih mudah dan cepat
- Karya karawitan yang telah tercipta dapat diakses melalui media dengan jangkauan lebih luas, seperti internet sehingga karya ini dapat dilihat oleh masyarakat dunia. Internet membantu seorang pencipta untuk mencapai tujuan hidupnya dalam waktu singkat.
- Melalui teknologi informasi, dapat memberikan inspirasi tentang perkembangan seni budaya yang ada di Indonesia bahkan mancanegara. Segala macam informasi mengenai seni dari seluruh dunia diperoleh secara praktis dalam waktu yang singkat.
- Kemajuan TI mendorong seniman menciptakan karya seni bernuansa elektronik.
- Masyarakat penikmat seni akan dapat dengan mudah melakukan apresiasi terhadap sajian-sajian pertunjukan.
- Belajar mandiri
- Menonton pertunjukan melalui VCD untuk menghilangkan stres tanpa harus menonton langsung.
- Untuk mendokumentasikan pertunjukan sehingga dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- Teknologi informasi dapat mempengaruhi ideologi dengan menyampaikan kritik seni, dan membawa pesan-pesan sebagai landasan filosofis dalam berkarya.
- Karya seni dapat dibuat dengan berbagai variasi.

- Membantu meningkatkan taraf hidup seniman
- Melalui media massa berfungsi sebagai media pendidikan dan penerangan sosial.

Teknologi informasi dalam perkembangannya tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga memberikan pengaruh negatif sebagai berikut.

- Terjadinya peniruan karya karawitan, baik berupa karya maupun tulisan, dapat dengan cepat dan mudah dilakukan melalui teknologi informasi ini.
- Bergesernya beberapa pola pikir dasar penciptaan karya seni
- Maraknya pembajakan
- Terjadinya pencurian hak cipta
- Mengurangi kreativitas alami
- Penyebaran informasi terkadang sulit dikontrol dan tidak terkendali
- Terkadang teknologi membuat karya menjadi rumit dengan teknik yang sulit
- Masyarakat tidak terkecuali pelaku seni akan “manja” jika semua hal yang dilakukan selalu bergantung dengan teknologi

BAB III

PENUTUP

3.1 Simpulan

Dari apa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa teknologi khususnya teknologi informasi berkembang tanpa batas, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Melihat perkembangan seni dewasa ini dengan kehadiran karya seni yang didukung oleh pemanfaatan teknologi, akan tercipta karya seni yang bervariasi dan kontribusi ini dapat meningkatkan kualitas karya seni ke depannya. Karya seni akan berbobot dengan adanya teknologi informasi yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan karya seni. Penawaran dari kontribusi teknologi informasi dalam karya seni tentu saja membuat penikmat seni tidak merasa jenuh karena sikap kreatif si pencipta, pencarian ide yang terus dilakukan, serta metode pencipta untuk selalu membuat hal-hal yang baru. Inovasi seni pertunjukan perlu dilakukan lebih berani untuk menemukan originalitas, tanpa melupakan seni tradisi yang ada. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan citra seni ke depannya sehingga karya seni tetap eksis di tengah persaingan karya cipta yang kian mengglobal.

3.2 Saran-Saran

Pemanfaatan teknologi informasi harus diterapkan dengan baik karena dapat lebih mempermudah proses pemecahan masalah dalam menciptakan suatu karya seni. Teknologi informasi sangat berperan penting jika digunakan dengan optimal dan tanggung jawab, namun dampak negatifnya perlu diwaspadai bagi yang menyalahgunakan media teknologi tersebut. Tidak semua teknologi dapat membantu pekerjaan manusia, tetapi teknologi juga dapat menjadi bomerang akibat pemanfaatan yang tidak baik. Kembali kepada kepentingan individual, bagaimana seseorang memanfaatkan teknologi dengan bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Dibia, I Wayan. 2012. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar : Arti Foundation.
- Sedyawati, Edi. 1984. *Tari; Tinjauan dari Berbagai Seni*. Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya.
- _____, 2010. *Budaya Indonesia; Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.
- Wikipedia. 2012. *Dampak Teknologi dan Teori-Teori yang Berkaitan* (cited 2012)
Available at: URL : [http://id.wikipedia/Teori Teknologi/written by Dita Anggreani](http://id.wikipedia/Teori_Teknologi/written_by_Dita_Anggreani).