

# Digital Art

Anna Sungkar

anna\_sungkar@yahoo.com

Institut Seni Indonesia Surakarta

## Abstrak

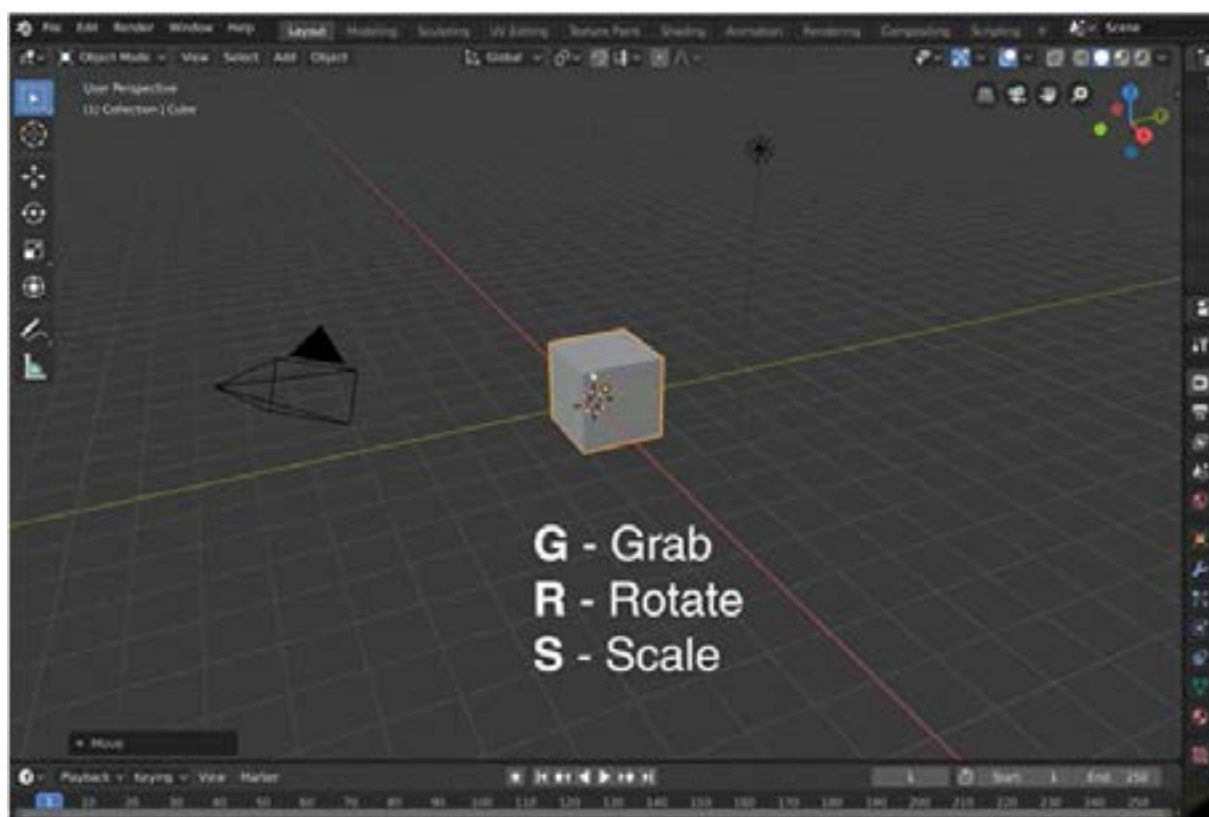
Kunci sukses dalam berkesenian di era milenial adalah bagaimana kita dapat beradaptasi dalam teknologi digital yang berbasis komputer dan internet. Dengan bantuan teknologi, kita dapat menghasilkan karya-karya kreatif yang melebihi kemampuan manual manusia. Tulisan ini memberikan gambaran tentang sejarah perkembangan karya-karya digital dan kiat sukses para senimannya dalam menancapkan tonggak pada *milestone* seni rupa digital. Hal itu dapat menjadi bahan pelajaran bagi yang berkecimpung dalam seni rupa di masa kini. Pada bagian akhir, penulis mencoba memberikan formula bagaimana sikap dalam mengantisipasi dunia digital yang sudah tiba di hadapan kita.

**Keywords:** Digital, Artificial Intelligence, Cloud, Neural Network, Cinema 4D, CGI, Industri 4.0, Global Village.

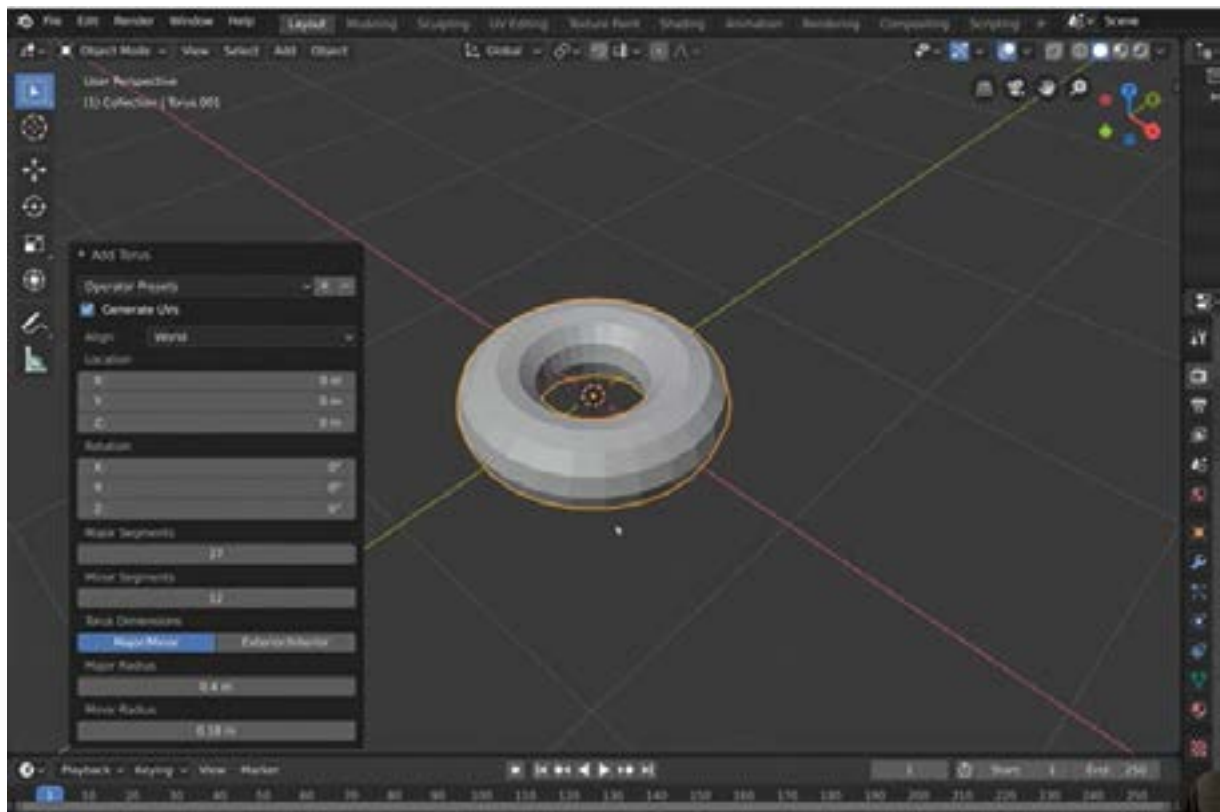
## Pendahuluan

Aku ingin membuat donat di kanvas. Bagaimana caranya? Ambil kanvas, cat minyak, *linseed oil*, dan kuas tentunya. Ah itu perbuatan kuno! Zaman sekarang kanvas ada di layar laptopmu dan *mouse* menjadi kuasmu. Hidupkan program aplikasi Cinema 4D, maka akan muncul layar digital dengan garis kotak-kotak mengikuti perspektif tiga dimensi. Di tengahnya ada kubus yang bisa digerakkan dengan *men-drag* sesuka hati.

Tinggal dipilih kubus itu mau kita apakan, digeser-geser (*control G*), diputar (*control R*) atau diperbesar (*control S*). Sekarang cari pilihan yang cocok pada menu di tepi kanan, nah pilih yang oval dan buat versi tiga dimensinya, akan ada struktur donat di hadapan kita. Mari atur lagi donat, beri warna dan macam-macam variasi. Tinggal seberapa jauh berlatih, hal itu akan meningkatkan skill. Sebagaimana layaknya berlatih melukis, dari sketsa sederhana lama-lama mampu menciptakan bentuk



■ Gambar 1 – Tampilan awal aplikasi Cinema 4D.



■ Gambar 2 – Menciptakan struktur donat.

yang kompleks. Demikian pula dengan skill komputer pada aplikasi Cinema 4D, makin sering menggunakan, akan makin pandai. Ala bisa karena biasa, demikian ujar orang tua.

Setidaknya ada 4 level keterampilan yang bisa kita capai, tergantung seberapa jauh minat dan ketersediaan waktu untuk belajar dan berlatih. Semakin jauh menyelami aplikasi ini, akan semakin indah dan bervariasi obyek yang dicapai (Guru, 2019).

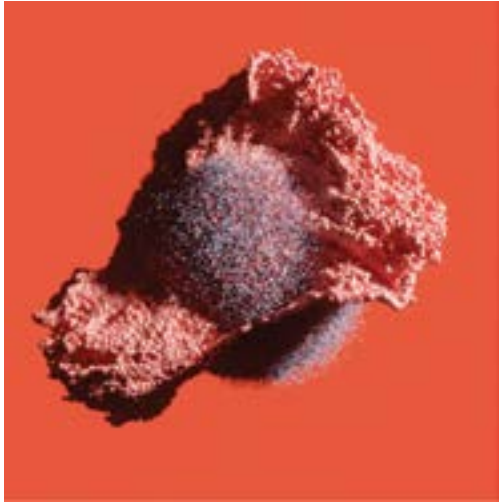
### David McLeod, artis digital no. 1 di dunia

Kalau donat di level 4 terasa indah dan bisa bergirang hati karena sudah mampu melakukannya, maka David McLeod telah menciptakan bermacam obyek yang melampaui imajinasi.

Hal itu telah membuat iri. Dari tangan David McLeod, artis asal Australia berusia 35 tahun yang menetap di New York ini telah diciptakan kreasi aneh nan cemerlang. Perha-



■ Gambar 3 – Level kemahiran dari penggunaan aplikasi Cinema 4 D.



■ Gambar 4 – Karya David McLeod, “Granular,

tikan karya “Granular, Powder Exploration”, khayalan apa yang ada di benak kita setelah melihat gambar itu? Sebuah ledakan, binatang laut, struktur DNA, atau daging tumbuh? Demikian pula dengan karya McLeod yang lain, “Donald Trump”. Ada *cream* kuning lembut yang menghasilkan obyek mirip rambut. Bentuk-bentuk yang hanya dapat muncul kalau menciptakan karya dengan bantuan komputer. Dengan itu McLeod telah menjadi superstar di dunia *digital art* (Schukei, 2019). Instagramnya di-follow oleh 210 ribu pengikut (@david\_mcleod). Karenanya, sepak terjang McLeod yang konsisten mengeksplorasi teknologi CGI (*Computer-Generated Imagery*) ini telah menarik perhatian team kreatif dari produk-produk global, seperti Toyota, Nike, Motorola, Calvin Klein, Omega, Canon, Mastercard, Saatchi, dan Wired UK. Jasanya dipakai untuk mempromosikan produk-produk mereka.



■ Gambar 5 – Karya David McLeod, “Donald Trump”

Dalam Instagram David McLeod, kita akan menemukan lebih dari 500 karya-karyanya yang beraneka warna, baik dalam versi *picture* maupun video animasi. Namun McLeod bukanlah artis digital satu-satunya di dunia ini, masih banyak nama-nama yang malang melintang dengan reputasi yang tidak kalah hebat melalui kreativitasnya masing-masing, mereka di antaranya adalah Stephen McMenemy, Alberto Sevezio, Sean Charmatz, Nik Ainley, Jason Naylor, Aiste Stancikaite, Sara Ludy, Erik Johansson dan Hal Lasko.

### Sejarah Panjang Digital Art

Fenomena yang kita amati di atas adalah ujung terkini dari sejarah digital art yang panjang. Kalau diurut ke belakang, akan bertemu dengan awal penemuan digital art, yaitu tahun 1960, ketika John Whitney mem-



■ Gambar 6 – Timeline sejarah digital art.



buat komputer untuk menciptakan karya seni (Timetoast, 2020). "Catalog" merupakan film animasi pertama yang diciptakan Whitney pada tahun 1961. Film sepanjang 7 menit, 32 detik itu membuatnya diganjar oleh IBM sebagai seniman digital pertama di dunia.

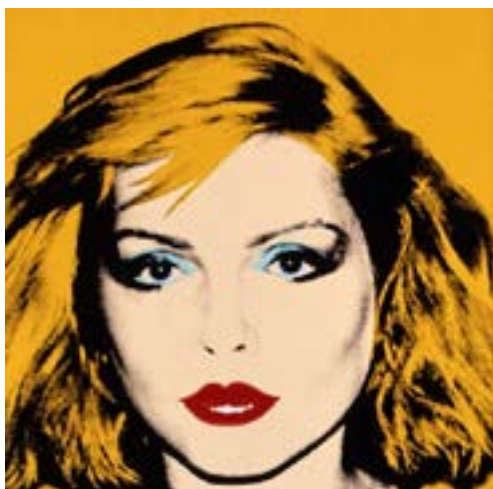
Tonggak yang lain adalah ketika pada tahun 1985 Andy Warhol menggunakan komputer Commodore Amiga dalam berkreasi. Hal ini merupakan loncatan dari komputer main frame yang segede gajah di era Whitney, kemudian dapat diringkas menjadi komputer desktop dengan kapasitas yang jauh lebih besar. Dalam promo di Lincoln Center, New York, Warhol merekayasa gambar penyanyi Deborah Harry, dengan cara mengambil citra monokrom dari kamera video dan di-digital-kan melalui program grafis yang disebut ProPaint (Reimer, 2007).

Lompatan selanjutnya adalah tahun 2000 yang merupakan tahun internet. Walau internet mulai diperkenalkan di dunia komersial pada tahun 1993, namun popularitas karena meningkatnya tingkat familiaritas penggunaannya baru terasa di awal milenium ketiga ini. Mengenang saat-saat era internet awal, pada bulan Februari 2018, telah dilangsungkan sebuah pameran senirupa di Institute of Contemporary Art di Boston. Pameran tersebut dikuratori oleh Eva Respini dan diikuti oleh 60 seniman. Respini ingin menunjukkan bagaimana internet telah mempengaruhi seni rupa, bukan sekedar memperagakan karya digital semata. Kembali ke tahun 1989, ketika internet hanya diketahui segelintir orang, ilmuwan komputer Inggris, Tim Berners-Lee, telah menemukan world wide web (*www*) dengan menulis spesifikasi teknis dasar untuk

protokol HTML, URI dan HTTP, aturan-aturan itu yang kemudian menjadi fondasi penciptaan *browser* sekarang ini (Sayed, 2018).

Karya tertua yang dipamerkan adalah karya seniman New York, Gretchen Bender, yang diciptakan tahun 1989. Ia mendekonstruksi bendera Amerika dengan membagi garis-garis merah dan putih bendera itu melalui blok besar berwarna hitam (Rettig, 2019). Ketika karya itu dipamerkan 32 tahun yang lalu, banyak orang berkomentar secara berlebihan bahwa karya yang dibuatnya itu bisa membuat negara terpecah. Ada lagi yang berkomentar bahwa Gretchen Bender terlalu dini mengadopsi gerakan seni media baru. Namun di kemudian hari, karya ini dan banyak karya lainnya akan dipandang sebagai bagian dari senirupa abad internet.

Dari kaca mata seni, teknologi web yang diciptakan Berners-Lee telah menceritakan kisah yang sama sekali berbeda. Karena internet telah mempengaruhi cara kita dalam memahami kebenaran. Respini menuturkan bahwa dengan internet kita melihat banyak perubahan dalam memandang medium seni yang lebih tua, seperti bagaimana kita sekarang menilai lukisan sebagai obyek seni. Jangan berharap akan ada banyak kanvas di ruang galeri, karena yang akan dipamerkan di sini adalah sebuah seni digital. "Kanvas adalah sebuah media yang sudah kuno," kata Respini. Walau demikian ia memasukkan juga lukisan Michel Majerus dan Avery Singer yang gambarnya tidak karuan itu dalam pameran ini.



■ Gambar 7 – Karya Andy Warhol, "Debbie Harry".



■ Gambar 8 – Karya Gretchen Bender, "So Much Deathless", 1989.

Pameran yang berlangsung selama sebulan ini menyoroti seni media terobosan dari tahun 1990-an, seperti karya Naim June Paik yang disebut "Internet Dream", sebuah karya yang terdiri dari susunan 52 monitor TV. yang dibuat pada tahun 1994 - setahun setelah kemunculan internet - ketika itu banyak orang

tidak tahu bahwa internet telah ada. Dalam pameran tersebut juga dipamerkan karya Judith Barry yang berjudul “Imagination Dead Imagine”, sebuah instalasi video yang diciptakan tahun 1991, di mana karya instalasinya berupa lilitan kabel pada layar video mencitrakan rupa seperti manusia.

Agar pameran tersebut tidak terlalu besar, maka panitia memecah pameran menjadi 5 seksi. Yang menarik adalah suatu seksi pameran yang diberi judul *Hybrid Bodies*. *Hybrid Bodies* memperlihatkan bagaimana persepsi manusia telah berubah sejak munculnya internet. *Hybrid Bodies* juga melukiskan bagaimana situasi pengawasan kerahasiaan Negara setelah adanya WikiLeaks. “Di dunia pasca-Snowden, pengawasan merupakan sesuatu yang kami semua khawatirkan, namun internet telah membuka jalan menuju perlawanan” kata Respini. Pada seksi yang diberi judul *Surveillance*, dipamerkan sebuah karya dari seniman Cina sekaligus seorang peretas yang bernama Aajiao (Xu Wenkai). Aajiao memamerkan sepotong benda yang disebut sebagai *The Great Firewall of China*, di mana pada benda itu ia mencetak daftar situs web yang dilarang di Cina. “Karya ini ingin menunjukkan bahwa pengawasan atas visibilitas manusia sangat menusuk hati,” kata Respini.



■ Gambar 9 – Karya Kate Cooper, “Sabotage and Sickness”.

Karya Ryan Trecartin, menampilkan tayangan video serba cepat. Karya ini dibuat pada awal 2000-an, jauh sebelum munculnya Instagram dan Snapchat. Trecartin menciptakan video

art bergaya *reality TV* yang menceritakan para gadis dusun yang haus ketenaran dan para waria. Video itu menunjukkan sisi dangkal generasi milenial. Artis lain, Kate Cooper, membuat foto-foto hasil rekayasa photoshop yang sangat mengkilap. Karya itu menyindir kecenderungan kita untuk menyempurnakan diri dengan aplikasi pemoles wajah seperti Facetune, yang banyak digunakan sebelum mengunggah foto selfie. Karya ini melihat gagasan ideal kecantikan seperti dalam iklan, secara luas, karya ini mempertanyakan apa artinya menjadi manusia di era digital.

Ada juga serangkaian foto telanjang yang dibuat oleh Thomas Ruff pada tahun 2000. Foto-foto itu bersumber dari situs pornografi. Mirip dengan itu, Fran Benson membuat patung plastik yang menampilkan Juliana Huxtable, seorang seniman transgender yang memutuskan menjadi perempuan setelah ia selesai kuliah. Juliana telah menentukan identitas gendernya secara online terlebih dahulu sebelum di kehidupan nyata. Hal ini merupakan ekspresi kebebasan, tampil online sebelum dapat melakukannya dalam kehidupan nyata (Sayed, 2018).

Penulis memperhatikan kecenderungan masyarakat senirupa kita hari ini yang masih begitu tergila-gila dengan karya-karya instalasi dan video art, yang dipersepsikan sebagai media baru atau sebuah kebaruan dalam senirupa Indonesia. Sementara, dengan menyimak apa yang dilakukan Eva Respini di atas, hal itu sudah dimulai di Barat (baca: Amerika) tiga dekade yang lalu. Demikian pula tema-tema yang dipilih, seperti persoalan transgender, kecantikan, kebebasan, kehidupan kaum urban, dan feminisme, merupakan permasalahan yang sudah diangkat sejak lama di Barat. Melihat perjalanan sejarah digital art yang sedemikian panjang, kiranya kita harus mencari sesuatu yang baru, tidak sekedar mengejar apa yang pernah dilakukan orang di luar sana. Karena dalam era digital ini, kita dituntut untuk memberikan kreativitas dan kebaruan dalam karya-karya yang kita ciptakan, seperti yang dilakukan David McLeod saat ini.

#### Posisi Seni Digital dalam Era Industri 4.0

Sejak 10 tahun yang lalu, orang Jerman memperkenalkan kepada dunia mengenai strategi komputerisasi dan sistem cerdas dalam pameran industri di Hannover Fair. Intinya, selain meningkatkan mekanisasi mesin melalui sistem siber dan *cloud*, kedepannya kita akan diajak untuk *sharing resources* dan meman-



■ Gambar 10 – Karya Refik Anadol, “Quantum Memories” (2020).

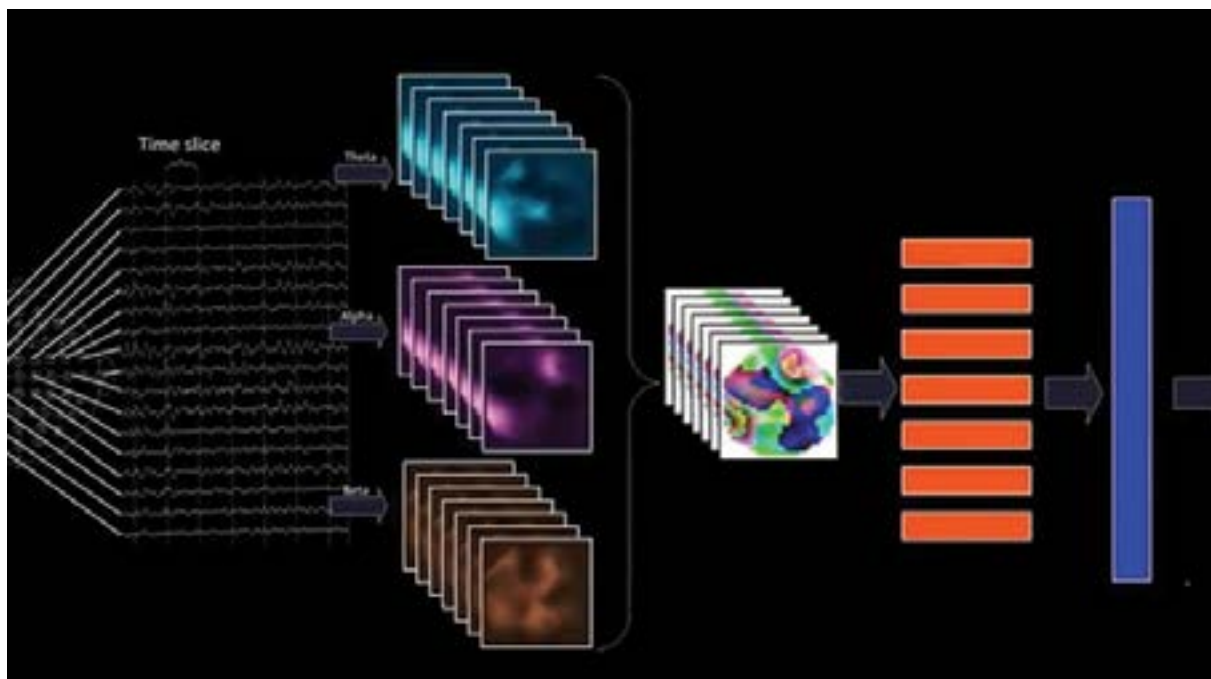
faatkan khazanah yang tersedia di dunia maya. Dalam era industri 4.0, teknologi canggih yang akan dipergunakan dalam pabrik, transportasi, pertanian dan kedokteran, akan memanfaatkan informatika demi tercapainya keandalan dan produktivitas. Hal yang sama akan terjadi dalam senirupa, kita akan terimbas dengan penggunaan komputer untuk melicinkan imajinasi dan mencapai kreasi yang tidak dapat dikerjakan oleh manusia.

Objek kreatif yang tidak dapat dikerjakan oleh manusia namun bisa diciptakan dengan bantuan teknologi industri 4.0, telah dilakukan oleh seniman newmedia Refik Anadol. Refik Anadol lahir di Istanbul, Turki pada tahun 1985. Saat ini Anadol hidup di Los Angeles, California sebagai pengajar di UCLA pada Departemen Design Media Arts. Tahun lalu ia memamerkan karya videonya “Quantum Memories” pada forum Triennial 2020, di National Gallery of Victoria.

Karya-karya Anadol diciptakan dari bermiliar-miliar notkah. Tiap notkah merepresentasikan sebuah data yang dijamin dalam *neural network*

untuk menciptakan sebuah visi. Data-data tersebut adalah berupa angka yang menjadi input sebuah algoritma yang diciptakan Anadol. Algoritma tersebut diproses oleh mesin *Artificial Intelligence* (AI) demi menciptakan bentuk dinamis yang ia inginkan. Dalam karya “Melting Memory”, *cloud* data diambil dari pemandangan kota New York secara online, yaitu gedung-gedung, taman, jembatan, yang menjadi lanskap kota dan menjadi memori kolektif penduduk di sana. Sebagai contoh, ada ribuan foto patung Liberty yang diambil dari berbagai sudut yang berbeda, oleh AI gambar-gambar tersebut menjadi visual yang bergerak dan membuat siklus video yang menghasilkan imaji menghablur, patung yang meleleh. Demikian pula dengan gedung-gedung di New York yang jumlahnya ribuan itu diambil gambarnya dari bermacam arah, interior maupun eksterior, melalui banyak *source* seperti kamera lalu lintas, sekuriti, CCTV, kamera taman yang terus memberikan data secara online ke mesin Anadol. Output dari AI akan menciptakan realitas baru, suatu halusinasi. Gambar-gambar ciptaan mesin itu ditampilkan dalam video raksasa berukuran 200 m2 yang masing-masing di-





■ Gambar 11 – Diagram Neural Network Refik Anadol.

gelar di lantai yang kita injak, di dinding dan di atap sebuah kubus pertunjukan di Manhattan dan di sebuah gedung Disney kota Los Angeles. Dengan itu pengunjung memasuki sebuah dunia lain, sebuah pengalaman emosional yang tidak pernah dialami sebelumnya. Sebuah dunia yang kacau, karena kita sulit mengidentifikasi mana yang nyata dan mana yang tidak (Wired, 2019).

Dari kasus Anadol, kita dapat belajar bahwa penggunaan teknologi, dalam hal ini komputer, *artificial intelligence*, dan *cloud*, merupakan kesempatan bagi kita untuk dapat menghasilkan karya-karya kreatif yang *beyond human*. Posisi seni digital dalam era industri 4.0 menjadi penting dan lebih menarik dalam kehidupan manusia karena bantuan teknologi tersebut. Kita dituntut untuk masuk dan ikut serta dalam menyumbangkan energi kreatif kita agar tercipta karya-karya khas Indonesia yang berbasis teknologi dan dikenal oleh dunia. Hal ini mengingatkan kita pada nubuat Marshal McLuhan tentang *Global Village*, bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat dunia seolah mengecil menjadi sebuah desa global, di mana kita saling berkomunikasi satu sama lain, yang tidak turut serta berpartisipasi dalam desa tersebut nantinya akan tertinggal (McLuhan: 157-8).

### Kelemahan Digital Art

Seni digital atau *digital art* tidak terlepas dari kelemahan. Kelemahan pertama cukup filosofis, karena pernah menjadi perdebatan para

pemikir madzhab Frankfurt hampir seabad yang lalu. Di zaman sekarang, dengan adanya komputer dan *image* disimpan di dalam *file*, maka *file* tersebut dapat di-*print* berulang-ulang. Artinya karya dari digital art bukanlah karya yang unik tetapi dapat direproduksi dengan mudah, sebuah karya dapat diperbanyak dengan sesukanya, tidak ada lagi istilah asli atau *copy*. Di dalam kebudayaan populer, teknik cetak itu dapat berupa fotografi dan teknik sablon seperti yang dilakukan oleh Andy Warhol. Dengan mencetak dan memproduksi sebanyak-banyaknya, maka prinsip karya seni adiluhung yang unik dan cuma satu-satunya, menjadi tidak berlaku lagi.

Theodor Adorno pernah mengatakan, walaupun masyarakat itu sudah terpelajar, namun tetap saja dalam hatinya ia ingin melakukan fabrikasi atas seni, yang dengan kasar dapat merusak hakekat seni, demi memenuhi hasrat dan kepentingan mereka untuk memiliki. Hal ini menjadi sikap yang lazim, yaitu rela mengorbankan substansi asalkan kesukaan mereka tercapai. Keinginan untuk memiliki adalah sesuatu yang sebenarnya merendahkan martabat mereka sendiri, yaitu keinginan untuk bergengsi dan diakui. Mereka memilih benda-benda yang menurut mereka bagus dengan jumlah yang banyak dan nilainya sesuai, layaknya kelakuan anak kecil. Mereka itu katanya mengecam benda-benda *kitsch* (karya kerajinan murahan), tetapi kelakuannya mirip anak-anak yang berebut makanan, suatu perilaku yang sangat klise. Rumah mereka yang

katanya orang intelek ternyata mirip tempat gelandangan. Di dinding rumah mereka terpajang reproduksi lukisan Van Gogh yang terkenal seperti, *Sun Flower* dan *Café at Arles*, berdampingan dengan buku-buku sosialisme dan psikoanalisa dalam lemari pajangan agar terlihat intelek. Ada gramafon merek Lincoln diletakkan di situ dan piringan hitam musik jazz yang berisik, yang membuat mereka merasa keren. Padahal, semua produk-produk budaya tersebut terhubung dengan hasil mekanisme distribusi atas modal berskala besar. Para intelektual seperti itu tidak mau lagi melihat dunia luar, mereka sudah senang dengan hidupnya yang sekarang yang mereka anggap wajar, dan mereka sudah tidak punya keinginan lagi untuk meraih seni kelas tinggi (Adorno, 206-7).

Adorno menulis dengan keras tentang kenyataan seni reproduksi dalam bukunya *Minima Moralia*, hal ini dilakukan dalam rangka merespon pemikiran Walter Benjamin yang mendukung seni reproduksi. Benjamin dalam papernya, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, menyatakan bahwa setiap karya seni tidak terlepas dari riwayat kesejarahannya yang unik. Hakekat karya seni terkandung dalam kehadirannya pada ruang dan waktu, *a presence in time and space*, suatu keberadaan unik pada tempat dimana peristiwa itu terjadi, ketika karya itu dibuat. Keotentikan (keaslian) suatu lukisan terletak pada kaitan kesejarahannya sejak awal, mulai dari substansinya hingga peristiwa yang dialami karya seni itu sedari awal. Yang kita perhatikan dari lukisan bukan sekedar gambarnya saja, namun nilai kesejarahannya, yaitu kebekuan masa lalu 'hadir' dalam lukisan. Suatu kehadiran yang berjarak, sudah terpisah dari hidup dan pengalaman sehari-hari kita, sesuatu yang melampaui lukisan itu sendiri. Ada elemen kultus dan ritual yang melekat ketika menghadirkan gambar yang ada dalam suatu lukisan, suatu sikap penghormatan terhadap karya seni yang mirip ritual agama (Benjamin 220-221).

Benjamin memperkenalkan istilah *aura*, yaitu kewibawaan atau keistimewaan yang dimiliki oleh suatu karya seni. Ketika sebuah karya seni direproduksi dan keberadaannya yang unik ditukar atau digantikan dengan banyak kopi, maka karya seni menjadi terlepas dari wilayah tradisinya, nilai kesejarahannya menjadi surut, dan kewibawaannya membuat berjarak dengan kita. Karya reproduksi yang sudah terlepas itu kemudian pergi ke pemirsanya, memasuki ruang waktu mereka dan menjadi aktif di sana.

Hal tersebut mungkin terjadi karena menanggapi kebutuhan yang besar dari peminat karya reproduksi. Dengan lunturnya *aura* pada karya seni, jarak antara pemirsa dengan karya menjadi hilang. Obyek seni diserap dalam praksis dan kesadaran hidup sehari-hari dengan makna yang disusun kembali (Benjamin, 222-3).

Benjamin melanjutkan dalam papernya,

*"For the first time in world history, mechanical reproduction emancipates the work of art from its parasitical dependence on ritual. To greater degree the work of art reproduced becomes the work of art designed for reproducibility. From a photographic negative, for example, one can make any number of prints; to ask for the "authentic" print make no sense. But the instant the criterion of authenticity ceases to be applicable to artistic production, the total function of art is reversed. Instead of being based on ritual, it begins to be based on another practice-politics."* (Benjamin, 224).

Bagi Benjamin, mencari aura di zaman sekarang merupakan suatu hal yang tidak masuk akal. Menurutnya, karya reproduksi dapat sejajar dengan karya seni, dan pada akhirnya karya seni akan dirancang untuk diperbanyak dengan cara reproduksi. Sebagai contoh, dari film negatif orang dapat mencetak foto sebanyak-banyaknya. Sehingga tidak mungkin sekarang ini kita mencari keaslian dari hasil cetakan. Di masa kini tidak ada lagi kriteria keaslian untuk produksi artistik. Seluruh fungsi seni memang sudah jungkir balik.

Robert Witkin dalam bukunya *Adorno on Popular Culture* mengangkat kembali pandangan Benjamin mengenai perkembangan fotografi dan film. Dalam pandangan Benjamin, berkurangnya *aura* pada karya seni berhubungan dengan demokratisasi dalam praktik seni, ketika partisipasi masyarakat meningkat untuk memiliki dan menikmati karya seni. Benjamin menawarkan suatu rumusan bahwa semakin nilai seni menurun dalam kehidupan sosial, maka akan semakin banyak kritik terhadap karya seni, dan hal itu menjauhkan kita dari kesenangan akan seni. Lebih baik kita mempunyai seni yang konvensional dan dangkal tetapi bisa dinikmati tanpa kritik. Namun masyarakat tidaklah bodoh, sebagian besar orang akan bereaksi menolak karya seni Picasso, dan mengatakan karya Picasso itu jelek, namun mereka menyenangi karya-karya Charlie Chaplin yang mudah dimengerti. (Witkin, 51).

Pergeseran dari karya seni auratik ke non-auratik membawa perubahan besar pada re-



spons mental masyarakat terhadap karya seni. Benjamin mencatat adanya perubahan pemirsa seni dari semula aktif berkonsentrasi dan mempelajari karakter yang terdapat pada karya seni tradisional yang statis (lukisan), sekarang berubah karena begitu banyak kejadian yang muncul dan berganti, seperti ketika kita menonton film. Bagi Benjamin, jenis persepsi seperti itu esensial karena kejadian dalam film sangat padat, berubah dengan cepat, seperti dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimungkinkan karena kejadian-kejadian mempersepsi seni terasimilasi ke dalam kesadaran dari subyek. Benjamin memperhatikan progresivitas dari media film modern dalam memperlakukan penonton, progresivitas itu telah mampu meleburkan kesenangan visual dan emosional dengan orientasi kritis dari para ahli. Identifikasi penonton film dengan aktornya sebenarnya merupakan identifikasi melalui kamera. Karena penonton mengambil posisi sebagai kamera. Penonton dapat berperan sebagai 'ahli' yang memberikan komentar pada sebuah film sekaligus menjadi orang yang menikmati film tersebut (Witkin, 52).

Di sisi lain, Adorno tidak setuju dengan sikap Benjamin yang terlalu menilai tinggi kebudayaan populer. Adorno menilai paper Benjamin itu sebagai pemaafan terhadap budaya pop. Dan dengan paper tersebut sepertinya Benjamin ikut berkolaborasi dan memperkuat kebudayaan pop. Adorno setuju kepada Benjamin bahwa dewasa ini elemen auratik dari karya seni telah menurun. Tetapi penyebabnya bukan karena munculnya teknologi reproduksi saja, namun penyebabnya karena orang sekarang terlalu fokus pada material seni dan proses produksinya. Hal itu telah menyebabkan karakter magis dari karya seni menjadi terganggu. Lebih lanjut Adorno mengatakan bahwa Benjamin telah meremehkan sifat-sifat seni yang otonom, dan terlalu berlebihan menilai seni yang diproduksi secara massal. Karena Benjamin terlalu fokus pada sisi emansipatoris dari teknologi reproduksi (Lijster, 96-97).

Kelemahan kedua dari seni digital, terkait dengan kelemahan pertama, yaitu belum banyak kolektor yang mau mengoleksi karya-karya digital. Kita mengetahui bahwa seringkali kolektor mempunyai kegilaan tertentu untuk membanggakan diri bahwa karya yang dimilikinya itu adalah karya unik dan satu-satunya di dunia. Kalau karya yang dimilikinya berupa reproduksi dan ternyata ada kolektor lain memiliki karya yang serupa maka karya itu akan dikatakan sebagai karya pasaran. Hal ini dapat menjelaskan mengapa karya *print*, *lithograph*, *etsa*, dan *photography* tidak pernah

mahal dan naik harganya dibandingkan karya lukis. Sampai hari ini pun, karya seni yang mencetak rekor harga di balai lelang masih pada jenis karya lukis, bukan pada karya instalasi dan media baru.

Karenanya penggalakan perlu dilakukan agar para kolektor dan museum giat menyimpan karya-karya digital art ini. Beruntung upaya itu sudah mulai mendatangkan hasil. Museum Mori, misalnya, mulai menyimpan dan memamerkan karya digital. Bersama teamLAB Borderless terciptalah Mori Building Digital Art Museum. Langkah Mori ini mulai diikuti oleh museum-museum lain di China dan Australia untuk menampilkan karya-karya digital ke masyarakat.

## Penutup

Tantangan dalam menulis dan mengamati kemajuan seni digital terletak pada kemampuan kita mengupdate informasi dari berbagai sumber. Hal itu tidak dapat dilakukan dengan menunggu kehadiran textbook yang selalu *delay* beberapa tahun. Nampaknya situasi ini merupakan kesempatan bagi kita untuk membuat 'teori' sendiri atas kemunculan visual yang tampil berdesak-desakan di hadapan kita. Dengan bantuan sosial media kita dapat mengikuti apa yang terjadi saat ini dan mengamalkan kecenderungan di masa datang.

Judul tulisan ini menyarankan suatu formula yang harus kita miliki dalam menghadapi dunia digital yang sudah datang. Dalam konteks itu penulis memberanikan diri untuk memberikan kiat sederhana bagi kita yang berkecimpung dalam dunia senirupa. Kiat *pertama*, adalah harus mengupdate diri dalam wawasan dan ketrampilan penggunaan komputer dan rajin menambang data-data dalam *cloud* demi memperkaya input yang akan dipergunakan pada karya-karya. Kiat *kedua*, adalah harus berkolaborasi dengan seniman-seniman dan penyedia sarana yang ada di manapun, agar kekaryaannya dikenal secara global dan juga dengan itu mendapatkan inspirasi setelah berkenalan dan berkolaborasi dengan seniman lain. Berkolaborasi dan menggunakan *resources* yang tersebar di dunia maya dengan menggunakan teknologi, sudah merupakan karakteristik industri 4.0 yang sedang membayangi kehidupan sekarang ini. Kiat *ketiga*, dan ini merupakan hal yang paling penting, bahwa harus menciptakan karya terobosan, sebuah karya yang segar dan merupakan ikon dalam perjalanan dan menjadi karakteristik kesenian kita. Mari kita belajar bersama !

## Referensi

- [1] Abby Schukei (2019), *10 Digital Artists You Should Know*, The Art of Education, <https://theartofeducation.edu/2019/02/20/10-digital-artists-you-should-know/>.
- [2] Adorno, Theodor (1974), *Minima Moralia, Reflection from Damage Life*, terj. E.F.N. Jephcott. Verso, New York.
- [3] Benjamin, Walter (1969), *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, dalam *Illuminations*, Arendt, Hannah, ed., terj. Harry Zohn, Harcourt Brace Jovanovich. Inc., New York.
- [4] Guru, Blender (2019), *Cinema 4D Beginner Tutorial – Part 1*, <https://youtu.be/TPrnSACiIJ4>.
- [5] Lijster, Thijs (2019), *Benjamin and Adorno on Art and Art Criticism*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- [6] McLuhan, Marshall (1962), *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto.
- [7] Much, David McLeod, <https://www.muchpresents.com/davidmcleod-still>, Collab and Much Creative LLC.
- [8] Reimer, Jeremy (21 Oktober 2007), *A History of the Amiga, part 4: Enter Commodore*, Arstechnica.com.
- [9] Rettig, Brianna (22 Mei 2019), *Pioneering Video Artist Gretchen Bender Predicted Our Obsession with Screens*, Art SY.
- [10] Rosanio, Priscilla (2020), *The History of Digital Art*, Rosapris332, Timetoast, <https://www.timetoast.com/timelines/1658387>.
- [11] Sayed, Nadja (2 Februari 2018), *Creativity in the Digital Age: How Has the Internet Affected the Art World?*, The Guardian.
- [12] TeamLAB Borderless, *Mori Building Digital Art Museum*, <https://youtu.be/zsXaGmQIDPs>
- [13] Wired (2019), *How This Guy Uses A.I. to Create Art*, <https://youtu.be/I-EIVIH-vHRM>.
- [14] Witkin, Robert W. (2003), *Adorno on Popular Culture*, Routledge, London.
- [15] <http://davidmcleod.com>
- [16] [https://instagram.com/david\\_mcleod](https://instagram.com/david_mcleod)