

Editor:
Rosida Tiurma Manurung
Ariesa Pandanwangi



KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Sari Dewi Kuncoroputri, dkk.



KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Sari Dewi Kuncoroputri; Belinda Sukapura Dewi; Muhamad Ali Rahim;
Kenny Hartanto; Nuning Yanti Damayanti; Aneira Khansa Anindya;
Ira Adriati; Marcella Junior; Ayoeningsih Dyah Woelandhary; Hasdiana;
Ulin Naini; I Wayan Sudana; Isnawati Mohamad; Ayu Octaviany;
Elizabeth Susanti; Jessica Yonatia; Karna Mustaqim; Seriwati Ginting;
Monica Hartanti; Yosepin Sri Ningsih; Wenny Anggraini Natalia Heddy
Heryadi; Hendra Setiawan; Adisti Ananda Yusuff; Daffa Farras Dienputra;
Wishfa Hafshah Al-Fakhurozi; Gilang Cempaka; Benedicta Petrina Santoso;
Ratna Endah Santoso; Yoga Aditama; Yunita Setyoningrum; Asti Nenasania;
Tessa Eka Darmayanti; Sekar Ayu Kuncoroputri; Ariesa Pandanwangi;
Wawan Suryana; Tri Wahyudi; Adisti Ananda Yusuff; Adelline Octa Viani;
Atridia Wilastrina

Editor:
Rosida Tiurma Manurung
Ariesa Pandanwangi



KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Penulis

Sari Dewi Kuncoroputri; Belinda Sukapura Dewi; Muhamad Ali Rahim; Kenny Hartanto; Nuning Yanti Damayanti; Aneira Khansa Anindya; Ira Adriati; Marcella Junior; Ayoeningsih Dyah Woelandhary; Hasdiana; Ulin Naini; I Wayan Sudana; Isnawati Mohamad; Ayu Octaviany; Elizabeth Susanti; Jessica Yonatia; Karna Mustaqim; Seriwati Ginting; Monica Hartanti; Yosepin Sri Ningsih; Wenny Anggraini Natalia Heddy Heryadi; Hendra Setiawan; Adisti Ananda Yusuff; Daffa Farras Dienputra; Wishfa Hafshah Al-Fakhurozi; Gilang Cempaka; Benedicta Petrina Santoso; Ratna Endah Santoso; Yoga Aditama; Yunita Setyoningrum; Asti Nenasania; Tessa Eka Darmayanti; Sekar Ayu Kuncoroputri; Ariesa Pandanwangi; Wawan Suryana; Tri Wahyudi; Adisti Ananda Yusuff; Adelline Octa Viani; Atridia Wilastrina

Editor:

Rosida Tiurma Manurung
Ariesa Pandanwangi

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Indy

15.5 x 23 cm, vi + 239 hlm.

Cetakan I, Mei 2023

ISBN: 978-623-466-265-8

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,

Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571

e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta

No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Bapak dan Ibu yang budiman,

Syukur kepada Tuhan, bunga rampai “Kreativitas dan Inovasi dalam Seni Rupa dan Desain” telah terbit dan siap didistribusikan kepada masyarakat. Kita sebagai penulis telah dianugerahi kemampuan oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk menuliskan gagasan, hasil penelitian, konsep, dan pemikiran yang orisinal untuk mengembangkan keilmuan dan dapat diaplikasikan oleh masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan. Kehadiran bunga rampai ini diharapkan dapat menginspirasi serta dapat memotivasi masyarakat untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi terutama dalam bidang seni rupa dan desain. Semoga keberadaan bunga rampai ini bermanfaat dan dapat mencerahkan wawasan kita tentang karya baru, pemikiran baru, ide, gagasan, karakter karya yang baru, dan media seni yang terus muncul seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat. Akhir kata, saya tutup dengan pesan “semoga kreativitas dan inovasi dalam seni rupa dan desain dapat membantu menciptakan karya seni atau produk yang lebih menarik, relevan, dan dapat diapresiasi oleh masyarakat”

Sekian dan terima kasih.

Bandung, 19 Mei 2023
Koordinator,

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
<i>HANDPHONE</i> SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KEKARYAAN POST-STILL LIFE Sari Dewi Kuncoroputri, Belinda Sukapura Dewi, Muhamad Ali Rahim	1
KEBAYA ENCIM DAHULU DAN KINI: PROSES AKULTURASI BUDAYA PERANAKAN TIONGHOA DI INDONESIA Kenny Hartanto, Nuning Yanti Damayanti	9
STUDI DESKRIPSI PATRIARKI TERHADAP PRAKTIK FEMINISME (<i>JAKARTA ART WEEK 2019 BERTAJUK PEREMPUAN BICARA SENI</i>) ¹ Aneira Khansa Anindya dan Ira Adriati.....	21
PERANCANGAN BUKU SAKU " <i>YUK NAIK GUNUNG- PANDUAN DASAR MENDAKI GUNUNG</i> " OLEH ASOSIASI OLAHRAGA PENDAKIAN GUNUNG INDONESIA (AOPGI) Marcella Junior, Ayoeningsih Dyah Woelandhary.....	41
DIVERSIFIKASI PRODUK TEKSTI KARAWO MELALUI <i>SURFACE DESIGN</i> DENGAN MENERAPKAN VARIASI TEKNIK SULAM DASAR Hasdiana, Ulin Naini.....	59
KREATIVITAS DAN INOVASI PADA SENI KRIYA I Wayan Sudana, Isnawati Mohamad.....	77
MEDIA PROMOSI UNTUK MENGGANGKAT PRODUK KERAJINAN LOKAL INDONESIA Ayu Octaviany, Elizabeth Susanti, Jessica Yonatia	91
MEWASPADAI GEJALA SAINTISME INDUSTRI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN DAN PRAKTIK SENIRUPA Karna Mustaqim,	107

MENGURANGI LIMBAH, MENINGKATKAN KETERAMPILAN, MENAMBAH PENDAPATAN MELALUI KREASI <i>FASHION</i> <i>UPCYLING</i> Seriwati Ginting, Monica Hartanti, Yosepin Sri Ningsih, Wenny Anggraini Natalia Heddy Heryadi, Hendra Setiawan.....	121
MODERNISASI PENGEMBANGAN PRODUK ROTAN TEGALWANGI CIREBON DENGAN NILAI ESTETIKA Adisti Ananda Yusuff , Daffa Farras Dienputra	137
PERANCANGAN VISUAL MEDIA PROMOSI SANGGAR TARI SVADARA UNTUK EVENT PAGELARAN TARI “BLANDONGAN” Wishfa Hafshah Al-Fakhurozi, Gilang Cempaka.....	147
KANTONG PLASTIK BEKAS SEBAGAI MATERIAL DALAM PAKAN PADA TENUN Benedicta Petrina Santoso, Ratna Endah Santoso,	167
KAJIAN ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN GUDANG SELATAN BANDUNG Yoga Aditama, Yunita Setyoningrum	177
KREATIVITAS PENERAPAN TREN <i>KOREAN WAVE</i> TERHADAP INTERIOR KAFE DI BANDUNG PADA ERA NEW NORMAL: CHINGU CAFÉ Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti.....	187
VISUALISASI HUMAN EMOTION Sekar Ayu Kuncoroputri, Wawan Suryana	201
SENI INSTALASI “DOGLA” PADA INDOFAIR TAHUN 2018 SIMBOL KOLABORASI BUDAYA INDONESIA DAN SURINAME Tri Wahyudi, Adisti Ananda Yusuff	211
PENERAPAN RAGAM HIAS JAWA BARAT PADA RESTORAN RIUNG SUNDA Adelline Octa Viani, Atridia Wilastrina.....	227

MEWASPADAI GEJALA SAINTISME INDUSTRI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN DAN PRAKTIK SENIRUPA

Karna Mustaqim

Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, karna.
mustaqim@esaunggul.ac.id

PENDAHULUAN

Kemajuan sains dan teknologi sudah sejak lama memberi pengaruhnya bagi perkembangan dunia seni. Dapat dikatakan secara historis produk seni mencerminkan kemajuan teknologi yang dicapai suatu zaman di pelbagai wilayah peradaban kuno, bahkan lebih jauh lagi temuan-temuan arkeologis menunjukkan bagaimana seni menjadikan dunia kita seperti sekarang ini (Spivey, 2005). Hubungan seni dan teknologi memiliki sejarah panjang nan kompleks namun saling memberi makna satu sama lain dalam pengaruh dan kerja sama, bahwasannya teknologi telahpun memberikan seniman dan desainer metode kerja dan cara-cara baru untuk merupakan hal yang tidak dapat dipungkiri (Silka & Andreja, 2017).

Ditinjau dari sejarah maka teknologi sederhana dengan kebutuhan hidup manusia purba, sejak mulanya mendorong manusia membentuk peralatan yang berguna untuk memudahkan pekerjaannya dan melindungi diri dari binatang buas dan cuaca alam. Selain peralatan teknis dari teknologi sederhana juga ditemukan secara terpisah jejak-jejak kesenirupaan manusia yang tidak kalah tuanya. Sejak revolusi industri pertama abad ke 18 di Inggris (Septianingrum, 2021), maka setiap tahun sains-teknologi meningkat, dimana-mana manusia mengembangkan semakin banyak peralatan teknis untuk menolong pekerjaan sehari-hari mereka (Boitel, 2019). Seiring dengan peningkatan teknologi, sebagaimana bidang-bidang lainnya, tentu saja seni mendapatkan pengaruhnya juga. Dalam banyak hal, seni, sains dan teknologi,

mereka telah berevolusi bersama satu sama lain dalam membentuk kehidupan manusia sehingga mendapatkan posisi di dunia sebagaimana kita lihat dewasa ini (Elgammal, 2019).



Gambar 1. Perkembangan Revolusi Industri dari Pertama – hingga ke Empat. (Sumber: <https://sasanadigital.com/wp-content/uploads/2022/12/Perkembangan-Revolusi-Industri-1024x627.webp>)

Keniscayaan revolusi industri (Gambar 1) umumnya membentuk benak masyarakat dunia bahwa tidak ada lagi sisi kehidupan manusia yang tidak terkena dampak sains-teknologi (Schawb, 2019). Asumsi yang diyakini bahwa segala hal apapun di dunia ini, bidang apapun pasti terkena dampak revolusi industri akan mengalami disrupti, atau guncangan, sehingga suka tidak suka, mau tidak mau, harus mengikuti segala transformasi teknologi agar tak ketinggalan zaman (Savitri, 2019).

Revolusi industri keempat memilih bentuk otomatisasi dunia siber sebagai medan peralihan realitas dunia fisik ke virtualitas dunia mental, yang pada ujungnya memengaruhi fisik manusia kembali. Ruang-ruang siber menciptakan masyarakat siber yang karena lajunya teknologi komunikasi menjadikan laju penyebaran informasi yang sulit dikendalikan. Maka menjalar di akhir abad ke 20 sesuatu yang dicirikan irasional, eklektik radikal, dan pluralitas sebagai wacana posmodernisme (Hadi, 2005). Urgensi masyarakat

sibernetik membutuhkan literasi digital untuk dapat memperluas pemanfaatan teknologi dan media digital bagi kreativitas dalam mengekspresikan diri secara positif, meminimalisir efek negatif dari disinformasi (Nugroho, 2020). Determinisme pelatar digital membentuk paradigma *shareability*, mendorong pengelola media mengejar *traffic* yang menghasilkan sebanyak mungkin klik, *share*, komentar, yang dalam konteks inilah lahir jurnalisme *clickbait* (Sudiby, 2022). Salah satu kebenaran *homo digitalis*, meminjam istilah dari Rafael Capurro, adalah '...irasionalitas yang dihasilkan lewat inkohereni dan kesesatan-kesesatan logis yang sensasional...' (Hardiman, 2021, p. 53).

Tulisan ini mengkritisi industri kreatif dalam konteks gempuran peranti komputer dan improvisasi kecerdasan buatan yang algoritmanya terus ditingkatkan, dimana semua orang akan berpikir bahwasannya keterampilan menggunakan media seni tradisional akan ditinggalkan sepenuhnya dan digantikan dengan kecekatan menyusun perintah logis baris-baris teks di depan komputer dan perangkat teknologis lainnya untuk dapat memroduksi karya-karya seni masa depan.

PEMBAHASAN

Teknologi komputerisasi digital dan *internet of things* telahpun membangun keyakinan baru bagi pelaku industri kreatif bahwa ketrampilan menguasai keduanya adalah modal utama menjalani revolusi industri keempat dan seterusnya. Makin banyak lembaga institusi masyarakat didirikan, semacam Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi (MIKTI), dengan meyakini bahwa digitalisasi adalah kemajuan progresif, suatu bentuk cita-cita modernitas zaman sekarang. Demikian pula yang terjadi pada bidang industri kreatif, sebagaimana bidang industri-industri lainnya, berkeyakinan bahwa segala sesuatu yang berbau digital akan membawa pada kebaruan dan kemajuan di bidang tersebut.

Bidang desain sendiri merupakan bentukan dari perpaduan seni dan teknologi, seperti komputer grafis, lukisan digital, pencetakan

tiga dimensional, gim virtual dan musik elektronik gim, untuk menyebut sedikit contoh dari komputasional di dunia seni rupa dan desain. Desain produk industrial sendiri sudah sejak semula merupakan bentukan dari pengetahuan saintifik berkelindan dengan cakrawala estetikanya jiwa manusia. Bangunan desain arsitektural tidak mungkin terlepas dari pemanfaatan teknologi dari zaman ke zaman, dari revolusi industri satu ke revolusi industri berikutnya.

Namun, terdapat hal esensial yang perlu diwaspadai dengan hadirnya percepatan teknologis dan kemudahan akses pada informasi dewasa ini. Dampaknya terhadap pembelajaran seni, yang diantaranya seni murni dan desain terapan menjadi tulang punggung bagi dasar-dasar industri kreatif. Adanya kecenderungan mengusung produk-produk kreatif yang diproduksi melalui kemudahan-kemudahan digitalisasi menggiring pada pemikiran mendasar tentang otomatisasi di segala bidang pekerjaan. Berangkat dari masa awal revolusi industri dengan berkembangnya mesin-mesin mulai dari otomatisasi mekanikal produksi manufaktur, kini mulai memasuki era otomatisasi manufaktur digital.

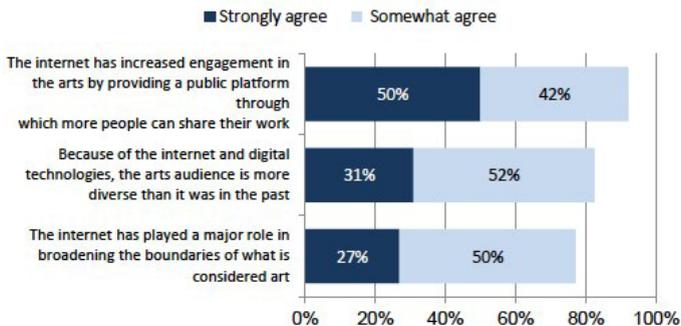
Digitalisasi, dan atau *internet of things*, memengaruhi cara pandang demokratisasi di segala hal, termasuk pemikiran bahwa setiap orang adalah desainer dan dengan pengembangan perangkat aplikasi komputer dan gawai, maka siapa saja dapat mendesain sesuai keinginannya tanpa batas. Ketidakmengetahui batasan inilah yang tampaknya akan menjadi persoalan tersendiri. Tom Nichols (2018) menyebutnya sebagai obsesi memuja ketidaktahuan dalam bukunya 'Matinya Kepakaran' – *The Death of Expertise* (2017), yang barangkali justru bisa menjadi tidak 'Enaknya Berdebat dengan Orang Goblok' karya Puthut EA (2018), karena semua orang di segala usia, selagi terjangkau jaringan *wifi* internet, maka dapat memperoleh 'pengetahuan' apa saja dari saluran-saluran, situs-situs media baik berupa teks, audio dan video. Semakin hari semakin baik kualitas tampilan performatif visual dan suaranya, dan dengan teknik kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) muncul beragam aplikasi yang orang-orang tidak perlu susah payah memelajari

pembuatannya. Semua orang bisa merasa menjadi pintar tentang segala sesuatu, sehingga menjadi ketidaktahuan yang menggejala melupakan adanya manusia pintar yang harus bekerja terlebih dulu mencari, membangun dan memuatkan pengetahuan-pengetahuan di saluran-saluran pengetahuan itu.

Mawas diri atau kewaspadaan terhadap kemungkinan ketidaktahuan ini dibutuhkan semenjak dini, yaitu sebentar kesadaran tentang adanya landasan mendasar yang secara tidak kita sadari punya andil membentuk pengetahuan kita. Teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi digital, memang secara signifikan memberi peluang baru bagi dunia industri kreatif terutama pada pembelajaran seni rupa dan desain. Sejak sepuluh tahun yang lalu riset-riset publik seperti ditunjukkan pada Gambar 2 di bawah ini, menunjukkan respon positif atas dampak teknologi bagi dunia seni.

Perceived positive impacts of technology on the arts

Based on your experiences and those of your organization, do you agree or disagree with each of the following statements?



Source: Pew Research Center's Internet & American Life Project. Conducted between May 30-July 20, 2012. N for respondents who answered this question=1,207.

Gambar 2. Pendapat Umum terhadap Manfaat Internet bagi dunia Seni. (Sumber: <https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/media/C3BB98FF4ECA496C9514CC949DE661E4.jpg>)

Keyakinan atas dasar hasil-hasil pengukuran dan kondisi kekinian industri kreatif ini menuntut perubahan dasar-dasar pembelajaran dan juga luaran-luaran hasil belajar senirupa dan desain, yaitu keharusan melibatkan, menggunakan, dan memproduksi produk atau karya seni dan desain yang berteknologi tinggi. Seni dengan media tradisional harus digantikan atau dipadukan dengan media baru demi menjaga keberlangsungan atau kekontemporeran suatu karya sebagai hasil pembelajaran yang memenuhi kebutuhan zaman. Muncullah selari dengan itu tuntutan agar setiap persoalan seni dan desain harus diselesaikan dengan pendekatan ilmiah atau sikap ilmiah, suatu point utama dalam gejala saintisme yang telah muncul sejak abad Pencerahan di Perancis abad ke-18 (Taufiqurrahman, 2021). Akibat saintisme di Eropa muncullah krisis ilmu pengetahuan dikarenakan cara pandang yang menyeragamkan semua metode ilmiah adalah metode ilmu alam positivistik yang dapat diterapkan di segala bidang, meskipun itu di luar objek-objek ilmu alam (Prajna-Nugroho, 2022), seperti yang terjadi pada senirupa dan desain.

Sebagaimana dewasa ini, karena tuntutan keilmiahan yang tidak disadari dasar ontologisnya, maka setiap karya seni dan desain dituntut menggunakan data ilmiah serta permintaan akan pembuktian atas asumsi hipotesis dalam berkesenian atau mendesain segala sesuatunya. Padahal ontologi positivis yang berpusat pada fakta alamiah yang ditelisik oleh pengamat, bukan pembuat karya seni. Epistemologi positivisme didapat dari pengerjaan metode ilmiah dimana diandaikan seorang perupa, seniman, desainer bekerja bak peneliti yang mengobservasi sesuatu gejala kreatif kemudian membangun hipotesis, lalu melakukan eksperimen dan verifikasi. Berbeda dengan penelitian saintifik, yang ujungnya menemukan semacam formula atau hukum ilmiah, seorang seniman dan atau desainer berakhir dengan menciptakan karya berupa benda seni atau produk desain. Aksiologi positivis memercayai bahwa penerapan metode ilmiah membawa pada kebenaran yang objektif, netral dan bebas nilai (Wibowo, 2022), sedangkan Seni pada dasarnya terkait dengan nilai-nilai humanis tertentu yang membentuk peradaban manusia dari zaman ke zaman.

Kreativitas dan inovasi menjadi dua jargon yang paling digaungkan belakangan ini. Peranan humanitas kemanusiaan tampaknya diukur dengan keberhasilan menciptakan produk-produk baru yang kreatif dan inovatif, namun dalam bingkai kesuksesan ekonomis dan terobosan saintifik. Walau demikian, kebanyakan buku-buku bertemakan pendidikan dunia seni masih mengutamakan kritik terhadap sisi nilai kemanusiaan dalam pembelajaran dan praktik berkesenian (Irawan, 2017; Masunah & Narawati, 2003; Pamadhi, 2012; Prawira & Tarjo, 2018; Rohidi, 2014; Sobandi, 2008; Sugianto & Rohidi, 2021; Sutiyono, 2012; Triyanto, 2017).

Diskusi dan pemahaman akan dampak teknologis dan saintifikasi, tuntutan keharusan mengilmiahkan senirupa dan desain, belum begitu banyak dikemukakan. Digitalisasi dan komputasional yang menjadi medium baru bagi senirupa dan desain belum menjadi bahan diskusi kritis, selain ungkapan umum bahwa seni dan desain mendaya-gunakan teknologi sebagai medium untuk kreativitasnya, sedangkan paradigma saintisme yang mewajibkan penyertaan tulisan-tulisan laporan karya berbasis keilmiah ala riset sains teknologi kurang mendapat perhatian yang kritis. Muncul anggapan bahwa tanpa penulisan yang berbasis keilmiah saintifik, maka penulisan tentang dan karya seni dan produk desain itu sendiri dipandang kurang dapat bersaing di dunia pendidikan tinggi, terutama dalam mendapatkan hibah-hibah, apabila tidak mengikuti kaidah-kaidah keilmiah dunia sains teknologis.

Sekali lagi, teknologi pencarian otomatisasi dan kecerdasan buatan tidak terhindarkan pengaruhnya di seni pada berbagai media. Kemajuan niscaya memengaruhi cara seniman dan desainer berhubungan dengan karya mereka. Tidak mungkin dipungkiri bahwa sebelumnya tidak pernah terpikirkan akan semudah ini teknologi informasi dan komunikasi meningkatkan aksesibilitas terhadap data dari berbagai citra gambar, dan teks pemikiran di tingkat global sehingga memperluas cakrawala kreativitas para penggunanya. Saat ini, intuisi dunia komputer lebih mirip manusia,

salah satu cabang kecerdasan buatan, yaitu algoritma pembelajaran mesin – *machine learning (ML)* memungkinkan komputer untuk mengartikan semua data baik terstruktur maupun yang tidak. Pembelajaran mesin mengubah setiap jejak data yang tidak terstruktur menjadi sumber kekayaan data yang terorganisir dan didambakan (Armstrong, 2021).

Hasilnya teknikalitas perangkat gawai dan aplikasinya telah mengubah cara kerja para seniman dan desainer, meski didahului dengan memimikri cara kerja media dan peralatan alat tradisional seperti warna cat, pensil, airbrush, ukiran hingga bangunan arsitektural dari teknologi terdahulu, dalam upaya menciptakan ide-ide orisinal dan inovatif di tengah-tengah gempuran pandangan sebelah mata yang menilai dengan khawatir bahwa produk seni dan desain yang dikarang secara digital dan artifisial (semacam pemodelan obyek rupa tiga dimensional virtual dengan perangkat lunak) seringkali dinilai sebagai versi yang kurang otentisitasnya. Sementara disisi lain, seniman digital dan desainer yang bekerja dengan arus digitalisasi harus terus berkolaborasi agar dapat menguasai beragam perangkat dan peralatan dan mengasah ketrampilan teknik mereka, sehingga mereka dapat menerjemahkan visi dan melahirkan buah imajinasi kreatif yang otentik. Namun, pertanyaannya, masih adakah yang orisinal atau otentik di dunia yang serba digital artifisial ini?

Lukisan-lukisan terkenal dapat dengan mudah direproduksi, lukisan dapat pula digubah oleh seorang desainer grafis atau peretas komputer pada tingkat yang sangat maju melalui ketersediaan beragam fitur opsional guna mengutak-atik (*tweaking*) sehingga mendapatkan setelan terbaik (*fine-tuning*) yang membuka kemungkinan-kemungkinan tanpa batas bagi siapa saja, bukan hanya seniman atau desainer, berkesempatan untuk mengekspresikan diri dengan lebih kreatif dan atraktif. Pada akhirnya, teknologi canggih ini bagaimanapun dapat dikatakan memunyai potensi meredam nyala hasrat kreativitas, karena bukan hanya seniman atau desainer yang terserap oleh kemampuan teknologi yang sangat besar ini,

namun karena kecanggihan teknologis ini memudahkan bagi siapa saja untuk mengakses dan mengolah sejauh-jauh yang masing-masing inginkan, tanpa perlu merasakan apalagi menyadari ideologi paradigmatik 'saintisme' yang melatar-belakangi situasi kondisi kontemporer ini. Jargon kecanggihan mesin ini umumnya kita dengungkan sebagai hanya imajinasilah yang menjadi batasan pemikiran manusia.

Diantara beberapa seniman lawas yang mampu beradaptasi, seperti David Hockney di usianya yang ke-76 tahun, pelukis cat minyak terkenal, kini mendapatkan ketenarannya kembali lewat gawai tablet digital sebagai alat dan medium utama kekaryannya. Namun, dengan hadirnya kecanggihan kecerdasan artifisial di perangkat lunak yang mampu menjelajah, menyusun komposisi dan sekaligus menawarkan beragam alternatif dengan penggunaan *filter* dan *template* apapun, maka seni digital pun kini dipaksa dalam waktu singkat untuk segera melakukan remediasi atau *refashion* kembali. Komputerisasi seni, yang awalnya hanya merupakan eksperimentasi para perancang perangkat lunak untuk menunjukkan bahwa mesin komputer dapat mengkreasikan luaran yang mirip karya seni, kini menuntut kesetaraan pengakuan dengan memungkinkan penyusunan komposisi pengkodean pemrograman perangkat lunak semacam *Processing* yang lahir di Media Lab. MIT sejak 2001 lalu.

Sulit untuk tidak melebih-lebihkan pentingnya literasi komputasional di kehidupan abad ke-21 ini. Pemrograman komputer, yang dulunya merupakan keterampilan esoteris dalam teknik dan bisnis, kini mendapatkan penerapan yang luas pada bidang-bidang kreatif seperti tentu saja seni rupa, desain, arsitektur, musik, humaniora, jurnalisme, aktivisme, puisi, dan lainnya. Kreator kode kreatif adalah mereka yang kita kenal sebagai seniman, desainer, arsitek, musisi, dan penyair yang mulai menggunakan pemrograman komputer dan perangkat lunak khusus sebagai pilihan media ekspresi mereka. Praktik berkesenian ini mengaburkan perbedaan antara seni dan desain dan sains dan teknik, dan mudah tergelincir dalam peristilahan bidang interdisipliner. Pembelajaran kreatif

semacam ini telah menghadirkan serangkaian praktik kebudayaan yang tengah berkembang dikenali sebagai “pengkodean kreatif” (*creative coding*) (Levin & Brain, 2021).

Hal-hal yang penulis ungkapkan dalam kalimat-kalimat di atas mungkin akan dirasakan menggiring kepada pemahaman bahwa segala sesuatunya sudah terkomputisasi sedemikian dalamnya. Maka dengan kondisi yang demikian, setiap kerja dan karya seni dan desain seharusnya diukur efektifitas dan efisiensinya berdasarkan ukuran-ukuran yang sesuai dengan keilmiahain saintifik, yaitu keilmiahain dunia komputer. Lalu, pertanyaannya, pengukuran kreativitas dalam dunia komputasi ini memakai alat ukur apa? Adakah keasyikan bermain dengan pengkodean kreatif berujung pada hasil nominal bernilai ekonomis nan produktif?

Pada kenyataannya, memang kreativitas bukanlah eksklusif yang disangka hanya ditunjukkan di bidang senirupa dan desain, namun dorongan bermain di dunia seni inilah yang sebaliknya menjadi rujukan atau orientasi bagi bentuk kreativitas di bidang sejenis sains teknologi komputasional sekalipun. Maka dari itu, dibutuhkan keterlibatan apresiasi dan kritik seni yang bisa menilai secara maknawi hasil kreativitas karya seni digital dan artifisial dengan timbang rasa kesadaran untuk tidak jatuh ke dalam saintisme akibat rasa inferioritas medium seni tradisional pada umumnya dihadapan kecanggihan performatif seni media baru, yang artifisial sekalipun. Kecerdasan buatan bergantung pada kreativitas penyusun programnya, ianya sebagai mesin dengan kecanggihan yang terus menerus ditingkatkan, cukup handal meniru beberapa sikap-sikap manusia, namun tidak dapat memahami pengalaman emosional. Hal-hal emosional tidak bisa diduplikasi karena komputer tidak bisa ‘merasakan’ apa-apa, hal itu dikarenakan komputer hanya bisa mengolah data dan fakta, tetapi pemahaman manusia akan ‘sesuatu’ adalah sumbernya data dan fakta-fakta (Marks II, 2022). Manusia sendiri bukanlah seenggok basis data atau serangkaian data faktual, akan tetapi manusia adalah ‘makhluk’ yang menciptakan dirinya, dimana dirinya dan dunia fakta membentuk dalam ketika proses

menghidupi atau menghayati kehidupannya di dunia itu sendiri (Dreyfus, 1992).

PENUTUP

Kewaspadaan terhadap gejala saintisme yang dikritisi dalam tulisan ini kiranya adalah agar tuntutan keilmiahan pada bidang senirupa dan desain tidak serta merta diartikan bahwa setiap pemanfaatan atau pengaplikasian teknologi baik itu metode caranya atau peralatan teknis yang digunakan maka sebuah karya seni atau desain terapan secara otomatis memunyai nilai lebih dari medium sebelumnya. Walhal, nilai-nilai itu adanya bukan pada penerapan peralatan teknis teknologis atau digitalisasi melainkan pada kesadaran atau mawas diri dalam menggunakan dan mengaplikasi teknologi dalam proses bermain, kebersenian dan kekayaan. Seniman dan desainer seharusnya belajar menjaga jarak dan menimbang tempat ketimbang hanyut dalam arus teknokratis. Akhirul kata, dengan mengibaratkan seorang peneliti yang meneliti virus tanpa harus menyerap virus ke dalam tubuhnya, demikian sebaiknya pula disarankan seniman dan desainer membangun disiplin keilmuannya yang seyogyanya bukan murni saintis, melainkan jadi seorang *homo digitalis* yang humanis (*digital humanities*) yang punya andil membangun industri kreatif tanah air.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, H. (2021). *Big Data, Big Design: Why Designer Should Care About Artificial Intelligence*. New York: Princeton Architectural Press.
- Boitel, R. (2019, January 17). *How has technology affected the arts?* Retrieved February 21, 2023, from iNews Network: <https://inewsnetwork.net/4723/arts-entertainment/how-has-technology-affected-the-arts/>
- Dreyfus, H. L. (1992). *What Computers Still Can't Do : A Critique of Artificial Reason*. London: MIT Press.
- Elgamal, A. (2019). AI Is Blurring the Definition of Artist. *American Scientist*, 107(1), 18. doi:10.1511/2019.107.1.18

- Glassner, A. (2010). *Processing for Visual Artists : How to Create Expressive Images and Interactive Art*. New York: CRC Press.
- Hadi, A. (2005). *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka Terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta: LKiS.
- Hardiman, F. B. (2021). *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irawan, D. (2017). *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Levin, G., & Brain, T. (2021). *Code as Creative Medium*. London: The MIT Press.
- Marks II, R. J. (2022). *Non-Computable You: What You Do That Artificial Intelligence*. Seattle: Discovery Institute Press.
- Masunah, J., & Narawati, T. (2003). *Seni dan Pendidikan Seni: Sebuah Bunga Rampai*. Bandung: P4ST UPI.
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru dan Disrupsi Informasi*. Jakarta: Kencana.
- Pamadhi, H. (2012). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Prajna-Nugroho, I. (2022). Edmund Husserl: Fenomenologi Menjawab Krisis Ilmu Pengetahuan Modern. In A. S. Wibowo (Ed.), *Cara Kerja Ilmu Filsafat dan Filsafat Ilmu* (pp. 139-155). Jakarta: KPG.
- Prawira, B. G., & Tarjo, E. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Savitri, A. (2019). *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Genesis.
- Schawb, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. (A. Tarigan, Ed., F. Diena, & A. Tarigan, Trans.) Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Septianingrum, A. (2021). *Sejarah Revolusi Industri*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Silka, P., & Andreja, V. (2017, July 25). *The Serious Relationship of Art and Technology*. Retrieved February 20, 2023, from Widewalls: <https://www.widewalls.ch/magazine/the-serious-relationship-of-art-and-technology>
- Sobandi, B. (2008). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Spivey, N. (2005). *How Art Made the World*. New York: Basic Books.
- Sudibyo, A. (2022). *Dialektika Digital*. Jakarta: KPG.
- Sugianto, E., & Rohidi, T. R. (2021). *Pendidikan Seni Berbasis Masyarakat*. Semarang: LPPM UNNES.
- Sutiyono. (2012). *Paradigma Pendidikan Seni di Indonesia*. Yogyakarta: UNY Press.
- Taufiqurrahman. (2021). Sains Memang Tidak Sempurna, tapi Ia adalah Jenis Pengetahuan Terbaik yang Mungkin Kita Punya. In Z. Rofiqi (Ed.), *Polemik Sains* (pp. 39-46). Jakarta: IRCiSOD.
- Triyanto. (2017). *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Wibowo, A. S. (2022). Auguste Comte: Positivisme. In A. S. Wibowo (Ed.), *Cara Kerja Ilmu Filsafat dan Filsafat Ilmu* (pp. 91-115). Jakarta: KPG.

GLOSARIUM

- Indusri Kreatif : Industri yang lahir dari kreativitas, keterampilan, dan bakat yang kemudian berpotensi membuka lapangan pekerjaan dan penciptaan kekayaan melalui eksploitasi intellectual property (IP).
- Performatif : Ditunjukkan, sesuatu yang diperlihatkan perbuatannya, ditampilkan hasilnya.
- Kebersenian : Mengandung praktis seni yang bersifat artistik maupun estetik.

PROFIL SINGKAT



Karna Mustaqim, menyelesaikan studi desain komunikasi visual, kemudian melanjutkan studi ke bidang senirupa. Sejak lama bermain dengan tipografi desain grafis, melukis digital dan meneruskan studi visualisasi musikal dan berakhir dengan studi komik. Tertarik pada seni komik, dan *asemic writings*, menggambar garis-gemaris serta kartun. Bekerja sebagai dosen di Universitas Esa Unggul, dan melanjutkan kehidupan akademik dengan meneliti melalui praktik artistik dan sedang belajar tentang fenomena pengalaman estetik.

KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Kreativitas dan inovasi sangat penting dalam seni rupa dan desain, karena seni rupa dan desain adalah bidang yang selalu berkembang dan selalu memerlukan ide-ide baru untuk menghasilkan karya-karya yang menarik dan relevan dengan zaman. Kreativitas dalam seni rupa dan desain dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan tidak terduga dalam menciptakan karya seni. Dalam seni rupa, kreativitas dapat mencakup penggunaan teknik atau bahan yang baru dan tidak biasa, atau penggabungan elemen-elemen yang tidak lazim, sedangkan dalam desain, kreativitas dapat terlihat dalam pemilihan bentuk, warna, dan tata letak yang unik dan menarik. Sementara itu, inovasi dalam seni rupa dan desain mencakup pengembangan ide-ide kreatif menjadi karya seni atau produk yang dapat diimplementasikan dan dijual di pasaran. Inovasi juga dapat terlihat dalam peningkatan teknologi dan penggunaan teknologi baru untuk menciptakan karya seni atau produk yang lebih baik dan lebih efisien.



✉ zahirpublishing@gmail.com
🌐 www.zahirpublishing.net

