

## Regenerasi Seni Rupa Digital Masa Kini

I Nengah Wirakesuma<sup>1</sup>, I Wayan Mudana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: [wirakesuma1964@gmail.com](mailto:wirakesuma1964@gmail.com)<sup>1</sup>, [wayanmudana63@gmail.com](mailto:wayanmudana63@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Seni rupa digital pada masa kini mengalami berbagai perubahan pasca pandemi covid-19 melanda dunia. Demikian pula perkembangan seni rupa digital telah merasuki urat nadi generasi milenial, menjelajahi ruang dan waktu tanpa sekat dan batas. Berbagai bentuk visual seni rupa digital dapat kita cermati di media sosial pada saat ini. Pameran karya-karya seni rupa digital bisa ditelusuri melalui media sosial, Internet, Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, YouTube, dan media publikasi lainnya seperti : majalah, koran, jurnal, buku-buku, katalogus, dan lain-lainnya. Publikasi berbagai cabang seni rupa digital telah diolah sesuai kebutuhan kreativitas senimannya berdasarkan metodologi teori penciptaan karya seni rupa digital dan desain. Produk seni rupa digital sebagai industri penciptaan karya seni rupa baru berkembang pesat sesuai kebutuhan pasar, para seniman berlomba-lomba berinovasi, berkreasi menciptakan karya seni rupa digital baik yang memiliki karakter seni rupa hyperrealisme, hypernaturalisme, hypersurrealisme, dan hyperabstrak deformatif. Dengan proses yang serius dan sungguh-sungguh diharapkan karya seni rupa digital yang dihasilkan dapat menarik perhatian pengamat seni rupa dan desain, pecinta seni, pengamat seni, kurator seni dan masyarakat luas. Perkembangan seni rupa digital di Indonesia mengalami dinamika perubahan yang sistemik dan sistematis sesuai dengan kebutuhan kreativitas senimannya dalam rangka memenuhi kebutuhan pasar baik kebutuhan individu, maupun kebutuhan masyarakat luas. Karakter dan ciri kreativitas lintas generasi zaman dalam pengolahan seni rupa digital menunjukkan identitas budaya luhur Nusantara yang bernuansa klasik, tradisional, modern dan kontemporer.

**Kata kunci:** *Regenerasi, Seni Rupa Digital, Masa kini*

### Abstract

Digital art develops rapidly after the Covid-19 pandemic outbreak in the world. The development of digital art has penetrated the veins of the millennial generation, exploring space and time without barriers and boundaries. Various visual forms of digital art can be observed on social media in this modern era. Exhibitions of digital artworks can be browsed through social media, the Internet, Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, YouTube, and other publication media such as Magazines, Newspapers, Journals, Books, Catalogs, and others. Publications of various branches of digital art have been processed according to the needs of artists' creativity based on the theory of digital artworks and design creation. Digital art products as a publishing industry for the creation of new works of art develop according to market needs. The artists are competing to innovate and produce creative works of digital art both having hyperrealism, hypernaturalism, hypersurrealism, and deformative hyperabstract art characteristics. Through a persistent and earnest process, it is expected that the resulting digital artworks will attract the attention of art and design observers, art lovers, observers, and curators as well as the community. The development of digital art in Indonesia currently experiences systemic and systematic dynamics of change in accordance with the creative needs of the artists in order to meet market needs, both individual and community needs. The characteristics of creativity across generations in the processing of digital art show the noble cultural identity of the archipelago with classic, traditional, modern, and contemporary nuances.

**Keywords:** *Regeneration, Digital Art, Nowadays*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Seni rupa digital pada masa kini mengalami perubahan yang signifikan sesuai perkembangan jiwa jamannya. Ledakan perubahan seni rupa digital Indonesia pada masa kini sangat tergantung pada dimensi perkembangan pasar seni rupa dunia. Pasca pandemi Covid -19 melanda dunia tahun 2019-2022, Pencipta seni: Pematung, Pelukis, Pegrafis, Kriyawan, dan Desainer telah terkontaminasi dengan pemanfaatan teknologi komputer dalam proses penciptaan karya seni rupa. Karya seni rupa yang dihasilkan berupa karya-karya seni rupa 2 dimensional atau ada pula karya seni tiga dimensional. Indonesia sebagai daerah multikultur yang terdiri dari berbagai suku, ras dan agama merupakan daerah kunjungan wisatawan asing

dari berbagai belahan dunia. Indonesia sebagai daerah yang menjunjung tinggi peradaban manusia menghormati, menghargai perbedaan, gotong-royong dalam segala pikiran, ucapan dan tindakan nyata. Manusia Indonesia yang berkepribadian luhur menghargai setiap ciptaan karya seni rupa dimasa lalu baik berupa warisan pahatan relief yang terdapat pada candi-candi yang berada di seluruh kawasan Indonesia bagian barat dan timur. Berbagai macam bentuk relief-relief pada candi menginspirasi setiap generasi zamanya untuk mengabadikannya kembali dalam berbagai macam karya seni berupa seni lukis, seni patung, seni kriya, seni tari, seni musik, seni sastra dan teater. Berbagai bentuk penciptaan karya seni, seni rupa digital yang berkembang pesat di media sosial mampu menopang laju perputaran ekonomi Indonesia dalam berbagai sumber kehidupan manusia. Seni rupa digital dalam berbagai dinamikanya mengalami perkembangan yang luar biasa dan menarik perhatian para penikmat dan pengamat seni dan desain di seluruh Indonesia. Pemasaran karya-karya seni rupa digital telah merambah pada pasar-pasar tradisional dan modern yang ada di daerah-daerah wisata di Indonesia. Benda-benda seni hasil cipta karya manusia mengalami peningkatan produksi, sehingga berdampak pada pendapatan berkapita masyarakat semakin meningkat. Orang asing maupun orang pribumi yang berkunjung ke daerah-daerah yang ada di Indonesia. Jakarta, Bali, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan kota-kota lainnya di Indonesia disugahi berbagai karya seni rupa digital sebagai cinderamata, oleh-oleh khas daerahnya masing-masing. Dinamika peningkatan sumber kehidupan para seniman, pegawai hotel, restaurant, kafe dan villa di kawasan pariwisata Indonesia semakin baik dan bergairah. Berbagai wilayah kabupaten kota terutama Yogyakarta dan Bali dan kota-kota lainnya semakin ramai dikunjungi wisatawan asing yang berdampak positif bagi laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Pada awal tahun 2022 tanda-tanda perubahan semakin terasa setelah Pemerintah memberikan kebebasan kepada masyarakat untuk bepergian, bekerja secara langsung dan bebas namun masih tetap dalam batas-batas kewajaran. Sebagai barometer pariwisata dunia fenomena kegairahan para wisatawan datang ke Pulau-pulau wisata yang ada di Indonesia semakin meningkat. Eksistensi olah cipta seni rupa digital dan kebudayaan dari daerah ke wilayah Nasional menjadi pusat perhatian dunia, para wisatawan datang berkunjung dari berbagai belahan dunia dan berdampak pada berbagai jenis produk kesenian berkembang pesat sesuai kebutuhan pasar, para seniman berlomba-lomba untuk berkreasi menciptakan karya seni rupa digital yang baru dengan harapan dapat meningkatkan sumber penghasilan demi kelangsungan hidup keluarganya. Kunjungan wisatawan asing dan wisatawan domestik ke Indonesia mulai meningkat, ledakan kunjungan wisatawan asing dan wisatawan domestik luar biasa dampaknya bagi perkembangan pariwisata Indonesia pada masa kini. Perkembangan seni rupa digital di Indonesia yang bernuansa klasik, tradisional, modern dan kontemporer berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan seni serta dapat menopang laju pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Berbagai karakter karya seni rupa digital di Indonesia terdiri dari beraneka ragam corak dan gaya sebagai identitas budaya Nusantara. Aneka ragam identitas budaya Nusantara yang dihasilkan oleh beraneka suku, ras dan agama sebagai cermin kebhinekaan Negara Indonesia. Kebhinekaan ini pula yang membawa Bangsa Indonesia dikagumi Bangsa-bangsa lain di Dunia. Pada masing-masing daerah di Indonesia eksistensi penciptaan karya seni rupa digital tetap berlanjut sampai pada masa kini.

Diseluruh kabupaten kota di Indonesia sebagai wilayah Nusantara telah berkembang seni rupa yang memiliki ciri-ciri tersendiri sesuai dengan daerahnya. Seni rupa digital di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, Papua dan Bali memiliki karakter dan ciri-ciri tersendiri sesuai dengan peradaban generasi zaman. Perkembangan seni rupa digital tidak bisa lepas dari ikon-ikon seni rupa klasik, tradisional, modern dan kontemporer yang mengakar di berbagai daerah di Indonesia khususnya di wilayah Bali berkembang sesuai kebutuhan kreativitas. Seni rupa klasik, tradisional, modern dan kontemporer pada mulanya terinspirasi oleh adanya ikon-ikon budaya tradisional, ritual upacara adat dan agama yang telah diwariskan oleh leluhur Bangsaanya. Seni rupa digital Bali secara spesifik memiliki karakter yang berbeda dengan seni rupa daerah-daerah lain yang ada di Indonesia. Penciptaan karya seni rupa digital awalnya didasari oleh kreativitas seniman dan desainer dalam mengolah ide dan gagasan mencermati masalah-masalah lingkungan yang terkait dengan ritual agama yang bersifat pengabdian (ngayah), semua bentuk kesenian yang diciptakan dipersembahkan kepada Tuhan (Sang Hyang Widhi). Pada masa kini penciptaan karya seni rupa digital tidak lagi melulu untuk kepentingan ritual keagamaan, kepentingan adat dan budayanya, akan tetapi sudah bergeser untuk diperjual-belikan kepada wisatawan asing maupun wisatawan domestik. Kemajuan pariwisata budaya bergandengan dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan seni. Kemajuan pariwisata memiliki dampak positif dan dampak negatif yang luar biasa dasyatnya sesuai dengan kebutuhan hidup masyarakatnya. Dampak positifnya seni rupa digital berkembang sesuai dinamika zaman, sementara dampak negatifnya seni rupa digital sebagai karya seni

rupa yang diciptakan dengan memanfaatkan fitur-fitur olah digital di Komputer. Proses penciptaannya melalui perangkat teknologi Komputer. Seni rupa digital mengalami perkembangan dari berbagai lintas generasi zaman dan berkembang pesat seiring dengan kemampuan seniman mentransformasi eksistensi dan ekosistem manusia dalam merespon alam dan lingkungannya. Alam lingkungan budaya Nusantara yang bermuara pada ikon-ikon, situs-situs peninggalan kebudayaan, relief-relief pada candi, artepak, prasasti, dan monument warisan leluhur Bangsaanya. Daerah-daerah pertanian, persawahan, perkebunan, sungai-sungai, pegunungan, aktifitas kehidupan manusia yang terkait dengan ritual adat upacara agama dan lain-lainnya menjadi sumber penciptaan karya seni rupa digital yang tak pernah kering. Situs-situs peninggalan masa lalu menginspirasi seluruh umat manusia Dunia untuk menggantinya kembali sebagai sumber-sumber penelitian seni. Berbagai relief-relief candi dilacak kembali demi keberlangsung kehidupan peradaban umat manusia pada masa kini.

Bertumpu pada derasnya pengaruh-pengaruh budaya yang datang dari barat, seni rupa digital di Indonesia menjadi lebih semarak dan beragam. Seni rupa digital dari berbagai cabang ilmu seni semakin beranekaragam mencerminkan identitas budaya Indonesia. Seni rupa digital yang berkembang di Bali merupakan bagian dari seni rupa Indonesia berkembang sesuai dinamika zamannya. Seni rupa klasik, tradisional, modern dan kontemporer mengalami perubahan-perubahan bentuk ketika bersentuhan dengan seni rupa digital pada masa kini. Proses pewarnaan seni rupa digital lebih banyak didominasi oleh warna-warna yang telah ada pada perangkat software olah digital. Tahapan penggalian ide-ide baru dalam proses penciptaan karya seni rupa digital terus ditingkatkan berdasarkan kebutuhan pasar dan inovasi kreativitas senimanya. Pengaruh barat memang benar-benar dapat dirasakan oleh seniman-seniman Indonesia khususnya dan seniman Bali.

Penelitian seni rupa digital di Indonesia penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada Seni Rupa Digital Masa Kini di Indonesia sebagai wilayah Nusantara yang berkebhinekaan berlandaskan ikon-ikon seni rupa klasik, tradisional, modern dan kontemporer. Namun demikian penulis membatasi pada eksistensi penciptaan karya-karya seni rupa digital dari berbagai cabang ilmu seni diantaranya: seni lukis, seni patung, seni seni kriya, seni grafis, fotografi dan desain. Dari latar belakang dan permasalahan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan berbagai permasalahan yang kiranya sebagai acuan dan sekaligus membatasi ruang lingkup penelitian ini. Adapun rumusan masalahnya adalah: Bagaimanakah proses penciptaan seni rupa digital para seniman Indonesia pasca pandemi Covid-19 melanda dunia. Bagaimanakah eksistensi seniman Indonesia pasca pandemi Covid-19. Apakah makna karya seni rupa digital seniman Indonesia pasca pandemi Covid-19.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian seni rupa digital masa kini di Indonesia adalah untuk mengetahui sejauh mana perkembangan seni rupa digital Indonesia pasca pandemi Covid-19 melanda dunia. Tujuan khusus adalah untuk mengidentifikasi karya-karya seni rupa digital Indonesia setelah pandemi covid-19, apakah ada tanda-penanda perubahan pada karya-karya para seniman Indonesia. Jika ada tanda-penanda perubahan, maka penulis ingin mengidentifikasi sesuai peradaban teknologi digital masa kini. Sebagai bahan penelitian dan penciptaan seni dapat dianalisis untuk dijadikan buku panduan belajar-mengajar seni rupa dan desain pada Pendidikan Seni di Indonesia.

### **Teori dan Kontribusi Hasil Penelitian**

Penulis menggunakan teori semiotika yang terkait dengan ilmu tanda dan penanda dalam membedah berbagai dinamika cipta karya seni rupa digital di Indonesia. Dalam penelitian yang terkait dengan tema "Seni rupa digital pada masa kini", maka teori semiotika menjadi pisau bedah agar signifikasi visual seni rupa digital pada karya seni rupa menjadi lebih bermakna. Kemudian nilai-nilai visual digital pada karya seni yang mengandung pembaharuan digital, komunikatif, ikon kode, tanda dan penanda dalam simbol-simbol yang menyertainya lebih mudah dikenali, dipahami dan diciptakan kembali.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan teori Etimologi simbol, Tindakan simbolis, simbol dan tanda, simbol berdimensi ganda, simbol dan keesaan, reinterpretasi simbol dan konflik atas simbol. Pada perspektif kebudayaan penciptaan simbol merupakan suatu proses manusia terhadap challenge, yaitu situasi alam yang melingkupinya. Dalam konteks itu, Ernes Chasier dalam bukunya *An Essay On Man* menyebutkan bahwa manusia sebagai *animal symbolicum* (Ida Bagus Triguna Yudha, 2011: 7).

Kegiatan seni mencatat secara objektif ungkapan-ungkapan tertentu tentang apa dan bagaimana pikiran manusia pada suatu jaman tertentu gerakan-gerakan seni pada kenyataannya merefleksikan beragam sikap bagaimana manusia mengenal dirinya sendiri di dunia ini dan menempatkan dirinya dalam hubungannya dengan lingkungan kesehariannya segalanya terekam dalam konsep pengolahan karya seni.

Sejarah membuktikan bahwa terdapat pergeseran sikap dalam berkesenian. (Andry Masri, 2010 : 80). Penciptaan seni yang awalnya menggunakan media dan teknik secara tradisional akan tetapi kini berubah lebih cepat menggunakan teknologi digital. Berkembangnya kemajuan teknologi mengharuskan masyarakat untuk selalu berubah dan beradaptasi mengikuti perkembangan yang ada. Begitu juga dengan seniman yang sudah mulai menggunakan teknologi digital untuk berekspresi menghasilkan karya seninya. Puntjung Wrasongko dan Adi Panuntun berbagi pengalamannya dalam menggunakan media digital untuk sarana berkaryanya dalam Talkshow Digital Art (Ciputra Artpreneur, 11 Agustus 2018)

Proses memahami sesuatu atau seseorang yang belum dikenal, asing, tidak alami, tak bisa dijelaskan apa yang belum diketahui, didengar, atau dilihat paling tidak dimulai dengan menghubungkannya melalui analogi dengan apa yang sudah kita ketahui. Akan tetapi jangan berhenti disana, proses sebaliknya yaitu menjadikan sesuatu yang sudah biasa sebagai sesuatu yang asing sama pentingnya dalam berpikir kreatif. Kita tidak berpikir tentang apa yang kita ketahui. Di sini seniman dapat membantu kita mengenali sesuatu yang baru dalam sesuatu yang lama. (J. Adair, 2008, p. 18)

Dunia hiperealis adalah dunia yang disyarati oleh silsilah bergantinya reproduksi objek-objek simulaktrum, objek-objek yang murni penampakan, yang tercabut dari realitas sosial masa lalunya atau sama sekali tak mempunyai realitas sosial sebagaimana refrensinya. Didalam dunia seperti ini subjek sebagai consumer digiring ke dalam pengalaman ruang hiperealis, pengalaman silih bergantinya penampakan di dalam ruang, berbaur dan meleburnya realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbedaan antara satu sama lainnya sulit ditemukan. Paul Virillio menyebut ruang hiperiil ini sebagai ruang epilepsy, yaitu ruang yang disarati oleh : kejutan-kejutan dan prekuensi-prekuensi yang variasinya tak terduga, yang tidak lagi sekedar berkaitan dengan ketegangan dan kesadaran akan tetapi dengan interupsi (melalui percepatan) muncul dan menghilangnya dunia nyata.(Yasraf Amir Piliang. 2003 : 136).

Dalam interupsi proses percepatan penciptaan karya-karya seni rupa digital kontemporer pada masa kini sering kali memunculkan narasi visual yang unik, repetitif dan diluar dari realitas yang sesungguhnya. Dengan berbagai software para seniman digital bisa lebih fleksibel dalam memilih media yang lebih nyaman untuk dipakai menggambar, sehingga gambar yang dihasilkan cenderung mempunyai resolusi yang jernih mampu menampilkan bagian-bagian yang terkecil pada objek yang digambar. Dalam mengungkapkan dan mengekspresikan isi hati, orang memakai lambang dan kata simbolis. Singkat kata kebutuhan dasar manusia yang benar-benar tidak bisa ditinggalkan adalah kebutuhan akan simbol seperti halnya makanan, aktivitas melihat atau berpindah tempat. Dalam budaya manusia membuat simbol adalah aktivitas primer. Pada perspektif kebudayaan penciptaan simbol merupakan suatu proses manusia terhadap challenge, yaitu situasi alam yang melingkupinya. (Ida Bagus Triguna Yuda, 2011: 8).

Pengungkapan dan pengekspresian atas objek simbol seniman digital sering menciptakan karya seni rupa digital sesuai dengan ekspresi jiwanya, berkolaborasi dan berimajinasi dalam mengaplikasi teknik yang ada pada software komputer. Singkatnya eksistensi pembahasaruapan seni rupa digital masa kini, sangat tergantung pada aktivitas simbolik manusia pada masa lalu dalam menarasikan seni dan budayanya. Disamping itu pula aktivitas kehidupan manusia sangat tergantung pada situasi alam dan lingkungan yang menyertainya. Dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi aktivitas simbolik untuk mendapatkan berbagai macam karya seni rupa digital dari berbagai cabang ilmu seni yang ditekuninya. Kemudian penulis ingin mengidentifikasi seni rupa digital hasil perupa para pencipta seni rupa pasca pandemi Covid-19, melanda umat manusia di Dunia. Hasil penelitian seni rupa digital Indonesia pada masa kini diharapkan sebagai acuan proses belajar-mengajar pada Perguruan Tinggi Seni di Indonesia. Sebagai referensi, literature, bahan kajian, medium penciptaan seni, sumber bacaan atau rujukan pada setiap penelitian calon-calon sarjana seni, kritikus, kurator seni, pengamat seni di Indonesia.

## **METODE**

Metode penelitian terhadap realitas dan objek permasalahan yang dipilih tentunya pendekatan kebudayaan, khususnya terhadap hal-hal yang melingkupi persoalan latar lingkungan budaya dan proses yang mempengaruhi objek. Terlebih dalam hal ini wilayah analisis karya-karya seni rupa digital di Indonesia dijadikan sasaran adalah karya-karya yang memiliki nuansa seni rupa digital seniman masa kini, pasca pandemi Covid-19 melanda Indonesia. Oleh karena itu untuk membedah masalah seni rupa digital di Indonesia masa kini tentu tidak bisa lepas dari permasalahan-permasalahan lain seperti kritik jurnalistik seni rupa, kuratorial seni, pasar seni di Indonesia yang telah merambah jagat seni rupa global.

Berdasarkan permasalahan yang kompleks tentang suasana perkembangan seni rupa digital di Indonesia pada masa kini, maka penelitian ini merujuk pada ulasan Mamannoor dalam bukunya: Wacana

Kritik Seni Rupa Indonesia, Sebuah telaah kritik jurnalistik dan pendekatan kosmologis, penelitian kritik jurnalistik seni rupa Indonesia menekankan pada hal-hal yang menyangkut teori kritik dan kenyataan kritik seni rupa. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan metode deskriptif yaitu berdasarkan pendapat dari Whitney, pencarian pakta dengan interpretasi yang tepat. (Mamannoor, 2002 : 35)

Penggambaran secara kualitatif atas perkembangan seni rupa digital di Indonesia masa kini dengan maksud untuk menjelaskan secara deskriptif kondisi objek penelitian karya-karya seni rupa digital pasca Pandemi Covid-19 di Indonesia. Kondisi fisik dan suasana penciptaan seni rupa digital para seniman Indonesia mulai bergerilya untuk berkarya seni dan bebas melakukan pameran dimanapun dan kapanpun juga. Sehingga kondisi fisik karya seni dan suasana yang bebas dapat dideskripsikan, disusun serta dianalisis sebagai pakta-pakta autentik dilapangan. Disamping itu penelitian ini dilengkapi dengan metode komparatif dengan tujuan untuk membandingkan karya seni rupa digital pasca pandemi Covid-19 melanda Indonesia khususnya dalam karya-karya seni rupa yang bernuansa kontemporer.

Penelitian atau penulisan buku, dalam upaya untuk menemukan data yang valid dan autentik guna mendapatkan hasil analisa yang tepat dan benar secara logis dan rasional, diperlukan kegiatan atau langkah-langkah pengamatan, penciptaan seni rupa digital secara berkelanjutan dengan menggunakan metode penelitian. Demikian juga dalam menyusun jurnal, artikel dan buku, maka sangat diperlukan metode penelitian. Metode penelitian harus disesuaikan dengan topik atau tema yang di usung. Dalam penelitian yang mengangkat tema Seni Rupa Digital Masa Kini di Indonesia, penulis menggunakan 3 (tiga) metode penelitian yakni: 1. Metode Pengumpulan Data, 2, Metode Wawancara, 3. Metode Dokumentasi. Dari hasil pengumpulan data, wawancara dan dokumentasi berupa karya-karya seni rupa digital para seniman Indonesia maka dapat ditarik dan dianalisa secara teliti dan mendalam guna mendapatkan suatu kesimpulan yang valid dan benar adanya bahwa, Seni Rupa Digital Masa Kini di Indonesia yang diciptakan pasca pandemi Covid-19, karya-karya para seniman Indonesia menunjukkan nuansa kontemporer sesuai dengan kebutuhan proses kreativitasnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Seni Rupa Modern**

Seni rupa modern merupakan gerakan dalam menempatkan ide, gagasan atau konsep sebagai masalah yang utama dalam seni. Sedangkan bentuk, material dan objek seninya hanyalah merupakan akibat dan efek samping dari proses berkarya seni. Walaupun kita sering menggunakan istilah seni rupa modern prinsip modernisme tak pernah sungguh-sungguh berakar. Namun kata seni modern selalu melintas pada regenerasi jaman, artinya sejak berkembangnya seni rupa klasik, tradisional, modern dan kontemporer. Seni rupa modern itu sesungguhnya sudah ada sejak jaman nenek moyang manusia telah mengenal seni lukis dengan membuat gambar pada dinding goa, menggunakan arang, kapur dan darah-darah binatang buruannya, akan tetapi para intelektual kurang menyadarinya bahwa pada saat nenek moyang kita hidup berpindah-pindah (nomaden) dari satu tempat ke tempat yang lain, nenek moyang kita telah meninggalkan jejaknya melalui ekspresi tapak-tapak tangannya dengan darah-darah binatang yang di cap-capkan pada dinding-dinding goa. Proses penciptaan di goa-goa merupakan ekspresi spontanitas dan sesungguhnya jejak proses seni lukis modern mulai muncul dan mengakar sampai masa kini.

Dalam makalah seminar Nasional yang bertemakan “Toya Stilistika Rupa” dalam rangka memeriahkan Pesta Kesenian Bali XLIV, 27 Juni 2022, yang dibawakan oleh narasumber I Gusti Nengah Nurata, menyatakan pengertian seni lukis modern adalah pembahasarupaan segala sesuatu (tema) yang menyentuh batin terdalam dengan mensinergikan faktor visual unsur visual garis, warna, ruang, bentuk, tekstur dan noktah. Komposisi unsur visual artistik dan estetik: keseimbangan, pusat perhatian, kesatuan, keharmonian, irama, repetisi, kontras dan anomali. Komposisi unsur visual bermakna. Teknik garap dan faktor non visual ketajaman pikiran, kepekaan perasaan, kehalusan naluri, kedalaman perenungan, daya refleksi jiwa, kekayaan gagasan, kematangan konsep, keseratan filosofi, kejelasan esensi, kedalaman makna dan kemuliaan kandungan pesan moral untuk mewujudkan bahasa rupa personal yang bernilai kebaruan (tidak terikat oleh pola penciptaan seni lukis tradisi), (I. G. N. Nurata, Denpasar, 2022 : 1)

Mengenal dan mengamati proses penciptaan karya-karya seni rupa digital seniman Indonesia pada masa kini sudah dipastikan mengacu kepada standarisasi penguasaan diri terhadap elemen-elemen seni rupa serta teknik perupaannya, bahwa medium perupaannya, bahan dan alat sebagai pendukung utamanya disamping eksistensi senimannya harus tetap mengalir seperti air sebagai sumber kehidupan. Eksistensi yang diutamakan adalah penggemblengan diri terhadap dinamika proses menjelajahi sekat-sekat dimensi ruang tanpa batas. Sehingga seni rupa digital masa kini, ruang gerak cipta, rasa dan karsa dalam proses



penciptaan karya-karya seni rupa digital semakin berkembang dan membudaya di bumi Nusantara. Seorang seniman selalu mempunyai ide yang menarik untuk menciptakan sebuah karya unik dan berbeda. Tak hanya ide kreatif yang dicetuskan yang bikin takjub, detail karya yang sempurna tentunya dapat menstimulasi pengamat seni, pecinta seni, kuratorial seni dan kolektor seni untuk melihat bahkan tertarik untuk memilikinya. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, kini seni rupa berkembang menjadi karya seni digital. Untuk karya seni rupa tak hanya bisa diciptakan menggunakan kain kanvas, cat minyak, cat air dan kuas, namun pada masa kini seni rupa digital juga bisa menjadi seni sebagai kebutuhan kreativitas seniman multikultur dan berkebhinekaan.

Mempertimbangkan kembali paradigma multikultur dalam pendidikan seni rupa dan seni kriya/kerajinan yang di selenggarakan oleh jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal , 29 Oktober 2009, dalam bukunya Dwi.M.Mariato, yang berjudul : *Art and Life Force in a Quantum Perspective*, terdapat beberapa poin yang menyoroti tentang Multikulturalisme dan arti pentingnya untuk dibicarakan yaitu : Multikulturalisme adalah dasar budaya yang pernah menjiwai kerajaan-kerajaan besar di Nusantara di antaranya: Majapahit dan Sriwijaya. Multikulturalisme merupakan semangat yang layak disemaikan kedalam kerja kebudayaan, kapan dan dimanapun termasuk dalam ranah Pendidikan Seni Rupa & Kriya/Kerajinan. (M. D. Mariato, 2017: 318)

Dalam kontek multikulturalisme suasana psik seni rupa digital masa kini di Indonesia mengalami dinamika perubahan sesuai perkembangan regenerasi jaman. Karakter seni rupa digital Indonesia terus menerus mengalami inovasi dan berkembang sesuai tuntutan kreatifitas seniman dalam pemberdayaan teknologi industri dan lingkungan yang menyertainya. Multikulturalisme menyediakan berbagai ragam budaya yang berkebhinekaan, berbeda-beda tetapi tetap satu budaya Nusantara. Ikon-ikon kebudayaan yang berkebhinekaan itu sebagai stimulasi bagi generasi milenial dalam menciptakan karya seni rupa digital. Seni lukis digital telah memberi sumbangsih terbesar bagi perkembangan seni rupa, namun seiring perkembangan jaman gaya melukis dengan metode lama mulai ditinggalkan dan masyarakat mulai beralih ke metode digital painting. Padahal gaya melukis dengan metode tradisional seperti menggunakan media kain kanvas, cat minyak, cat air dan kuas memiliki manfaat yang luar biasa terutama bagi kinerja otak para pencipta seni di Indonesia.

#### **Analisis Seni Rupa Digital Indonesia.**

Definisi seni digital (Digital Art) adalah istilah umum untuk berbagai karya seni dan praktek seni rupa yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatif dan presentasi karya seni rupa. Sejak tahun 1970, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan proses termasuk seni komputer dan multimedia dan digital art itu sendiri ditempatkan dibawah payung besar istilah seni media baru. Namun proses penciptaan seni digital pada saat itu belum merambah pada dunia pendidikan secara sistemik, teknologi pemberdayaan komputer hanya dapat digunakan oleh para seniman dan desainer yang bekerja pada perusahaan milik swasta dan pemerintah dalam jumlah yang sangat terbatas.

Dampak dari teknologi digital telah mengubah aktivitas seniman dalam penciptaan seni seperti melukis, menggambar, membuat ilustrasi grafis dan desainer. Sementara bentuk-bentuk seperti seni di internet, seni rupa instalasi digital, dan virtual reality telah diakui menjadi praktek artistik. Seniman digital umumnya sebagai istilah untuk menggambarkan seorang seniman digital (digital artist) yang memanfaatkan teknologi digital dalam produksi karya seni. Dalam pengertian yang diperluas "Seni Digital" adalah istilah yang diterapkan untuk seni kontemporer yang menggunakan metode produksi massal atau media digital. (ChiaYi Wong,2#jan2014#)

Seni rupa digital dan kontemporer Indonesia terpengaruh modernisasi dan digunakan sebagai istilah Contemporary Art, berkembang di barat sebagai produk seni sejak perang dunia ke II. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring makin beragamnya teknik dan medium yang digunakan untuk memproduksi suatu karya seni rupa. Hal ini juga disebabkan karena telah terjadi pencampuran aliran-aliran yang berbeda dengan kolaborasi aliran seni rupa baru yang digagasnya. Aliran seni rupa baru yang terjadi pada masa kini adalah aliran seni rupa digital. Kemudian metode artistik dan teknik yang digunakan tidak lagi terikat menggunakan standarisasi teknik tertentu, akan tetapi sudah melompat jauh diambang batas-batas kewajaran sehingga sering kali seni rupa digital itu terasa aneh, unik dan rumit seolah-olah tidak mungkin dicapai dengan kemampuan tangan biasa (manual). Namun demikian sering kali karya seni rupa digital tampak jauh lebih realistis dari pada obyek yang sesungguhnya sehingga sering nmembingungkan para pengamat seni, pecinta seni, kritikus, kurator dan kolektor seni.

Antara seni rupa kontemporer dan seni rupa digital secara umum tidak dapat dipilah berdasarkan waktu, hal ini mengakibatkan tidak jelasnya pemisah antara kedua istilah tersebut. Istilah kontemporer dan seni rupa digital dalam konteks seni rupa adalah karya seni yang baru dan sesuai dengan regenerasi zaman.

Pengertian kontemporer dibandingkan dengan istilah seni rupa digital hanya sekedar sebagai sekat munculnya perdebatan antara kontemporer dan seni rupa digital. Seni rupa kontemporer pada kenyataannya telah berkembang seiring perubahan regenerasi zaman, karena perubahan itulah yang sejatinya membawa dampak dan efek kepada manusia dan lingkungan hidup kapanpun dan dimanapun manusia itu berada.

Saat ini perguruan tinggi seni rupa, di manapun di dunia menghadapi tantangan luar biasa dan dipertanyakan relevansinya. Hal ini tidak lepas dari perkembangan seni rupa kontemporer global seperti telah diutarakan sebelumnya. Metode dan arahan pendidikan tinggi seni rupa Indonesia sebagaimana disiplin keilmuan lain merupakan adaptasi dari pendidikan seni rupa Barat. Hal tersebut merupakan hal yang lumrah, mengingat pendidikan akademis terikat pada parameter keilmuan yang ketat secara internasional. Parameter tersebut akan berkait dengan skor penelitian (jurnal-jurnal keilmuan internasional) dan peranan lulusannya. Namun dalam konteks disiplin akademik, sesungguhnya seni rupa merupakan disiplin akademik yang paling sulit ditetapkan batasan "keilmuannya." Berbeda dengan disiplin keilmuan lain yang batasannya lebih baku dan menjadi faktor determinan dalam menentukan arah dan metode pengajaran secara akademis, maka hal yang berbeda dengan seni rupa, seperti yang dikatakan oleh Boris Groys. (A. J. Irianto, 2022: 22)

Menurut pernyataan Asmudjo J. Irianto dalam Katalog Pameran Konvergensi Pasca-Tradisionalisme, dalam ulasan artikel yang bertopik: Pendidikan Tinggi Seni Rupa di Indonesia: Konvergensi dan Post Tradisi dalam Seni Rupa Kontemporer merupakan ilustrasi wacana kekinian bahwa Seni Rupa Modern dan Kontemporer sulit berkembang ketika di ranah akademik kampus, tetapi ketika mereka para perupa bertarung di luar kampus proses penciptaan seni justru semakin liar dan berkembang. Hal itu dapat pula diartikan bahwa pendidikan Tinggi Seni Rupa Indonesia harus selalu membuka diri dalam percaturan seni rupa global.



I Nengah Wirakesuma, Padma Mahadewa, 130 cm x 130 cm, Aplikasi Sketchbook,

Print di atas kanvas, 2022, Sumber Dokumen : Gita Bharadwaja.

Dalam penciptaan seni rupa digital masa kini penulis terinspirasi oleh beberapa hasil penciptaan seni lukis Padma Dewata yang telah dihasilkan dan di pameran di Galeri Sinyo Gatot Subroto Timur Denpasar Bali. Beberapa karya seni lukis yang telah di foto dan di scan penulis olah kembali melalui teknologi computer dengan menggunakan hp Samsung handroid. Karya seni rupa digital berjudul Padma Mahadewa ini terinspirasi dari cerita Dewa Mahadewa yang berkedudukan di sebelah barat arah mata angin Padma Dewata Nawa Sangga, Dewa Mahadewa disimbulkan memiliki Padma berwarna putih yakni diartikan kesucian dalam memelihara rasa cinta kasih sejati dan kesetiaan. Karya ini bercitra realistik, naratif, imajinatif dan filosofis yang digarap dengan teknik digital memakai pena handroid yang digoreskan pada layar kaca sesuai gambar foto yang telah di scan. Penekanan gelap-terang pada unsur visual bentuk, garis, bidang, warna, dan tekture disesuaikan dengan pitur-pitur yang ada pada layar monitor. Gaya visual pembaharuan seni digital secara personal diciptakan sesuai dengan ide, gagasan dan kreativitas seniman. Unsur visual elemen warna pada karya seni rupa digital ini tervisualisasikan pada sentuhan akhir bentuk garis linier melingkar dan bidang warna yang bergradasi dengan pemanfaatan warna pokok, warna primer, warna skunder dan warna intermedit pada permukaan bidang dua dimensional. Karya seni rupa digital bertema Padma Mahadewa dapat diartikan kesucian dalam memelihara rasa cinta kasih sejati dan kesetiaan dalam hidupnya, sebagai visualisasi pesan moral pada generasi lintas zaman pada masa kini memelihara rasa cinta kasih dan kesetiaan demi terciptanya kedamaian, meneladani laku urip (sikap hidup) Padma Mahadewa dalam memelihara rasa cinta kasih sejati dan kesetiaan demi terciptanya kedamaian hidup yang dilandasi oleh kejernihan hati dan pikiran.

Dalam proses penciptaan karya seni rupa digital yang berjudul : Padma Mahadewa sering kali menjadi simbol ikonik yang melahirkan aktifitas simbol pada diri manusia. Karya-karya seni rupa digital seniman Indonesia yang mengangkat ikon-ikon cerita Ramayana yang terdapat pada relief candi dan situs di masa lalu dikemas sedemikian rupa, sehingga karya seni rupa digital yang dihasilkan tampak bernuansa klasik, tradisional, modern dan kontemporer. Sehingga pasca pandemi Covid-19 ada kecenderungan suasana seni rupa digital Indonesia bernuansa kontemporer terus berkembang pesat dalam generasi zaman. Pemanfaatan warna-warna olah digital tampak lebih mengarah kepada gaya hiperrealisme, hypernaturalisme, hiperimpresionisme, hiperekspresionisme, hipersurrealisme dan hiperabstrak deformatif menggambarkan bentuk visual dan karakter spesifik yang terdapat pada aktivitas simbol yang diciptakan oleh manusia lintas generasi.

Proses kelahiran aktifitas simbol, proses itu sebaliknya menjadikan hal yang biasa menjadi aneh, sama-sama berguna bagi pemikir kreatif, keakraban melahirkan kesesuaian, oleh karena benda-benda, ide-ide atau manusia sudah merupakan hal yang biasa. Keakraban mereduksi kebesaran sesuatu, melihatnya sebagai sesuatu yang aneh, asing, problematik, tidak memuaskan, atau agak asing memantik mesin pikiran anda. (J. Adair, 2008: 16-17)

Kualitas visual sebagai nilai dari hasil visualisasi itu sendiri, merupakan nilai yang hadir sebagai konsekuensi dari cara berpikir seorang kreator, kegiatan yang mencatat secara objektif ungkapan-ungkapan tertentu tentang : apa dan bagaimana pikiran manusia pada suatu zaman tertentu. Gerakan-gerakan seni pada kenyataannya merefleksikan beragam sikap bagaimana manusia mengenal dirinya sendiri di dunia ini dan menempatkan dirinya dalam hubungannya dengan lingkungan keseharian. Segala citanya terekam dalam konsep pengolahan karya. (Andry Masri, 2010: 17-18)

Dalam kaitannya dengan pernyataan Andry Masri di atas, maka dapat di tarik benang merah bahwa ide-ide dan gagasan penciptaan karya seni oleh seorang kreator seni, seniman lukis, seniman patung, kriyawan, desainer, sastrawan, penari, dan pemusik dapat dilakukan kapan saja dan dimanapun juga sesuai dengan ide-ide dan gagasan dalam proses kreativitas penciptaannya. Sehingga karya-karya seni rupa digital dalam berbagai dimensinya dapat diciptakan dimana saja sesuai dengan keinginan para senimannya. Karena penciptaan seni di era masa kini tidak terbatas antara ruang dan waktu.



I Ketut Bagus Peter Dana Narindra

Judul : *Nirmana Warna Dingin*: Print Digital,

Ukuran : 30 cm x 40 cm, Tahun : 2022. Sumber : Gita Bharadwaja

I Ketut Bagus Peter Dana Narindra seorang mahasiswa Fotografi ISI Denpasar Nim : 202208039, yang ikut mengambil mata kuliah Nirmana. Dalam mengerjakan Nirmana dengan judul : Nirmana Warna Dingin, tampak seperti implelementasi “Lingkaran Biru” dengan kombinasi bentuk-bentuk segitiga, lingkaran besar dan kecil, segi empat, segitiga sama sisi. Aplikasi teknik seni rupa digital telah menyiapkan seperangkat alat, medium untuk memudahkan seorang seniman digital dalam menciptakan ide-ide dan gagasannya dalam berkarya. Adapun perangkat lunak yang terdapatat dalam aplikasi software komputer, antara lain : Adobe Photoshop, Paintool SAI, Corel Draw, Art Rage, Adobe Illustrator, Sketchbook dan lain-lainnya. Dalam mengolah medium dan seperangkat alat digital harus disertai dengan kemampuan dan kecerdasan memilih alat yang digunakan agar menghasilkan karya seni rupa digital yang sesuai dengan harapan senimannya kemudian mampu menarik minat orang lain untuk melihatnya bahkan memilikinya





Niken Anindita, Seniman Digital Indonesia

Judul : *Fantasy*: Print Digital,

Sumber : DevianArt dan Instagram

Niken Andini adalah seorang digital painter yang berasal dari Indonesia. Niken Andini sendiri cenderung menyisipkan konten yang berbau fantasy di dalam karyanya. Selain itu hampir 90% karya Niken Anindita berupa scenery painting. Selain itu, Niken Anindita mempublikasikan karya-karyanya di platform khusus art maupun sosial media, yaitu DevianArt dan Instagram. Aplikasi teknik seni rupa digital telah menyiapkan seperangkat alat, medium untuk memudahkan seorang seniman digital dalam menciptakan karya. Adapun perangkat lunak yang terdapat dalam aplikasi sketchbook antara lain : Dalam mengolah medium dan seperangkat alat digital harus disertai dengan kemampuan dan kecerdasan memilih alat yang digunakan agar menghasilkan karya seni rupa digital yang sesuai dengan harapan senimanya kemudian mampu menarik minat orang lain untuk melihatnya bahkan memilikinya

## SIMPULAN

Setelah dilakukan pengamatan pasca melandainya pandemi Covid-19, berbagai ajang pameran seni rupa digital semakin semarak di media sosial dan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu teknologi dan seni. Seniman dari berbagai disiplin ilmu melakukan berbagai macam olah seni untuk menggelorakan semangatnya bahwa kini kita terus-menerus harus eksistensi berkarya seni demi kelangsungan pameran hasil penciptaan karya seni. Seni terus-menerus harus berkembang dan berjalan sesuai dinamika jaman.

Seni rupa digital Indonesia pada masa kini pasca pandemi Covid-19 mulai bergairah dan berkembang pesat sesuai dengan kebutuhan pariwisata. Seniman dari berbagai cabang ilmu seni baik seni rupa maupun seni pertunjukan terus-menerus melakukan kegiatan pameran, melukis bersama, dan seminar seni rupa baik di tingkat Nasional maupun Internasional. Seni rupa digital kontemporer masa kini mulai merambah dan menjalar pada insan generasi milenial sehingga dinamika gerak dan laju seni rupa digital kontemporer berkembang sesuai konteks jaman. Perkembangan ini merupakan langkah awal bahwa seni rupa kontemporer Indonesia masa kini tetap eksistensi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi industri digital. Seni rupa digital masa kini sedang berkembang menjelajah dunia global dengan kemasan visual dan kontekstual yang disajikan dengan wacana kekinian sehingga seni rupa masa kini diapresiasi oleh pengamat seni, pecinta seni, kritikus seni dan kolektor seni.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andry Masri, Strategi Visual bermain dengan formalistik dan semiotik untuk menghasilkan kualitas visual dalam desain, 1 ed., Yogyakarta: JALASUTRA Anggota IKAPI, 2010, pp. 17-18.
- A. J. Irianto, Konvergensi dan Post Tradisi dalam Seni Rupa Kontemporer, Yogyakarta: Srisasanti Syndicate, 2022, p. 22.
- Daniel Yepta Pratama, *Nirmana Fotografi, "Studi Nirmana Fotografi Implementasi Warna-warna Panas"*, Teknik Digital Art, Ps. Seni Murni ISI Denpasar, 24 November 2022
- I. B. G. Y. Triguna, Mengapa Bali Unik?, 1 ed., Jakarta: PUSTAKA JURNAL KELUARGA, 2011, pp. 7-8.
- I. G. N. Nurata, "Olah Cipta Unsur Visual Air Pada Karya Seni Lukis Modern Indonesia Yang Berestetika Rupa Personal," in *Sarasehan Pesta Kesenian Bali XLIV Tahun 2022*, Denpasar, 2022. p. 1.
- I N. Wirakesuma, *Padma Dewata, Aplikasi Sketchbook, Print Kanvas*, Ps. Seni Murni FSSRD-ISI Denpasar, 2022.
- I Ketut Bagus Peter Dana Narindra, *Nirmana Fotografi, "Studi Nirmana Fotografi Implementasi Warna-warna Dingin"*, Teknik Digital Art, Ps. Seni Murni ISI Denpasar, 24 November 2022.

- Mamannoor, Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia, Sebuah Telaah Kritik Jurnalistik dan Pendekatan Kosmologis, 1 ed., Bandung: Nuansa Anggota IKAPI Yayasan Nuansa Cendekia, 2002, p. 35.
- M. D. Marianto, 2017, *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Yogyakarta: SRISASANTI SYNDICATE Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Scritto Books Publisher, 2017, p. 318.
- Michael Macrone, 2008, *80 Ide-Ide Hebat yang Mengubah Dunia, ditj, What Archimedes Realy Want and 80 Other Key Ideas Explained*, Penebit Pustaka Baca Yogyakarta.
- J. Adair, 2008, *The Art Of Creative Thinking* [Seni Berpikir Kreatif] Menjadi Inovatif dan Kreatif dalam Mengembangkan Gagasan-gagasan Besar, 1 ed., N. W, Ed., Jogjakarta, Bantul: GOLDEN BOOKS, 2008, pp. 16-17.
- Yasraf Amir Filiang, 2003, *Hipersemiotika.Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Penerbit : Jalasutra Bandung.
- Ciputra Artpreneur.com. "Converting Millennials Into New Brand Lovers" Jakarta. <https://www.ciputraartpreneur.com>.
- Niken Anindita, (@megatruhart).instagram, photos and videos, <https://www.instagram.com>
- Rachel Arti, "Apa Yang Dimaksud Digital Painting", April, 2, 2019, <https://blog.arti.id>
- Rian Aulia, "Digital Painting Mengambil Alih", May, 28, 2018. <https://blog.arti.id>