

Rekomendasi Kebijakan Pengembangan Praktik Seni Media di Indonesia¹

Oleh: Gustaff H. Iskandar*

“ One is that I think the term “new media” is actually quite useless. There’s always been a new media. It was a new media when telegraph was invented, it was a new media when photograph was invented, it was even a new media when shadow puppet invented. These are all new forms of expression. And they all change and transform into the way we could communicate and interact to each other [...]”

Suddhabrata Sengupta, sesi presentasi Sarai Media Lab dalam acara the Third Asia Europe Art Camp 2005 di Bandung, 4 s/d 12 Agustus 2005²

Beberapa Pemahaman Awal

Perbincangan mengenai seni media di Indonesia barangkali mulai menggejala pada pertengahan era 1990-an, terutama ketika perkembangan teknologi digital dan teknologi informasi mulai berkembang pesat di beberapa kota di Indonesia. Melalui perkembangan ini, berbagai bentuk fenomena budaya yang baru muncul di tengah-tengah masyarakat, sehingga tidak hanya mempengaruhi perkembangan seni, tetapi juga perkembangan di bidang sosial dan politik, selain kemudian juga berimbas pada perkembangan di beberapa sektor industri (kreatif) dan aktifitas ekonomi masyarakat secara umum. Hal ini setidaknya juga turut melahirkan berbagai pola komunikasi dan interaksi baru antar kelompok masyarakat; baik di tingkat lokal, regional, maupun global. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa pengalaman bersentuhan dengan teknologi digital/teknologi informasi merupakan pengalaman “baru” yang dialami oleh berbagai kelompok masyarakat di seluruh dunia dalam rentang waktu yang hampir bersamaan (*omnipresent*), walaupun kemudian dampak dari perkembangan tersebut di respon dan

¹ Ditulis atas permintaan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata/Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film. Tulisan ini dikembangkan dari berbagai proyek riset dan pengembangan yang dilakukan oleh Bandung Center for New Media Arts/Common Room Networks Foundation dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2001 – 2006). Siapapun boleh memperbanyak dan menyebarkan essay ini secara cuma-cuma, sejauh untuk kepentingan non-komersial.

² The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 119. Diterbitkan pada tahun 2006 oleh Bandung Center for New Media Arts, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation. Informasi mengenai Sarai Media Lab dapat diakses di www.sarai.net atau www.raqsmediacollective.net.

dipahami dengan cara yang beragam, sehingga menghasilkan praktik budaya dan situasi sosial yang berbeda-beda di setiap negara maupun lingkup geo-teritori budaya tertentu.

Inti dari uraian di atas setidaknya juga tergambar dalam paparan yang disusun oleh Rob van Kranenburg, dalam catatannya mengenai pelaksanaan kegiatan the Third Asia Europe Art Camp 2005 di Bandung. Dalam artikelnya (merujuk pada pendapat Rasa Smite dari RIXC, sebuah media center di Riga – Latvia), dituliskan bahwa pengalaman bersentuhan dengan teknologi internet dapat dikatakan sebagai pengalaman yang baru bagi semua orang, terutama ketika kita berhadapan dengan fakta bahwa teknologi tersebut baru berumur kurang lebih tiga belas tahun (mulai dari masa awal pengembangannya di sekitar tahun 1992). Cuplikan uraian dari Rob van Kranenburg adalah sebagai berikut:

*“In terms of new media and policy there is very little clear and good practice and this is very logical as the visual metaphors of digitisation for artistic purpose began only (with the exception of an it/virtual reality driven trend) thirteen years ago with the launching of the browser. Rasa Smite from RIXC claims that the reason why she and other public domain driven artists in Latvia liked new media immediately was that there was no advantage for any one in any country as it was just as new for everybody. No one could claim a history that was uniquely theirs, every country had its own equally important story.”*³

Sementara itu di Indonesia, kebiasaan dalam memanfaatkan beragam media untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dapat dikatakan telah berurat akar sejak lama. Hal ini setidaknya tercermin melalui berbagai bentuk peninggalan seni tradisi (*heritage*) di Indonesia, mulai dari seni sastra, tari-tarian, pertunjukan wayang, karya seni rupa, arsitektur, dsb. Barangkali dalam konteks ini pertunjukan wayang dapat kita jadikan contoh. Walaupun merupakan salah satu bentuk kesenian yang sudah tua,

³ Rob van Kranenburg, *Notions on Policy in Eastern Asia-Europe Media Spaces (Reflections on e-culture policy after the ASEF/Common Room Art Camp 2005 in Bandung)*. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-589-en.html>. Artikel ini juga diterbitkan di *The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication*, hal. 47 – 48. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

pertunjukan wayang sampai saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat kebanyakan, mulai dari yang tinggal di kota-kota besar sampai desa terpencil. Terutama umumnya di antara masyarakat yang tinggal di pulau Jawa. Melalui berbagai pertunjukan wayang semisal wayang kulit, wayang beber, wayang orang, wayang golek, sampai pada wayang Po Te Hie yang dipengaruhi oleh kebudayaan Cina⁴, sebagian besar masyarakat di Indonesia sampai saat ini masih bisa menikmati dongeng-dongeng dan narasi yang mencerminkan situasi masyarakat lewat beragam lakon yang dibawakan oleh para dalang. Sebagaimana layaknya peran sebuah media dalam pengertiannya yang paling umum, melalui pertunjukan wayang kita juga kemudian dapat menemukan aktifitas produksi dan penyebaran informasi melalui narasi yang disampaikan melalui bahasa lisan, gerak, rupa dan suara.⁵

Terkait dengan uraian di atas, dalam hal ini mungkin dapat kita katakan bahwa pertunjukan wayang merupakan bentukan sederhana dari seni media yang saat ini dapat kita kenali keberadaannya secara luas melalui layar televisi maupun komputer.⁶ Dalam perkembangannya yang lebih lanjut, kebiasaan untuk berkomunikasi melalui tulisan, gerak, suara, maupun bahasa rupa yang sudah tertanam melalui proses akulturasi budaya yang panjang ini setidaknya membuat sebagian besar masyarakat di Indonesia tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika bersentuhan dengan budaya dan karya-karya media baru, yang terutama lahir karena perkembangan ilmu

⁴ “Wayang Po Te Hie atau Budaixi, menurut sinolog dari Universitas Indonesia (UI) Eddy Prabowo Witanto sebetulnya milik suku bangsa Hokkian. Wayang ini berasal dari distrik atau daerah Quanzhou di Provinsi Fu Jian, yang kemudian dibawa oleh para imigran Cina ke Indonesia sekitar 300 tahun silam.” (Harian Nasional Kompas, Kamis, 17 Juli 2003. *Weblink*: <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0307/17/metro/436259.htm>).

⁵ Dalam terminologi yang dikembangkan oleh Marshall McLuhan, pengertian media merujuk pada pemahaman mengenai “*extension of man*”, yang pada bagian pembuka dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Media*” dijelaskan sebagai “*the technological simulation of consciousness, when creative process of knowing will be collectively and corporately extended to the whole human society, much as we have already extended our senses and our nerves by the various media [...]*” (Marshall McLuhan, *Understanding Media*; Routledge, 2002, hal. 3-4). Dalam pengertian sederhana, media merupakan alat ataupun perpanjangan tangan (*extension*) manusia dalam menyebarkan pengetahuan yang dikembangkan secara kreatif ke dalam sistem peradaban yang lebih luas.

⁶ Saat ini pertunjukan wayang tidak hanya dapat dinikmati melalui pertunjukan konvensional, tetapi juga telah dapat dinikmati melalui saluran televisi, dengan tema dan variasi pertunjukan yang beragam. Di era Orde Baru, pertunjukan wayang sering diimbuh dengan pesan-pesan politik dan pembangunan. Sementara itu di abad ke-17, pertunjukan wayang juga kerap dimanfaatkan untuk menyokong penyebaran agama Islam di pulau Jawa. Terkait dengan pengaruh perkembangan teknologi pada pertunjukan wayang, dalam catatan penulis, Asep Sunandar Sunarya termasuk ke dalam satu dari sedikit dalang yang mulai mengadopsi kehadiran teknologi media dengan menggunakan video proyektor dan teknologi komputer untuk menghasilkan gambar bergerak di dalam beberapa pertunjukannya.

pengetahuan dan teknologi informasi di era modern, yang antara lain juga disokong oleh praktik ekonomi kapitalisme global.

Sebagai ilustrasi sederhana, pada sekitar tahun 1994 penyedia jasa *Internet Service Provider* (ISP) mulai mengembangkan fasilitas internet di Jakarta melalui jaringan yang dikembangkan oleh IndoNet, yang kemudian diikuti dengan kemunculan para penyedia jasa ISP lainnya sehingga jaringan internet di beberapa kota besar di Indonesia berkembang dengan pesat. Sampai tahun 1995, setidaknya sudah ada sekitar 10.000 pengguna internet di Jakarta, 1000 pengguna di Bandung dan 3000 pengguna di Surabaya. Di kota Bandung, perkembangan teknologi digital dan pertumbuhan jaringan internet di era tersebut kemudian mempengaruhi aktifitas produksi dan distribusi berbagai media informasi, termasuk karya musik, seni rupa dan fesyen melalui kemunculan berbagai kelompok anak muda yang membuat dan menyebarkan karya mereka secara mandiri.⁷

Dalam tulisannya yang berjudul “Implosion”, Dr. Bambang Sugiharto menyebut gejala di atas sebagai fenomena terbaru dalam perkembangan seni di Bandung. Penting untuk diketahui bahwa fenomena terbaru yang disebut oleh Dr. Bambang Sugiharto dalam konteks ini merujuk pada keberadaan berbagai karya (seni) anak muda yang informasinya kerap didistribusikan melalui Majalah Trolley, majalah anak muda yang banyak menyebarkan informasi tentang perkembangan terbaru di bidang musik, seni rupa, desain, fashion dsb. Didirikan di kota Bandung pada tahun 2000, majalah ini menghentikan aktifitas mereka pada tahun 2002 dan hanya menghasilkan 10 edisi dalam kegiatan penerbitan mereka. Kembali pada uraian Dr. Bambang Sugiharto, beliau mengomentari perkembangan tersebut di atas dengan memberikan catatan dalam cuplikan artikel sebagai berikut:

“[...] Di dunia perkembangan seni rupa Indonesia belakangan ini, misalnya, konon terjadi semacam titik peleburan antara “pasar wacana” dengan “wacana pasar”. Sekurang-kurangnya begitulah sejauh diamati Jim Supangkat. Tapi menarik juga untuk dicatat perkencanan antara wacana pop

⁷ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

indie-label dengan wacana seni murni yang tampil dalam sosok majalah “Trolley” di Bandung. Manakala dalam fenomena pertama karya para perupa kontemporer yang awalnya marginal kini masuk dengan mantap dalam galeri-galeri yang mewakili kultur mapan, maka pada fenomena kedua, karya-karya macam ini justru masuk ke wilayah sub-kultur, ke media alternatif dan independen [...]”⁸

Kembali lagi kepada uraian yang disusun oleh Dr. Bambang Sugiharto dalam artikel di atas, setidaknya catatan tersebut dapat kita tandai sebagai sebetulnya perubahan, sekaligus babak baru perkembangan seni di kota Bandung. Hal yang senada juga dapat kita temukan pada catatan yang dituliskan oleh Rizky A. Zaelani dalam pelaksanaan acara Bandung Art Event 2001, yang disampaikan dalam cuplikan pengantar kuratorial pameran sebagai berikut ini:

“[...] Soal ‘ke-Bandung-an’ itu, niscaya adalah jejak dari model identifikasi dan cara konseptualisasi tertentu yang punya sejarah kepentingannya sendiri. Sementara itu, model dan cara itu kini tengah berubah [...]”⁹

Di era ini, istilah-istilah semacam *web art*, *video art*, *new media art*, dsb., memang sudah menjadi istilah yang umum dalam wacana seni di kota Bandung. Semuanya bersanding dengan pertumbuhan berbagai komunitas kreatif yang didominasi oleh kelompok anak muda di kota Bandung, yang kemudian juga memicu berbagai pertumbuhan aktifitas ekonomi lokal lewat kreatifitas dan pengetahuan yang mereka miliki. Selain kaos oblong, mereka juga memproduksi dan menjual berbagai perlengkapan sehari-hari, selain juga berkarya di bidang seni rupa, sastra, musik dan video.¹⁰

⁸ Dr. Bambang Sugiharto, Implosion. Arikel rubrik “Refleksi” pada penerbitan jurnal Bandung Art Forum. edisi 1, tanggal 1 April 2001. Jurnal ini diterbitkan dalam rangka pelaksanaan acara Bandung Art Event (BAE), sebuah acara kebudayaan yang diselenggarakan di kota Bandung pada tahun 2001. Selain acara pameran seni rupa, acara ini juga menyuguhkan konser musik rock Four Dischord di gedung teater Dago Tea Huis pada tanggal 9 September 2001, yang menampilkan beberapa band *underground* lokal seperti Forgotten, Puppen, Jeruji dan Blind to See. Pertunjukan musik ini kemudian dirangkum ke dalam rekaman *live* bertajuk Four Dischord Original Live Recording Harvest yang dirilis secara bersama oleh beberapa perusahaan rekaman independen Spills Record, 41 Studio, Riotic Records dan Distorsi Records.

⁹ Rizky A. Zaelani, BAE BIENNALE 2001: Bandung Menyoal Perkembangan Seni Rupa Indonesia. Draft kuratorial BAE Biennale 2001. Dokumentasi BAE Biennale 2001.

¹⁰ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common

Dalam pameran yang berjudul “Undiscovered Territory/Our Hidden Territory” yang diselenggarakan di Galeri Oktagon – Jakarta pada tanggal 28-30 Mei 2004, kontingen dari Bandung mendapatkan kehormatan untuk menjadi pembuka acara. Diantara mereka yang terlibat pada acara pembukaan adalah Biosampler (kelompok pertunjukan *multimedia*), Homogenic (band elektronik), dan band absurd yang bernama Jaeger Boys Transistor dengan personil Niang (salah seorang pendiri dan anggota Biosampler), Acong (vokalis band Teenage Death Star), Iman (Electroflux), Hendra (anggota Rock ‘n’ Roll Mafia), dan bintang tamu Anto (redaktur majalah Ripple). Kelompok ini sukses meramaikan acara pembukaan pameran, yang didatangi oleh sekitar 400-an pengunjung yang sebagian besar adalah anak muda yang datang dari kota Bandung dan Jakarta.¹¹ Pameran ini juga menampilkan karya dari Ripple, Airplane, FFWD Records, Reverse, Monik, 347/EAT dan Cerahati. Dapat dikatakan nama-nama di atas mewakili gelombang terbaru perkembangan seni di Bandung paska 1990-an.

Sementara itu di bidang politik, sebagian pengguna internet di Indonesia mungkin cukup akrab dengan keberadaan milis (*mailing list*) “Apakabar” yang dimoderatori oleh John A. MacDougall sejak bulan Oktober 1990 s/d Februari 2002. Melalui kehadiran milis ini, masyarakat Indonesia (baik yang ada di dalam maupun luar negeri) dapat saling berkomunikasi dan menyampaikan berbagai aspirasi politik mereka secara terbuka, sehingga milis tersebut menjadi sarana komunikasi alternatif yang mencairkan dominasi kontrol media oleh pemerintah di era Orde Baru. Sampai bulan Februari 2002, milis ini setidaknya telah menampung sekitar 175.000 *posting* berbahasa Indonesia dan Inggris yang diakses oleh sedikitnya 250.000 pembaca dari 96 negara yang berbeda.¹²

Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

¹¹ Gustaff H. Iskandar, *Anti Estetika Bandung*, hal. 29. Dipresentasikan dalam acara seminar, *Apa Itu Seni, Saat Ini?* – Sebuah upaya pemetaan gagasan estetika berdasarkan gelagat seni rupa mutakhir. Diselenggarakan pada tanggal 3 s/d 5 Juni 2004 di Bandung atas inisiatif Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan.

¹² Aktifitas jaringan milis Apakabar dihentikan pada tahun 2002 setelah beberapa kali mengalami pemindahan server. Kini, arsip milis dapat diakses oleh publik secara terbuka di alamat <http://www.library.ohiou.edu/indopubs/>.

Sekedar catatan, kehadiran jaringan internet di Indonesia rupanya memiliki latar belakang proses yang cukup panjang. Upaya untuk membangun jaringan internet sudah mulai di rintis sejak tahun 1986-1987, melalui serangkaian eksperimentasi penggunaan jaringan Bulletin Board System (BBS) yang terhubung dengan jaringan server BBS di seluruh dunia. Sementara itu, inspirasi awal pengembangan jaringan internet di Indonesia bermula dari kegiatan amatir radio, khususnya di Amatir Radio Club (ARC) ITB pada sekitar tahun 1986. Bermodalkan pesawat Transceiver HF SSB Kenwood TS430 milik Harya Sudirapratama dan komputer Apple II milik Onno W. Purbo, sekitar belasan anak muda ITB seperti Harya Sudirapratama, J. Tjandra Pramudito, Suryono Adisoemarta bersama Onno W. Purbo, berguru pada para senior amatir radio seperti Robby Soebiakto, Achmad Zaini dan Yos di band 40m. Disebutkan bahwa Robby Soebiakto merupakan pakar diantara para amatir radio di Indonesia, khususnya untuk komunikasi data radio paket yang dikembangkan ke arah TCP/IP. Teknologi radio paket ini lalu di adopsi oleh BPPT, LAPAN, UI dan ITB; sehingga kemudian bermuara pada pembentukan PaguyubanNet di tahun 1992-1994.¹³

Meskipun masih sering memancing banyak perdebatan, dalam konteks ini istilah seni media barangkali dapat dijelaskan sebagai aktifitas seni yang memanfaatkan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Lebih jauh, praktik seni media juga dapat dilihat sebagai aktifitas pengolahan data dan pemanfaatan informasi yang dihasilkan melalui perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam mekanisme produksi dan distribusinya. Untuk itu – dalam praktik seni media – aktifitas seni kemudian tidak hanya dilihat sebagai sarana ekspresi personal, tetapi juga dapat dilihat sebagai sebuah sistem informasi yang membaurkan berbagai batasan antara seni dengan publiknya, termasuk dengan berbagai disiplin pengetahuan lain di luar diskursus mengenai seni ataupun estetika secara umum.

¹³ Arsip penelusuran sejarah internet di Indonesia. *Weblink*:
<http://www.wikihost.org/wikis/indonesiainternet/programm/gebo.prg> dan
http://www.i4donline.net/issue/april04/health_full.htm.

Dalam pertemuan para pakar seni media dan kebijakan pengembangan media baru di Helsinki, 22-23 Agustus 2004, praktik seni media diuraikan sebagai berikut:

*“New media cultural practices involve media arts; art practices that use information and communication technology, old and new media forms, electronic and electro-acoustic arts, hypertextual works, web-based practices, digital media as well as interdisciplinary work between media art and performance, between arts and sciences, art and technology, art and software culture [...]”*¹⁴

Lebih jauh lagi, dalam pertemuan tersebut juga diuraikan bahwa praktik seni media dapat dikenali di tengah lingkungan yang telah tersaturasi oleh kehadiran berbagai teknologi media, sehingga tidak hanya bertumpu pada kehadiran media audio-visual dan karya-karya interaktif saja. Dalam hal ini, praktik seni media juga diproyeksikan sebagai praktik artistik yang menyoroti persoalan sosial secara luas, selain juga menyoal berbagai fenomena persoalan di ruang urban dan lingkungan informasi global melalui pendekatan baru yang menaruh perhatian pada proses, pembangunan jaringan dan irisan dari berbagai cabang seni dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, praktik seni media kerap terkait dengan beragam persoalan kebudayaan secara umum dan memiliki orientasi yang kuat terhadap inovasi di bidang teknologi, pengembangan & riset artistik, apresiasi terhadap keragaman budaya, selain juga mendorong berbagai bentuk kerja kolaborasi yang memberikan penekanan khusus pada semangat keterbukaan (*open source*), penyebaran pengetahuan/informasi dan kebebasan kreatif.¹⁵

Barangkali ada benarnya juga, bahwa pemahaman mengenai seni media di Indonesia tidak serta merta terkait dengan pemahaman mengenai definisi media dalam seni visual. Bagaimanapun, harus diakui bahwa diskursus mengenai seni (modern) di Indonesia masih didominasi oleh wacana seni visual yang disusun atas kategori formal yang didasarkan atas penggunaan medium yang spesifik semisal seni lukis dan seni patung. Tumpang tindih pemahaman yang ada selama ini tampaknya juga

¹⁴ International Expert Meeting on Media Arts and Media Culture Policy, Media Centre LUME – Helsinki, 22 s/d 23 Agustus 2004. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-531-en.html>.

¹⁵ International Expert Meeting on Media Arts and Media Culture Policy, Media Centre LUME – Helsinki, 22 s/d 23 Agustus 2004. *Weblink*: <http://www.virtueelplatform.nl/article-531-en.html>.

menjadi sumber kebingungan dalam memilah persoalan yang sebetulnya lahir dari konteks perkembangan kesejarahan yang saling berlainan, meskipun dalam praktik kadang juga bersinggungan. Sebagai perbandingan, hal yang sama juga setidaknya terjadi dalam pemahaman mengenai seni media di India, yang sampai saat ini juga masih didominasi oleh wacana seni visual. Hal ini terungkap dalam percakapan dalam milis Sarai Reader sebagai berikut:

“The art context in India is primarily around what is termed as the "visual arts". 95% of the works shown and transacted are paintings. Followed at a distance by sculptures/objects and then the rare photographic show. Photography has yet to find a stable space, though there is some important work being done in this domain. It is only in the last few years that there has been somewhat of a shift towards the showing of video works and some installation work. These works are emerging both from established and newer artists, and basically have a wider circulation outside India.”¹⁶

Menyoal persentuhan antara seni dengan teknologi komputer di Indonesia, Sanento Yuliman dalam artikelnya yang berjudul “Seni Komputer. Hidup Komputer!”, memaparkan catatan mengenai hal tersebut dalam uraian berikut ini:

“Ya. Komputer memiliki kemampuan perupa-an yang menakjubkan. Dengan berbagai alat seperti pena, alat tulis, dan panel semua elektronik – yang gerakannya dapat “diindrai” secara elektronik, orang dapat menggambar atau melukis secara langsung. Juga bisa menggunakan kamera televisi yang dihubungkan dengan pesawat. Komputer dapat menerima dan menangkap gambar, menyimpannya, dan kembali menampilkannya. Dan sekali tersimpan dalam “ingatan” pesawat ini, ia menjadi bagian sistem pengolahan gambar yang aktif dan berkelanjutan. Ia dapat diperlihatkan di layar elektronik sebagian dihapus untuk diganti, sementara gambar asli masih dapat dipanggil lagi [...]”¹⁷

¹⁶ Monica Narula, Sarai Reader List tanggal 31 Juli 2006. *Weblink*: <https://mail.sarai.net/pipermail/reader-list/2006-July/007806.html>.

¹⁷ Sanento Yuliman, Seni Komputer. Hidup Komputer! Dari buku Dua Seni Rupa, Sepilihan tulisan Sanento Yuliman, hal., 191-192. Disunting oleh Asikin Hasan dan diterbitkan oleh Yayasan Kalam,

Di bagian akhir tulisannya, Sanento Yuliman menyampaikan prediksi mengenai kemungkinan penjelajahan seni komputer sebagai “*seni baru yang mandiri, yang memberikan pengalaman estetik yang khas [...]*”¹⁸ Tampaknya prediksi ini menjadi kenyataan dengan kemunculan sejumlah seniman yang melibatkan penggunaan teknologi media dalam karya-karya mereka di kemudian hari.

Perkembangan Seni Media di Indonesia Paska 1990

Dalam catatan yang disusun oleh Agung Hujatnikajenong, Krisna Murti dan Heri Dono merupakan contoh golongan seniman yang kemudian kerap menggunakan teknologi media, baik dalam penggunaan teknologi terkini semisal *synthesizer*, video dan internet, maupun dengan menggunakan teknologi sederhana (*low tech*) berupa barang elektronik rakitan sendiri ataupun komputer bekas yang dibeli di pasar loak.¹⁹ Hal ini lebih jauh menurut Agung, terutama mengungkap situasi kesenjangan yang tinggi di antara masyarakat kebanyakan, karena pada kenyataannya mayoritas masyarakat di Indonesia tidak memiliki akses terhadap perkembangan teknologi baru. Menurutnya, hal ini sedikit banyak disebabkan oleh kesenjangan ekonomi dan politik yang tinggi.²⁰

Dalam beberapa hal, penguasaan terhadap (teknologi) media ditengah-tengah masyarakat kebanyakan memang selalu bermuara pada persoalan dominasi dan monopoli kuasa politik dan ekonomi, yang di Indonesia sampai saat ini masih berada di tangan institusi politik/pemerintah dan perusahaan multikorporasi. Akses terhadap teknologi baru lebih mudah dilakukan oleh mereka yang memiliki latar belakang ekonomi yang kuat, sementara kelompok yang memiliki latar belakang ekonomi yang lemah biasanya hanya bisa menjadi penonton yang pasif.

bekerjasama dengan Yayasan Adikarya IKAPI, Ford Foundation dan Majalah Berita Mingguan TEMPO, 2001. Artikel ini diterbitkan pada rubrik Seni Rupa majalah TEMPO, edisi 25 Oktober 1986.

¹⁸ Lihat Sanento Yuliman, *ibid.*, hal., 192.

¹⁹ Agung Hujatnikajenong, Mencermati New Media Art di Indonesia. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 91 – 94. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

²⁰ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal 92 – 95. Hal yang sama juga pernah terungkap pada sebuah acara diskusi dalam pelaksanaan sub-program Braga Festival 2005 (Art-Senic: Seni – Publik: Evaluasi & Refleksi 2005), di Gedung YPK Naripan tanggal 29 Desember 2005.

Bagaimanapun, mekanisme kontrol dan dominasi penguasaan media/informasi yang didasari atas kekuasaan di bidang politik dan ekonomi seperti dalam uraian di atas dapat menjadi sebetulnya hegemoni yang menggerogoti otonomi komunitas masyarakat sipil di seluruh belahan dunia, termasuk Indonesia. Pada praktiknya, hegemoni ini secara jelas disahkan melalui praktik represi politik dan penggunaan instrumen hukum korporasi yang diratifikasi oleh hukum negara melalui pengakuan terhadap kumpulan resolusi yang dikenal dengan nama hak cipta intelektual atau sering juga disebut sebagai intellectual property – IP.²¹ Selain beredar di negara-negara Eropa dan Amerika, isu ini setidaknya juga menggema di banyak negara berkembang seperti halnya Indonesia; meskipun banyak pihak yang kemudian menyikapi isu ini secara kritis.²²

Dalam sebuah konferensi yang bertajuk “Contested Commons/Trespassing Publics – A Public Record”, yang diselenggarakan di New Delhi – India pada bulan November 2005 oleh Sarai/Centre for the Study of Developing Societies (CSDS), isu mengenai hak cipta intelektual/IP juga ditanggapi secara kritis dalam klaim yang disampaikan oleh John Frow; profesor di bidang sastra Inggris dari Universitas Melbourne – Australia. Dalam presentasinya beliau memaparkan uraian sebagai berikut:

²¹ Isu mengenai hak intelektual ataupun intellectual property (IP) muncul pada proposal pembentukan International Center for Creative Industries di Geneva, bulan Desember 2004, dalam acara Konferensi Badan Dunia untuk Perdagangan dan Pembangunan (United Nations Conference on Trade and Development – UNCTAD). Dalam proposal tersebut definisi mengenai industri kreatif dijelaskan sebagai, “*distinct cluster of knowledge-based activities operating under prescribed intellectual property regulations*.” ***combining artistic talent and experimental endeavour with advanced technology and techniques. The core activities include music, audio-visual (including film and TV), software, video games, and publishing. However, not only is the frontier of creative industries constantly shifting with advances in technology, but there is a blurring of its edges as creativity becomes an increasingly prominent input in the production process of more traditional industries and services.*” (Anna Jaguaribe dan Zeljka Kozul-Wright, The International Centre for Creative Industries, Summary Proposal) ***highlight oleh penulis*. Informasi tambahan silahkan kunjungi <http://www.unctad.org> (Gunakan mesin pencari dan masukan tag “ICCI” atau “International Center for Creative Industries”).

²² Pada tanggal 21-23 Juli 2006 di kota Bandung diselenggarakan seminar Artepolis: Creative Culture and the Making of Place. Kegiatan ini diselenggarakan atas inisiatif Prodi – Arsitektur ITB, bekerjasama dengan Pusat Studi Urban Desain (PSUD – ITB) dan Common Room Networks Foundation. Dalam acara ini, dibicarakan berbagai aspek yang terkait dengan isu pengembangan kota dan aktifitas ekonomi kreatif yang berbasis pada pengembangan komunitas kreatif di kota Bandung. Kekhawatiran mengenai eksploitasi sumber daya yang berlebihan dan monopoli informasi/pengetahuan dalam isu hak cipta/intellectual property (IP) sempat mengemuka dalam beberapa pembicaraan mengenai pengembangan sektor industri kreatif di Indonesia.

“[...] the commons in information has been the major source of new property rights in the contemporary capitalist order, and it has been exploited and degraded in an increasingly systematic manner through a range of international institutions and treaties, and by way of a contrast pressure on trading rights. In its international dimension, this system of unequally distributed immaterial property rights has all the markings of an imperialist order. At the same time, the privatization of the public domain affects many areas of daily life [...]”²³

Di Indonesia, bentuk kontrol politik dalam praktik budaya di tengah kehidupan masyarakat sipil muncul dalam beberapa periode sejarah yang berbeda-beda. Dalam catatan yang disusun oleh Prof. Sudjoko, MA, Ph.D., pada tahun 1962 Menteri Pendidikan Prof. DR. Priyono sempat mengeluarkan pernyataan keras terhadap mereka yang bersimpati pada kesenian Barat, yang dipandang sebagai musuh dalam pertentangan ideologi yang terjadi pada sekitar tahun 1960-an. Pernyataan tersebut terurai dalam kutipan berikut ini:

“Musuh-musuh revolusi kita adalah imperialisme dan kolonialisme yang harus kita lawan dalam segala lapangan. Musuh-musuh kita bukan hanya imperialis Belanda, tapi juga imperialis-imperialis lain yang mencoba-coba memperdayakan Republik Indonesia, yang membantu kaum kontra-revolusioner dan menjalankan sabotase. Seterusnya musuh-musuh rakyat Indonesia juga golongan-golongan blandis, golongan-golongan kontra-revolusioner, golongan-golongan bunglon dan cecunguk.”²⁴

Yang dalam catatan yang di susun oleh Denys Lombard ikut melahirkan situasi yang tercermin dalam uraian berikut:

²³ John Frow, *New World Order and the Public Domain. Contested Commons/Trespassing Publics – A Public Record*, notulensi hal. 1. Diterbitkan oleh The Sarai Programme pada tahun 2005. Dokumen mengenai konferensi ini bisa di *download* secara cuma-cuma di alamat www.sarai.net/events/ip_conf.htm.

²⁴ Prof. Sudjoko, MA, Ph.D., *Menuju Nirada* (Buku Pengantar Pendidikan Seni Rupa) hal. 168. (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, 2001).

“Kendati demikian, pada tahun 1963 keadaan memburuk. Konflik pecah dengan adanya “Manifesto Kebudayaan” (Manikebu), yang ditandatangani oleh sejumlah pengarang dan beberapa pelukis. Para partisan “l’art pour l’art” menyatakan perang terhadap para seniman Lekra yang kekuasaannya mereka takuti. Pada tahun 1965-1966, lengkaplah sudah kemenangan mereka. Henk Ngantung, waktu itu walikota Jakarta, disingkirkan, Hendra dipenjara. Aliran realis di Yogyakarta dibubarkan; sementara di Jakarta dan Bandung, aliran nonfiguratif menegakan kepala.”²⁵

Sementara diakhir era 1980-an, bentuk kontrol politik tercermin pada sebuah insiden yang dikenal sebagai Peristiwa 5 Agustus 1989. Dalam peristiwa ini, sekelompok mahasiswa ditangkap karena melakukan demonstrasi menentang kehadiran Menteri Dalam Negeri Rudini, yang akan bicara dalam program Penataran Pengamalan dan Penghayatan Pancasila (P4) di ITB.²⁶ Supriyanto atau biasa dipanggil Enin (nama aslinya adalah Thio Cia Ning) merupakan salah seorang mahasiswa Seni Rupa ITB yang ditangkap dalam peristiwa tersebut. Ia termasuk ke dalam 5 orang mahasiswa ITB yang dipecaat karena insiden ini. Di depan Pengadilan Negeri Bandung, Enin menguraikan pembelaan sebagai berikut:

“Seni adalah juga suatu cara untuk menyampaikan pesan dan menyatakan sikap, sebagaimana politik adalah cara untuk mempertahankan kepentingan. Tetapi, mengapa kepentingan politik yang pasti melatari kehadiran seorang tokoh politik di suatu komunitas “non-politik” dicegah untuk digugat, sebaliknya pesan kebudayaan yang ingin diungkapkan lewat suatu “happening art”, ditolak untuk disimak, bahkan justru diadili (baca: dihukum)???”²⁷

²⁵ Denys Lombard, Nusa Jawa: Silang Budaya; Batas-Batas Pembaratan, hal. 188. (PT Gramedia Pustaka Utama, 1996).

²⁶ T. Mulya Lubis, Suara Hati Dari Balik Terali Besi, kata pengantar untuk buku kumpulan sajak Catatan Bawah Tanah yang ditulis oleh M. Fadjoel Rachman. Hal. XII. (Yayasan Obor Indonesia, 1993)

²⁷ Supriyanto (Enin), Menolak Menunduk, Menentang Penindasan Budaya Orde Baru. (Pembelaan di depan Pengadilan Negeri Bandung untuk menjawab semua tuntutan penguasa negeri ini.) hal. 12. (Pembelaan ini dibacakan di depan Pengadilan Negeri Bandung pada tanggal 10 Februari 1990).

Pada tahun 1993 Krisna Murti memamerkan sebuah karya instalasi yang berjudul “12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai”. Dalam karya yang dipamerkan di ruang pameran Galeri R-66 ini, Ia menampilkan karya yang menyertakan video berdurasi 12 jam, berisikan dokumentasi kebiasaan sehari-hari, sikap tubuh, perilaku dan berbagai perbuatan sang penari di belakang panggung dari subuh hingga senja hari. Agung Hujatnikajenong menuliskan bahwa melalui karya ini, kita dapat menemukan adanya “kesadaran untuk menggunakan video dan TV sebagai alat untuk menciptakan persepsi berbeda atas sesuatu yang telah dikenal secara umum melalui media massa”.²⁸

Pada periode ini, ada beberapa seniman yang secara kritis mempertanyakan keberadaan teknologi media – terutama TV – sebagai sebuah instrumen yang mengontrol persepsi masyarakat Indonesia atas realitasnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa sampai era 1990-an, teknologi media dikuasai dan dikontrol secara penuh oleh pemerintah, sehingga menjadi instrumen politik yang mendominasi kehidupan masyarakat sipil di Indonesia. Dominasi kontrol pemerintah terhadap perkembangan media di tengah-tengah masyarakat sipil di era 1990-an juga tercermin melalui sikap represi pemerintah terhadap beberapa media (massa) yang dinilai kritis pada saat itu, dengan membredel beberapa majalah semisal Tempo, Detik dan Editor.²⁹

Di Bandung, peristiwa di atas kemudian disikapi dengan kemunculan beberapa media alternatif semisal FOWI dan Independen³⁰, selain juga memicu maraknya aktifitas produksi dan distribusi media alternatif semisal *zine*; yaitu media stensil/fotokopi yang diproduksi oleh perorangan/kelompok dan disebar diantara berbagai komunitas anak muda di beberapa kota semisal Bandung, Jakarta dan Yogyakarta. Beberapa *zine* yang cukup populer pada saat itu adalah Submissive, Tigabelas, Brainwash, dsb. Melalui media semacam ini, beberapa kelompok anak muda kemudian menyebarkan berbagai informasi mengenai perkembangan musik, fashion, karya seni, gagasan

²⁸ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal. 90-91.

²⁹ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

³⁰ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

politik, sampai pada ideologi yang pada saat itu dianggap subversif oleh pemerintah.³¹ Banyak diantara kelompok anak muda yang kemudian membuat *webzine*³², yang selanjutnya juga memicu kebiasaan untuk membuat *blog* pribadi.³³

Sementara di bidang kesenian, praktik represi politik pemerintah Orde Baru menghasilkan gerakan perlawanan yang luar biasa di kalangan seniman. Di Bandung misalnya, praktik represi politik ini melahirkan fenomena “Jeprut” yang diuraikan oleh Herry Dim sebagai berikut ini:

“Jeprut, istilah yang dijumpai dari kosa kata bahasa Sunda, dan berkembang di kalangan seniman Bandung khususnya di penghujung tahun 1990-an. Lazimnya sebutan bagi seseorang/seniman dengan perilaku tak wantah di dalam suatu presentasi karya (seni rupa pertunjukan). Padanan harafiahnya seperti aliran listrik yang mengalami korsleting, (yang) dalam bahasa Sunda disebut ngajeprut. Ia menjadi semacam medium ekspresi yang lepas sama sekali dari konteks atau ketentuan seni apapun.”³⁴

Diantara para seniman yang sering disebut sebagai seniman jeprut pada saat itu adalah Harry Roesli (1951 – 2004), yang kerap menggabungkan berbagai elemen kesenian dalam karyanya. Di kota Bandung, Harry Roesli dikenal sebagai seniman yang sering

³¹ Gustaff H. Iskandar, *Anti Estetika Bandung*, hal. 34. Dipresentasikan pada acara seminar Apa Itu Seni, Saat Ini? – Sebuah upaya pemetaan gagasan estetika berdasarkan gelagat seni rupa mutakhir. Diselenggarakan pada tanggal 3 s/d 5 Juni 2004 di Bandung atas inisiatif Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan.

³² “*Webzine* adalah semacam *zine* yang dikelola dengan memanfaatkan jaringan internet. Biasanya *webzine* diterbitkan secara reguler (mingguan, dua mingguan ataupun bulanan) dan memiliki pola pemberitaan yang diatur oleh editor. Perbedaannya dengan *blog* terlihat melalui susunan informasi yang tidak harus selalu terpampang secara kronologis. Pada halaman muka biasanya juga terdapat *headline* yang dapat diakses sebagai “link” menuju artikel yang dimaksud. Informasi di dalam *webzine* biasanya juga disusun berdasarkan periode ataupun klasifikasi jenis/kategori artikel yang khusus [...]” (Diambil dan diterjemahkan secara bebas oleh penulis dari kamus Wikipedia. (*Weblink*: <http://en.wikipedia.org/wiki/Webzine>) Contoh *webzine*: <http://www.brontakzine.com/>, <http://deathrockstar.info/>, <http://www.newbabylon.tk/>, dsb.

³³ “*Blog* merupakan kependekan dari kata “*weblog*”, yaitu semacam catatan pribadi/jurnal online yang diisi secara teratur oleh pengguna dan biasanya tersusun secara kronologis. *Blog* juga sering menyertakan komentar ataupun berita mengenai subyek yang khusus, semisal pembicaraan mengenai makanan, peristiwa politik ataupun berita-berita lokal melalui sudut pandang yang bersifat personal. Beberapa bentuk *blog* yang umum biasanya terdiri dari kumpulan teks, gambar, dan “link” ke jaringan *blog* atau halaman internet lain yang dianggap relevan [...]” (Diambil dan diterjemahkan secara bebas oleh penulis dari kamus Wikipedia. (*Weblink*: <http://en.wikipedia.org/wiki/Blog>) Contoh *blog*: <http://www.enda.goblogmedia.com/>, <http://bloodyathena.blogspot.com/>, <http://vitarlenology.blogspot.com/>, dsb.

³⁴ Herry Dim, *Rumah Wacana Seni Rupa Indonesia*. *Weblink*: <http://www.geocities.com/wacanaku/kamus.htm>.

memanfaatkan kesenian sebagai alat untuk menyuarakan aspirasi politik masyarakat yang terpinggirkan pada era Orde Baru. Dalam konteks perkembangan seni media di Indonesia, Harry Roesli dapat dikatakan sebagai salah satu pionir yang mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan seni media, termasuk dengan memanfaatkan kepiawaiannya dalam mengolah suara melalui penggunaan *synthesizer* analog dan digital.

Kecendrungan untuk mencampur baur berbagai bentuk media kesenian di penghujung era Orde Baru yang represif juga tercermin dalam pertunjukan *Wayang Subversif*, sebuah pertunjukan wayang hasil kerja kolaborasi mahasiswa Seni Rupa ITB yang diberi judul “Sang Kelana”. Pertunjukan yang ditampilkan dalam acara Festival Ganesha yang diselenggarakan pada tanggal 28 Agustus 1998 ini sebetulnya ditujukan untuk mencairkan ketegangan paska lengsernya Suharto. Dalam acara ini, selain diadakan renungan bagi perjuangan menumbangkan rezim Orde Baru, juga diadakan berbagai acara hiburan yang dilakukan oleh mahasiswa, bersama-sama dengan beberapa seniman semisal Asep Sunandar Sunarya, Djaduk Ferdianto dan Butet Kartaredjasa. Dalam acara tersebut, Asep Sunandar Sunarya memainkan lakon wayang golek yang mengkampanyekan penegakan demokrasi dan pluralisme di Indonesia.³⁵

Sementara itu dalam pertunjukan Sang Kelana, digunakan berbagai macam media ekspresi yang melibatkan beragam aktifitas dalam satu panggung, mulai dari kegiatan orasi, pertunjukan wayang kardus, konser musik dan proyeksi animasi digital. Semuanya kemudian dikemas ke dalam satu pertunjukan *multimedia* yang dirancang untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan pemirsanya. Secara garis besar pertunjukan ini bercerita mengenai proses penyambutan kesadaran baru pasca tumbangannya Suharto.

³⁵ Terkait dengan pelaksanaan acara Festival Ganesha 1998, pada tanggal 29 Agustus 1998 diadakan pertemuan dengan para seniman dan dalang di sekretariat Satgas KM – ITB (Gedung SC Barat). Dalam pertemuan yang digagas oleh Endo Suanda (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia – MSPI), antara lain dibicarakan peran seniman dan para dalang dalam mengkampanyekan prinsip-prinsip demokrasi dan pluralisme di Indonesia. Diantara peserta yang hadir dalam pertemuan tersebut antara lain: Ki Entus Susmono (Tegal), Atmo Tan Sidik (Brebes), Bambang Arwito (Indramayu), Darma (Cirebon), Butet Kartaredjasa (Yogyakarta), Endo Suanda (Bandung), dst. (dari catatan pribadi penulis)

Bertindak sebagai dalang sekaligus penyusun naskah adalah Ristyoko Hartanto, mahasiswa studio lukis FSRD – ITB yang berkolaborasi dengan Pidi Baiq dan Ninuk (keduanya mahasiswa desain tekstil FSRD – ITB). Ristyoko Hartanto yang juga dikenal sebagai Tanto di kemudian hari aktif mengelola organisasi yang bernama Bandung Center for New Media Arts.³⁶ Sementara itu, proyeksi animasi digital dalam pertunjukan ini dikerjakan oleh Ivan (mahasiswa desain produk) bersama Pumpung dan Punjung, dua mahasiswa desain grafis ITB yang selanjutnya dikenal sebagai anggota sekaligus pendiri dari Biosampler (kelompok pertunjukan *multimedia*) dan rumah produksi Cerahati. Selain itu, pertunjukan ini juga didukung oleh Seurieux Band, yang selanjutnya dikenal sebagai salah satu band papan atas di Indonesia.³⁷

Dalam perkembangan praktik seni media di Indonesia, bentuk pertunjukan *multimedia* memiliki tempat tersendiri. Hal ini misalkan terlihat melalui berbagai aktifitas yang dilakukan oleh Biosampler, sebuah kelompok pertunjukan *multimedia* yang didirikan di Bandung pada awal tahun 2000 oleh Sulasmoro (musisi), Niang (musisi), DJ Xonad (musisi), Iweng (pelukis), Punjung (desainer), Pumpung (desainer) dan Khemod (musisi). Kelompok ini lahir melalui pergulatan yang intensif di sebuah studio yang terletak di Muararajeun, sebuah kompleks perumahan padat di kota Bandung.

Terbiasa menggunakan komputer untuk menciptakan beragam bentukan karya musik, citraan, video dan animasi, kelompok ini kerap menggunakan instrumen digital/analog semisal *synthesizer*, software komputer, proyektor dan kamera foto/video digital, selain juga menggunakan perlengkapan sederhana semisal *slide & over head projector* dalam pertunjukan mereka.³⁸ Selain sering melakukan pertunjukan di klub malam bersama para DJ dan melakukan kolaborasi dengan

³⁶ Sebuah organisasi penelitian dan pengembangan seni media di Bandung. Didirikan pada tahun 2001 oleh Ristyoko Hartanto (seniman), Gustaff H. Iskandar (seniman), T. Ismail Reza (arsitek) dan Reina Wulansari (desainer). Pada tahun 2003, organisasi ini berafiliasi dengan Toko Buku Kecil (Tobucil) dan mendirikan Common Room, sebuah ruang inisiatif yang dikelola secara bersama untuk mendorong berbagai aktifitas produksi, penyebaran informasi dan integrasi antara seni, ilmu pengetahuan dan teknologi; selain juga membangun berbagai bentuk hubungan kerja sama yang melibatkan orang dari berbagai latar belakang dan disiplin ilmu pengetahuan yang berbeda. *Weblink*: <http://commonroom.info/> dan <http://www.commonroom.info/bcfmna/>.

³⁷ Lihat Gustaff H. Iskandar, *ibid.*, hal. 25.

³⁸ Katalog after the [f]ACT, International Artist in Residence Program 2002 at Selasar Sunaryo Art Space. Diterbitkan oleh Selasar Sunaryo Art Space bekerjasama dengan Ford Foundation, Unesco-Aschberg, Yayasan Kelola, Lawang Art Foundation, Bandung Center for New Media Arts dan FSRD – ITB.

beberapa kelompok teater, kelompok ini juga sering secara sengaja melakukan pertunjukan di tengah-tengah konteks ruang yang spesifik semisal terowongan (Tribute to Nothingness, terowongan ITB, 2002), ruang perpustakaan umum (Rhizome Project, British Council Library Jakarta, 2002), galeri seni (after the [F]ACT, Selasar Sunaryo Art Space, 2002), atap gedung komersial (Undiscovered Territory/Our Hidden Territory, 2004), bar (No_Placia, Insomnia 48, Old Parliament Building – Singapore, 2004), dsb. Dapat dikatakan kalau kelompok ini juga sedikit terpengaruh oleh tradisi seni pertunjukan yang dikembangkan oleh Harry Roesly, melalui beberapa kegiatan yang dikembangkan oleh Depot Kreasi Seni Bandung (DKSB).

Pada tahun 1999, sebuah proyek kerjasama online antar seniman Indonesia dan Australia yang bertajuk “ITB-Curtin University Online Art Exchange Program” digelar dengan melibatkan 8 orang seniman dari Indonesia dan Australia, yaitu Andrianto Ririk, Diyanto, Krisna Murti, dan W. Christiawan (Indonesia), serta Amanda Alderson, Kathy Barber, Matthew Hunt, dan Rick Vermey (Australia). Dalam proyek ini, seniman di masing-masing negara berinteraksi melalui internet dan mempresentasikan karya mereka secara *online* dan *offline*. Selanjutnya, penggunaan medium internet dalam aktifitas seni semakin marak terjadi. Hal ini misalnya tercermin melalui sebuah pameran yang bertajuk “Multiplicity”, yang memamerkan karya-karya beberapa seniman Indonesia secara *online* pada tahun 2002.³⁹ Pada pameran ini, Ristyoko Hartanto menampilkan karyanya yang berjudul “Self Potrait in Vector”, sebuah karya *flash interactive* yang dibuat pada tahun 2001 dalam sebuah program *artist in residence* di Belanda.⁴⁰

Selain kritik terhadap situasi sosial politik di Indonesia, beberapa *subject matter* yang muncul pada karya-karya seniman Indonesia yang memanfaatkan teknologi media pada periode ini diantaranya adalah tema mengenai keterasingan individu, isu mengenai identitas dan kritik terhadap perkembangan teknologi itu sendiri. Dalam catatan yang disusun oleh Agung Hujatnikajenong, sikap kritik terhadap

³⁹ Dipamerkan di alamat www.translingual.org pada tahun 2002 (Situs ini sekarang sudah tidak aktif lagi). *Weblink*: <http://commonroom.info/bcfmna/multiplicity.html>.

⁴⁰ Ristyoko Hartanto tercatat sebagai lulusan Jurusan Seni Murni, FSRD – ITB dan peserta program *artist in residence* di Rijksakademie van Beeldende Kunsten, Amsterdam – Belanda, periode 2001-2002. *Weblink*: <http://www.melsa.net.id/~meritja/about.html>.

perkembangan teknologi ini diwakili oleh karya-karya Heri Dono yang diuraikan sebagai berikut ini:

“Instalasi teknologi rendah Heri Dono dapat dipandang sebagai perwakilan “kegagalan” konsep “kemajuan” yang dikampanyekan oleh ilmu pengetahuan modern dan teknologi tinggi untuk dipahami dan memiliki nilai yang sama secara universal bagi manusia. Karyanya mewakili keberadaan pengetahuan lokal mengenai teknologi dan menunjukkan satu dari sekian kelompok pemikiran yang terpinggirkan dalam komunikasi global”⁴¹

Hal yang senada setidaknya juga tercermin dalam pernyataan yang diungkap oleh W. Christiawan pada pengantar karyanya untuk acara International Symposium for Electronic Arts (ISEA2002) yang diselenggarakan di Nagoya – Jepang, pada tanggal 27 s/d 31 Oktober 2002. Dalam karya yang berjudul “Performance Lecture #02”, W. Christiawan menyatakan bagaimana saat ini teknologi dapat mempermudah kehidupan manusia, sehingga dalam beberapa hal manusia juga dapat diperbudak oleh teknologi. Lebih lanjut, menurutnya satu persoalan yang penting adalah juga mencermati peran manusia yang berada di belakang perkembangan teknologi, sehingga perkembangan dunia yang terintegrasi dengan teknologi dapat dibuat menjadi lebih manusiawi.⁴²

Hal tersebut di atas merupakan beberapa pandangan kritis yang dilancarkan oleh seniman, terutama dalam menyikapi dampak perkembangan teknologi yang juga banyak melahirkan berbagai praktik penyimpangan (*displacement*), disinformasi, penyeragaman dan alienasi yang membawa kita pada situasi yang penuh dengan konflik dan disintegrasi, selain juga melahirkan berbagai bentuk teror, kebingungan dan frustrasi dalam realitas keseharian kita.⁴³

⁴¹ Lihat Agung Hujatnikajenong, *ibid.*, hal. 94.

⁴² Pernyataan W. Christiawan pada acara International Symposium for Electronic Arts (ISEA2002).
Weblink: <http://vision.mdg.human.nagoya-u.ac.jp/isea/program/E/artists/a778.html>.

⁴³ Gustaff H. Iskandar, Di Balik Praktik Media Baru: Sekilas Wajah Masyarakat Madani. Disampaikan pada acara pembukaan the Third Asia-Europe Art Camp 2005, Ramayana Ballroom, Hotel Grand Preanger, Bandung – Indonesia, tanggal 5 Agustus 2005. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication, hal. 17. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

Pada sebuah kompetisi seni media tingkat Asean yang diselenggarakan pada tahun 2006, praktik penyeragaman budaya dalam perkembangan teknologi dan praktik seni media diutarakan melalui uraian berikut ini:

“One important role played by the recent new media technology is to bridge the differences by providing tools for information exchanges. Technological developments of this kind, especially generated by the use of computers and television, have further given rise to a new model of interaction. However, due to its global compulsion of uniformity, such as in the language and equipments, the new media also threatens to obliterate the diversity in the region.”⁴⁴

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, barangkali kita perlu senantiasa mendorong lahirnya berbagai praktik seni media yang menyokong terbentuknya berbagai prinsip kesetaraan, apresiasi terhadap keragaman, independensi dan solidaritas diantara bangsa-bangsa di seluruh dunia.⁴⁵ Mungkin dalam hal ini kita juga perlu mempertimbangkan uraian yang disusun oleh Dr. Bambang Sugiharto, yang menjelaskan praktik seni melalui perspektif kelompok Deleuzian sebagai *“sebuah pergerakan mikro naratif, yang bekerja melalui jaringan rhizoma dalam mekanisme produksi dan penyebaran gagasannya; sebuah jaringan kerja kolektif yang menumbuhkembangkan keberagaman gagasan, sekaligus membangun saluran yang dapat digunakan untuk saling menyatukan perbedaannya.”⁴⁶*

Kecenderungan Baru: Perluasan Praktik dan Jaringan Kemandirian

Kompleksitas persoalan sosial, politik dan ekonomi Indonesia paska 1998 yang berdampak pada lumpuhnya sebagian infrastruktur budaya di tingkat lokal disikapi dengan kemunculan beragam inisiatif kelompok sipil di beberapa daerah untuk membangun medan sosial budaya-nya sendiri. Di Yogya misalnya, kemunculan Rumah Seni Cemeti, Kedai Kebun Forum, Mess 56, House of Natural Fiber, dsb.,

⁴⁴ ASEAN New Media Art Competition 2006. Diselenggarakan oleh Asean – Cooperation in Culture and Information (COCI). *Weblink*: <http://www.asean-nmac.info/index.html>

⁴⁵ Lihat Gustaff H. Iskandar, *ibid.*, hal 19.

⁴⁶ Dr. Bambang Sugiharto, *Estetika yang Mengembara: Setelah Berakhirnya Seni. The Third Asia Europe Art Camp 2005, Post-event Publication*, hal. 75. Diterbitkan oleh Bandung Center for New Media Arts pada tahun 2006, bekerjasama dengan The Asia-Europe Foundation.

menandai kelahiran pranata lokal yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat maupun komunitas seniman di kota tersebut. Hal yang serupa juga muncul di Bandung seiring dengan berkembangnya berbagai kegiatan yang digagas oleh Jendela Ide, Common Room (Tobucil & Bandung Center for New Media Arts), Selasar Soenaryo Art Space, IF, Biosampler/Cerahati, dst. Sementara di Jakarta, gejala ini ditandai dengan berbagai aktifitas yang di gagas oleh kelompok seniman seperti ruangrupa.⁴⁷

Pada tahun 2003, ruangrupa menyelenggarakan acara festival video art yang pertama di Indonesia dengan tajuk OK VIDEO 2003. Diselenggarakan di Galeri Nasional Jakarta, 7 s/d 20 Juli 2003, festival ini menampilkan ratusan karya video dari para seniman Indonesia maupun luar negeri, yang ditampilkan dalam beragam format presentasi. Mulai dari presentasi saluran tunggal (*single channel*), instalasi video, dan proyeksi video dalam ukuran besar. Dibantu oleh Agung Hujatnikajenong, presentasi festival ini dikemas kedalam empat sub-tema, yaitu: Tubuh (Identitas), Politik, Kebudayaan Massa dan Ruang Pribadi/Ruang Publik. Selain itu acara ini juga dilengkapi dengan program tambahan berupa workshop video musik dan presentasi khusus yang menampilkan karya-karya organisasi maupun komunitas seniman mancanegara semisal Pulse (Afrika Selatan), Video Art Center Tokyo (Jepang) dan Videotage (Hongkong); selain workshop video yang menginvestigasi persoalan ruang urban Jakarta yang dipandu oleh Oliver Zwink, seniman yang berasal dari Jerman.⁴⁸

Pada malam pembukaan, suasana gedung Galeri Nasional begitu hingar bingar, terutama ketika ratusan pemirsa yang didominasi oleh anak muda berdatangan dan berdesakan di dalam ruangan galeri. Barangkali yang terlihat mencolok pada pelaksanaan pameran ini adalah mekanisme kuratorial yang tidak sepenuhnya

⁴⁷ Kemunculan kelompok seniman/organisasi budaya semacam ini muncul secara timbul tenggelam, dan terutama banyak yang lahir di tengah-tengah lingkungan masyarakat urban. Namun, hanya sedikit komunitas ataupun organisasi yang mampu bertahan menghadapi gempuran tekanan ekonomi. Beberapa diantara komunitas seniman/organisasi budaya yang berhasil bertahan biasanya berkembang melalui beragam kegiatan yang pelaksanaannya di dukung oleh organisasi sipil lokal, pusat kebudayaan asing, instansi pemerintah, maupun lembaga donor asing. Sementara diantara organisasi dan komunitas ini ada juga yang mampu bertahan melalui berbagai kegiatan yang dikelola dan dieksekusi secara mandiri, tentunya dengan tetap menjalin jaringan dengan organisasi lain. Pada saat tulisan ini di susun, IF, sebuah ruang budaya anak muda di kota Bandung harus menghentikan kegiatannya karena harga sewa ruang yang semakin mahal.

⁴⁸ Katalog pameran OK VIDEO 2003. Diterbitkan oleh ruangrupa pada tahun 2003. Informasi lengkap mengenai kegiatan ruangrupa bisa diakses di <http://www.ruangrupa.org/>

ditentukan oleh kurator, tetapi juga mengandalkan kerja jaringan melalui keberadaan organisasi seni dan komunitas seniman di seluruh dunia, yang kesemuanya terkoneksi melalui jaringan internet. Selain itu, dalam festival OK VIDEO 2003, fenomena kompleksitas persoalan ruang urban di Jakarta juga mengemuka secara masif pada karya-karya hasil workshop yang melibatkan seniman yang berasal dari kota Surabaya, Bandung dan Jakarta. Hal ini setidaknya menjadi catatan yang khusus dalam pelaksanaan OK VIDEO 2003.

Dalam artikel yang dibuat oleh Roni Agustinus, festival OK VIDEO 2003 setidaknya melahirkan sensasi tersendiri, terutama diantara kalangan seni rupa di Indonesia. Hal ini terutama mengerucut pada persoalan yang dapat dikatakan usang: dikotomi antara seni dan bukan seni. Selain itu, wacana mengenai integrasi seni dan teknologi juga sempat mengemuka dalam beberapa pembicaraan yang ada. Dalam uraian lebih lanjut, Roni Agustinus menyampaikan catatan sebagai berikut:

“[...] Saya sendiri tidak sepenuhnya bisa memahami (atau menyukai) karya-karya video seperti yang terangkum dalam festival. Tapi membeludaknya karya yang masuk ke ruangrupa menunjukkan bahwa fenomena ini jelas ada, tidak bisa dipungkiri. Yang mestinya jadi pertanyaan justru: mengapa kita terkejut melihat pertautan antara seni dan teknologi, seakan-akan hal itu baru berlangsung setahun dua tahun saja? Bukankah keduanya, sepanjang berabad-abad sejarahnya di Eropa, memang berkembang bersama secara dialektis? Bukankah seni konon berasal dari kata “techne”, yang juga jadi akar kata “teknologi”? [...]”⁴⁹

Dalam penjelasannya lebih jauh, Roni mengungkapkan kecurigaannya bahwa di Indonesia, keberadaan seni dan teknologi modern yang diserap melalui kebudayaan Eropa lewat praktik kolonialisme merupakan sebetulnya “*ide tanpa landasan material*”. Sementara barang-barang teknologi Eropa yang masuk ke wilayah Indonesia sejak era kolonial juga ditandai sebagai “*materi tanpa sejarah idenya*”.⁵⁰ Hal ini setidaknya memperlihatkan bahwa perkembangan seni dan teknologi di Indonesia mengalami

⁴⁹ Roni Agustinus, Video: Not All Correct... Katalog post-event OK VIDEO 2003, hal. 109.

Diterbitkan oleh ruangrupa pada tahun 2003.

⁵⁰ Roni Agustinus, *ibid.*, hal. 109.

keterputusan sejarah, sehingga mengalami proses disintegrasi yang dapat dikatakan akut.

Ada baiknya untuk diketahui, bahwa perkembangan ilmu pengetahuan modern di Indonesia juga melahirkan lembar catatan kritis. Dalam sebuah essay yang disusun oleh Soe Hok Gie, digambarkan bahwa dalam tulisan2 para pemikir Indonesia sebelum tahun 1914, kita akan menemukan cerminan dari konfrontasi mental yang sangat mendalam, yang tersirat dalam uraian berikut:

“Di satu pihak ilmu2 Barat diharapkan akan membawa pembebasan pada manusia, di lain pihak ia merupakan bahaya terhadap nilai2 tradisional yang masih mau dipertahankan.”⁵¹

Hal yang sama juga tercermin dalam uraian yang disusun oleh Haryoto Kunto, yang mencatat bahwa pada awalnya sekolah yang didirikan oleh pemerintah kolonial kurang mendapat sambutan dari masyarakat pribumi, khususnya di Bandung. Salah satu sebabnya adalah anggapan bahwa apabila mereka memasuki sekolah gubernemen, akan menyebabkan mereka menjadi orang Kristen.⁵² Namun, perlu juga diingat bahwa di Indonesia, sistem pendidikan modern yang berkembang sejak tahun 1900-an ditunjang keberadaannya oleh politik etis yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Belanda. Hal ini terutama didorong oleh meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja terdidik pribumi, yang sebelumnya merupakan lahan bagi orang2 Eropa yang sengaja datang ke Indonesia untuk mencari kerja.⁵³

Pada pelaksanaan OK VIDEO 2005, terjadi pergeseran orientasi yang cukup tajam. Kali ini ruangrupa, bersama Agung Hujatnikajenong dan Che Kyongfa (kurator pelaksana) mencoba melihat persoalan video dan perkembangan media melalui bingkai kuratorial yang bertajuk Sub/version. Hal ini terutama ditujukan untuk mencermati berbagai bentuk dominasi dan monopoli persepsi atas realitas yang

⁵¹ Soe Hok Gie, *Orang-orang di Persimpangan Kiri Jalan, Kisah Pemberontakan Madiun September 1948*, hal., 2-4. (Yayasan Bentang Budaya, cetakan ketiga, September 1999).

⁵² Haryoto Kunto, *Sembak Bunga di Bandung Raya*, hal., 153. (P.T Granesia Bandung, terbitan pertama tahun 1986).

⁵³ W.F. Wertheim, *Indonesian Society in Transition: the Changing Status System*, hal., 207. *Social Inequality*, edited by Andre Beteille (Penguin Education, 4th published, 1974)

dimungkinkan oleh teknologi media yang berkolaborasi dengan kekuasaan politik dan kekuatan ekonomi kapitalisme global. Dari banyak karya yang dipamerkan, terlihat bahwa para seniman melalui karya mereka memanfaatkan medium video dan teknologi baru sebagai instrumen untuk merekonstruksi (representasi) kenyataan secara politis. Hal ini terutama tercermin melalui berbagai karya yang menyangkal realitas versi dominasi media global dan kapitalisme melalui aksi subversi, sehingga mematahkan asumsi mengenai realitas tunggal yang selama ini dibentuk oleh media dan mesin kapital.

Selanjutnya pembicaraan mengenai ruang urban kembali mencuat dalam seminar *Artepolis: Creative Culture and the Making of Place*, yang diselenggarakan di Bandung pada tanggal 21-23 Juli 2006 atas inisiatif Prodi – Arsitektur ITB, bekerjasama dengan Pusat Studi Urban Desain (PSUD – ITB) dan Common Room Networks Foundation.⁵⁴ Kali ini, persoalan ruang urban dikupas melalui berbagai sudut pandang keilmuan, mulai dari sudut pandang kajian desain ruang urban, pembentukan kebijakan publik, sampai pada kajian mengenai praktik ekonomi kreatif; melalui kegiatan seminar dan workshop yang melibatkan orang-orang dari berbagai latar belakang. Mulai dari akademisi, desainer, seniman, mahasiswa, sampai pada pegawai pemerintah daerah kota Bandung. Untuk melengkapi kegiatan ini, pihak penyelenggara secara khusus meminta Bandung Center for New Media Arts untuk menyelenggarakan pameran yang secara metaforik mencermati berbagai persoalan ruang urban yang berasal dari berbagai konteks yang berlainan. Hal ini kemudian melahirkan pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain, yang diselenggarakan di dua tempat: Galeri Arsitektur ITB (Platform I) dan Galeri Soemardja (Platform II).

Dalam pameran ini, ditampilkan sejumlah karya dari para seniman yang berasal dari Indonesia, New Zealand, Denmark, Jerman & Austria; termasuk karya milik warga kota Bandung yang berpartisipasi dalam proyek Urban Cartography dan 36 Frames Photography Project yang secara khusus dirancang untuk memetakan persoalan ruang urban kota Bandung melalui sudut pandang warga kota. Dalam pengantarnya, Bandung Center for New Media Arts memberikan catatan sebagai berikut:

⁵⁴ Weblink: <http://www.artepolis.info/>

“[...] In general, some artworks and projects presented in the exhibition show diverse perceptions of the intertwined urban spaces, filled with flux and contradiction. A city is an in between-space where "self" and "the other" confronts, unleashing possibilities of conflicts and negotiations, and thus become a pure representation of chaos and order. Several of the presented videos also show a view of banality tendencies in the dailyscape, as well as wild imaginations, stories, relations between individuals, memories of places, including the anxieties and terrors that are often present in the urban spaces. For this reason, perhaps we could consider the urban spaces as a symbol of many utopian conflicts and enigmas [...]”⁵⁵

Dalam kesempatan ini, Common Room Networks Foundation juga merekomendasikan beberapa point subyek riset dan pengembangan lebih jauh mengenai persoalan ruang urban, yang dihasilkan melalui proyek riset Urban Cartography V.01.⁵⁶ Proyek ini merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dikembangkan oleh Bandung Center for New Media Arts/Common Room Networks Foundation yang berupaya untuk memetakan berbagai persoalan ruang urban dan perkembangan komunitas kreatif, khususnya dalam konteks perkembangan di kota Bandung periode 1995 - 2005, terutama dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi dan proses globalisasi. Adapun beberapa point rekomendasi tersebut di atas adalah sebagai berikut ini:

⁵⁵ Bandung Center for New Media Arts, pengantar pameran Hetero Utopia: Mapping the Urban Terrain. *Weblink*: <http://commonroom.info/bcfnma/futuresonic2006/image/2006/08/hetero-utopia-mapping-urban-terrain.html>. Diselenggarakan pada tanggal 16 - 29 Juli 2006 dan diikuti oleh Muhammad Akbar (Indonesia), Nanna Debois Buhl (Denmark), Tamar Guimares (Denmark), Klaus Ohad Said Auderer (Austria), Daniel Malone, Sriwhana Spong, Kah Bee Chow, Catherine Garet, Janet Lilo, Nova Paul (New Zealand), Prilla Tania (Indonesia) dan ruangrupa (Indonesia). Selain itu juga ditampilkan “Recurring Spaces”, kompilasi video dari Displacement Project Bandung-Singapore 2006, yang terdiri dari karya-karya Banung Grahita; (IKAL) Chairine Stevanny, Fitriani K.D., Annisa S., Fini Kania; Erik M. Pauhri; Gembil & Ageng (Pemuda Elektrik); Muhammad Reggie Aquara; OQ Adiredja; Rizaldi Fakhruddin; Tisa Granicia & Budi Adi Nugroho; dan Yusuf Ismail. Peserta 36 Frames Photography Project: Bondri Cemara, Chendy Oktaviana Y., Christian Aditya, Dadang, Dedi Ruhendi, Eko Kurnianto, Imam Cahyadi, Lunalda Kanzeila, M. Aminullah, Medianna Novita, Mulana Rohimat, Oktavina Qurrota Ayun, OQ Adiredja, Pidi, Reggy, Riswan Andika, Rizki Ardianto Priramadhi, Samuel Unggul, Stevie Stephanie, Syauqi Lukman, Tatat Tresnawatie, Tifa Nurlatifa, Trias Terina, Troy, Utami Karmawan, Vijey dan Yustinus Ardhitya.

⁵⁶ Urban Cartography V.0.1/ Bandung Creative Communities 1995 – 2005, proyek riset oleh Common Room Networks Foundation. Dipresentasikan pada seminar Artepolis: Creative Culture & the Making of Place, Aula Timur ITB, 21-22 Juli 2006. *Weblink*: <http://www.commonroom.info/artepolis/>.

1. **Migration, Mobility & Urban Diaspora**
Certain individual/communities in the city of Bandung were experiencing the detachment process from their respective origins, place and identities. Perhaps this process also appears in the form of confrontation with new territories, new habit & tradition; including the process of adaptation with the new situation in the city.
2. **New Technology & Construction/Deconstruction of Identity**
Mobility & adaptation process stimulates the construction/deconstruction of identity. Recent generation in Bandung (post-1990 generation), are being detached with the "old" ideology and absorb the influence that rise within the development of new technology & global capitalism, which later on creates new way in communicating with each other, including finding a new form of individual/collective expression in their personal and social life.
3. **Politics of Surveillance: Power & Control in Urban Territories**
Various elements in urban society of Bandung were working as representation of power with a particular economic/political interest. This particular situation allow every single individual takes control & see each other as their counterparts. This premises aims to discover the relation between micro/macro political gestures with everyday life situation in Bandung as an "Urban Village".
4. **Terrorism & Urbanity**
This notion examines various forms of fear and its multiplication trough media/public space in the city. It also aims to investigate the relation between the ability to deal with the daily crisis among city inhabitant with uncertain economic/political situation, fear & various form of terror in the city space.
5. **Connectivity & Various Form of Displacement/Alienation**
New technology allows us to discover new way to communicate with each other, including the new way in understanding the "other". This new connectivity shapes our daily urban surrounding, but in the same time also creates tension in the form of displacement & alienation (e.g. economic/political gap, identity crisis, culture shock, paranoia, etc.).

6. **Land Use Issue: Public Domain vs. Private Interest**

Conflicts of interest in land use issues that confront stakeholders of the city: local government, private sector & city inhabitant. Case study: Babakan Siliwangi City Park.

7. **Urban Narratives**

The need to creates new stories & myth in order to "re-creates" the identity in Bandung urban terrain.

Sementara itu, perlawanan terhadap dominasi media dan teknologi baru yang dieksploitasi oleh kapitalisme global juga mengemuka pada beberapa karya seniman yang berpartisipasi dalam acara Futuresonic Festival 2006 di Manchester – Inggris.⁵⁷ Dalam festival musik elektronik dan seni media yang telah berumur 10 tahun ini, aksi perlawanan terhadap dominasi media dan isu hak cipta intelektual/IP versi perusahaan multikorporasi diperlihatkan secara terang-terangan oleh Sven Konig dalam karyanya yang berjudul “sCrAmBIEd?HaCkZ!”. Dalam karya ini, Sven Konig mengembangkan software khusus yang dapat mengenali gelombang audio dan video, sehingga dapat di “daur ulang” menjadi karya baru yang mandiri melalui aksi permainan musik secara *live*. Sven menyebut karyanya sebagai “Copyright Infringements Machine”.⁵⁸

Ricardo Ruiz dan Tatiana Wells dalam Futuresonic Festival 2006 menyuguhkan karya mereka yang telah dirintis sejak tahun 2005 di pelosok belantara ruang urban yang hiruk-pikuk di Brazil. Dalam proyek yang dinamai sebagai mimoSa, bersama kelompoknya mereka membangun sebuah alat intervensi ruang urban yang terutama dibangun untuk mengumpulkan sekaligus mengkoreksi informasi yang ada di lingkungan yang telah tersaturasi oleh teknologi media yang lebih mapan. Untuk proyek di Futuresonic, mereka berkolaborasi dengan United Holding Company (UHC-Collective), sebuah kelompok seniman dari Manchester⁵⁹, dan membangun mimoSa versi Inggris, yaitu hobomimoSa.⁶⁰

⁵⁷ Informasi lengkap mengenai Festival Futuresonic bisa diakses di <http://www.futuresonic.com/>

⁵⁸ Catatan pribadi penulis, melalui perbincangan langsung dengan Sven Konig pada tanggal 25 Agustus 2006. Informasi lengkap silahkan kunjungi <http://www.popmodernism.org/>.

⁵⁹ Informasi mengenai UHC – Collective bisa diakses di <http://www.uhc-collective.org.uk/>

⁶⁰ Informasi mengenai hobomimoSa dapat di akses di <http://commonroom.info/bcfma/futuresonic2006/image/2006/08/hobomimosa.html>.

Berbentuk komputer rakitan sendiri yang dilengkapi dengan piranti lunak *open source*, berbagai perlengkapan elektronik temuan dan koneksi internet, mereka juga mengembangkan aktifitas pelatihan bagi berbagai komunitas masyarakat sipil di Brazil agar dapat membangun, memproduksi dan menyebarkan informasi menurut versi mereka sendiri. Dalam *blog*-nya, mereka menyebut *mimoSa* sebagai kegiatan workshop untuk menciptakan mesin yang dapat bekerja – meskipun dalam lingkup kecil – sebagai alternatif terhadap skenario media dan represi yang saat ini tengah berkembang di Brazil. Lebih lanjut mereka menyatakan bahwa masyarakat dapat berfikir secara kritis terhadap keberadaan media ketika mereka memiliki kemampuan untuk dapat memproduksi media secara mandiri.⁶¹

Beberapa Catatan Khusus dan Rekomendasi

Perkembangan seni media di Indonesia bagaimanapun tidak dapat dipisahkan dari perkembangan yang terjadi di tingkat global, terutama menyoroti perkembangan di bidang teknologi baru dan berbagai relasi sosial, politik dan ekonomi yang berjalan seiring dengan perkembangannya. Bagaimanapun harus diakui bahwa praktik media yang sudah mengakar di masyarakat kini tengah mengalami berbagai pembaharuan, sehingga kehadiran teknologi baru dapat dikatakan telah memperkaya keberadaannya. Namun tentu saja perkembangan teknologi dengan berbagai ekses yang dihasilkan olehnya harus tetap dicermati secara kritis, bukan saja oleh para seniman, tetapi juga oleh berbagai elemen komunitas masyarakat sipil beserta pranata penunjangnya. Dalam hal ini posisi organisasi sipil, institusi akademis dan pemerintah dapat dikatakan memiliki tempat yang cukup penting, terutama dalam aspek penelitian, pengembangan dan penyusunan berbagai kebijakan publik yang dapat menyokong perkembangan ataupun penggunaan media dan teknologi secara sehat.

Dalam konteks praktik seni media dan perkembangan teknologi baru, integrasi antara seni, ilmu pengetahuan dan teknologi dalam hal ini juga memiliki peran yang penting dalam upaya membangun masyarakat informasi/masyarakat pengetahuan yang dapat mengartikulasikan dan mencari solusi bagi berbagai persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyitir pada beberapa butir rekomendasi yang dihasilkan oleh Konferensi Filsafat Internasional, *Civilation and Culture: Culture As*

⁶¹ Pernyataan seniman. Diambil dari blog <http://turbulence.org/Works/mimoSa/>. (Diterjemahkan secara bebas oleh penulis)

Burden and Opportunity, yang diselenggarakan oleh Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan di Bandung pada tanggal 17 s/d 20 Juli 2006, yang juga merekomendasikan hal yang sama.⁶²

Selanjutnya, yang juga perlu disadari adalah bagaimana praktik seni media juga senantiasa beroperasi melalui ideologi-nya yang khas, yang terutama muncul untuk menangkal dominasi dan monopoli kuasa atas perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi. Praktik seni media dalam konteks ini tidak hanya dapat dilihat sebagai sebuah praktik artistik belaka, melainkan sebuah model bagi strategi budaya yang senantiasa membangun hubungan yang kritis dengan struktur budaya yang dominan. Perspektif semacam ini dipandang penting untuk dikembangkan, terutama dalam upaya pemberdayaan komunitas masyarakat sipil di seluruh dunia, khususnya bagi mereka yang selama ini terpinggirkan dalam arena komunikasi global, baik secara politik, sosial dan ekonomi.

Adapun beberapa rekomendasi yang untuk sementara dapat diusulkan bagi pengembangan praktik seni media di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Mencairkan kebuntuan praktik penciptaan, dengan menyebarkan informasi dan pengetahuan yang bersandarkan pada etika penciptaan, inovasi, kesetaraan, apresiasi terhadap keragaman dan solidaritas diantara bangsa-bangsa di seluruh dunia, termasuk menegakan prinsip demokrasi dan pluralisme di tengah-tengah kehidupan masyarakat sipil di Indonesia.
2. Mendorong berbagai bentuk integrasi pengetahuan, terutama di bidang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Mengakomodasi dan mengapresiasi berbagai bentuk praktik seni media, terutama yang berasal dari konteks budaya dan masyarakat yang beragam,

⁶² Konfrensi Filsafat Internasional, *Civilation and Culture: Culture As Burden and Opportunity*. Diselenggarakan di Bandung atas inisiatif dari Fakultas Filsafat Universitas Katolik Parahyangan Bandung, tanggal 17 s/d 20 Juli 2006. Konferensi ini juga diikuti oleh sekitar 100 ahli filsafat dalam dan luar negeri, dan mengundang pembicara semisal K.H. Abdurrachman Wahid (Gus Dur) dan pemikir post-kolonial Prof. Gayatri Chakravorty Spivak. Dalam konferensi ini juga dihasilkan sekitar tujuh butir rekomendasi yang antara lain merekomendasikan berbagai praktik interaksi budaya sebagai wahana untuk menangkal ketidakpastian semu yang menghasilkan berhala baru berupa pemberhalaan ras, teks, bangsa, agama, dsb.

demi mendorong terbentuknya berbagai pola baru dalam aktifitas interaksi budaya secara global.

4. Membangun peran serta pemerintah dalam membentuk berbagai kebijakan publik yang berpihak pada pemberdayaan masyarakat sipil, terutama dalam kaitan pembentukan masyarakat ilmu pengetahuan dan informasi yang mandiri di Indonesia.
5. Membangun peran serta organisasi sipil, institusi akademis dan berbagai kelompok independen untuk bersinergi dalam aktifitas penciptaan, inovasi, produksi dan distribusi ilmu pengetahuan dan informasi, sekaligus mencegah terjadinya praktik dominasi dan monopoli informasi/ilmu pengetahuan.

Penutup

Beberapa uraian dan rekomendasi dalam essay ini tentu saja masih membutuhkan berbagai penyempurnaan dan telaah kritis. Hal ini terutama perlu terus diupayakan untuk menyempurnakan bangunan pengetahuan praktik dan wacana seni media, dalam lingkup praktik budaya secara umum. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan dukungan dari berbagai pihak untuk senantiasa ikut mengembangkan berbagai praktik maupun model pengetahuan yang diharapkan dapat melengkapi pranata yang saat ini telah ada. Dalam hal ini penulis menyadari bahwa bagaimanapun praktik budaya akan terasa nihil tanpa pengetahuan. Begitupun sebaliknya.

Kyai Gede Utama, 8 Agustus 2006.

**Penulis adalah seniman, bekerja untuk Bandung Center for New Media Arts/
Common Room Networks Foundation.*