



Seni Digital: Urgensi Platform Seni di Era Pandemi

Rifa Fitriana

Semasa Youth Studies dan Forum Yogyakarta Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 5/7/2023

Revised : 6/7/2023

Published : 22/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 67 - 5

Terbitan : Juli 2023

ABSTRAK

Berlakunya peraturan lockdown atas penyebaran virus Covid-19 yang berlangsung sejak bulan Maret tahun 2019 hingga sekarang memberikan dampak yang signifikan bagi komunitas seni anak muda di daerah Istimewa Yogyakarta khususnya komunitas Flownesia. Hal ini menyebabkan komunitas Flownesia mengalami pasang surut kegiatan berkesenian secara live karena keterbatasan sarana dan prasarana dalam menyongsong pertunjukan digital live art. Komunitas Flownesia adalah komunitas pemuda yang memiliki minat dalam seni flowart, martial art, dan digital art dengan konsep tradisi dan modern. Tulisan ini diharapkan membuka peluang baru oleh pemerintah, khususnya pembuatan program platform digital yang mendukung perkembangan komunitas seni anak muda di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode netnografi, yaitu melakukan penelitian secara virtual untuk melihat pengembangan wacana fasilitas digital live art dalam platform seni Kemenparekraf dan LiveArtUk. Berdasarkan hasil analisis yang ada dibutuhkan platform digital live art yang juga mampu menjembatani kreativitas seniman, membuka ruang diskusi, menyediakan lab dance, dan merancang infrastruktur pertunjukan online yang memadai. Platform berdaya internet tersebut seperti layaknya grup diskusi resmi (official) yang dibawah langsung oleh pemerintah pusat.

Kata Kunci : Platform Seni; Digital Live Art; Pandemi.

ABSTRACT

The enactment of the lockdown regulations for the spread of the Covid-19 virus which has taken place since March 2019 until now has had a significant impact on the youth art community in the Special Region of Yogyakarta, especially the Flownesia community. This causes the Flownesian community to experience ups and downs in live art activities due to limited facilities and infrastructure in welcoming digital live art performances. The Flownesian community is a youth community that has an interest in flowart, martial arts, and digital art with traditional and modern concepts. This paper is expected to open a new opportunities by the government, especially the creation of a digital platform program that supports the development of the youth art community in Yogyakarta. This research uses the netnographic method, which is to do research virtually to see the development of discourse on digital live art facilities on the Kemenparekraf and LiveArtUK art platforms. Based on the results of the analysis are: a digital live art platform is needed that is also able to bridge the creativity of artists, open discussion rooms, provide dance labs, and design adequate infrastructure for online performances. The internet empowered platform is like an official discussion group under the direct supervision of the central government.

Keywords : Art Platform; Digital Live Art; Pandemic.

© 2023 Jurnal Riset Manajemen Komunikasi Unisba Press. All rights reserved.

A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 yang sempat marak dibicarakan sejak tahun 2019 silam, menjadikan kode keras terjadinya revolusi teknologi berbasis komputasi besar-besaran. Revolusi teknologi tersebut ternyata tidak hanya berlaku pada sistem industri namun juga berdampak di semua bidang khususnya pada bidang seni. Ditambah dengan adanya kasus Covid-19 pada bulan Maret tahun 2020 dan aktivitas lockdown juga memberikan dorongan kuat kepada masyarakat untuk beralih ke dunia digital dikarenakan keterbatasan interaksi sosial secara langsung. Kebijakan lockdown yang secara tegas melarang segala aktivitas di luar ruangan membuat kegiatan berkesenian berpindah haluan pada pertunjukan online. Hadirnya solusi inovatif berupa pertunjukan daring ternyata tidak dapat menggantikan momen pertunjukan yang digelar di lapangan terbuka di mana ada interaksi antara seniman dengan penonton (*liveness*). Di luar dari vibes pertunjukan, kehadiran teknologi juga tidak dapat menggantikan esensi seni secara utuh seperti halnya ungkapan Adorno bahwa seni telah kehilangan pesonanya. Dampak tersebut juga dirasakan oleh para pengkaji seni yang tidak dapat terjun langsung kelapangan untuk melihat dan menulis fenomena pertunjukan.

Keterbatasan berkarya dan berpindahnya media pertunjukan dan pembelajaran seni ke media sosial atau secara online membuat komunitas-komunitas seni di Yogyakarta sempat vakum beberapa saat. Wacana *new normal* dalam keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor HK 01.07/MENKES/328/2020 tanggal 20 Mei 2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di tempat kerja perkantoran dan industri dalam mendukung keberlangsungan usaha pada situasi pandemi Covid-19 memberikan kabar bahagia bagi pelaku seni serta komunitas seni di Daerah Yogyakarta untuk kembali berproses walaupun dengan keterbatasan dan tetap mengikuti protokol kesehatan. Pelaksanaan pengembangan seni budaya lewat komunitas seni yang sebelumnya berlangsung secara daring kini dapat berlangsung luring dengan kuota yang terbatas. Keterbatasan kuota tersebut sebagaimana mengikuti standar prosedur kesehatan yang ada dan tetap dilaksanakan secara *live streaming* lewat akun media sosial seperti Youtube, Instagram, Zoom, dan Facebook. Tidak hanya kembali berkreasi melalui karya seni namun komunitas-komunitas seni di Yogyakarta aktif serta melakukan diskusi bersama untuk menyiasati dan mengkritisi jalannya perkembangan seni yang sempat meredup ini, namun kesempatan tersebut tidak berlangsung lama karena hadirnya peraturan pemerintah mengenai PPKM sejak bulan Juli 2021 untuk melakukan lockdown kedua kalinya. Keadaan inilah menuntut bidang seni untuk berkembang ke arah digital *live art* agar kelangsungan kehidupan berkesenian tetap terjaga.

Di dalam istilah seni digital *live art* adalah istilah umum yang mencakup berbagai macam pertunjukan, dan praktik berbasis waktu yang tidak dibatasi oleh batas-batas bentuk seni (diakses pada 05 Juli 2021 di laman <https://artsadmin.co.uk/>). Fenomena digital *live art* yang mulai booming semasa abad-21 ini memberikan kesempatan seniman untuk aktif berkeaktivitas yang mampu menjangkau dunia internasional lewat teknologi. Mereka juga memiliki kesempatan berkarir yang luas dan tanpa batas dengan menggunakan media seperti platform sosial media Youtube, Instagram, dan Facebook. Memasuki era digital dibutuhkan adanya kesadaran serta perubahan mendasar, khususnya di kalangan komunitas daerah di mana mereka harus mampu beradaptasi untuk mengenali dunia teknologi demi keberlangsungan seni yang dikembangkannya.

Pertunjukan yang berbasis digital *live art* sudah lama berkembang di benua Eropa dan Amerika sejak tahun 1990-an (2007:157). Salah satu pelopor seniman pertunjukan yang memiliki ketertarikan dalam bidang digital *live art* adalah Merce Cunningham dengan platform pertamanya bernama *life forms*. Pada tahun 1997 Cunningham bekerjasama dengan Thecla Schiphorst seorang programmer yang berlatarbelakang penari membuat software bernama *life forms* yang digunakan untuk animasi figur menggunakan komputer sebagai papan gambar untuk memahami gerakan dan urutan dalam bentuk animasi sebelum masuk ke studio bersama penari (2007:184). Gagasan Cunningham tersebut memberikan inspirasi seniman muda di Amerika untuk membuat platform yang berbasis internet digital dalam pengembangan seni pertunjukan.

Perkembangan pertunjukan berbasis digital *live art* sudah lama terjadi pada negara-negara maju Amerika dan Eropa, dengan begitu fasilitas, sarana dan prasarana untuk mendukung kegiatan tersebut sudah cukup lengkap. Seperti halnya di Eropa terdapat komunitas dan platform yang menyediakan khusus tentang pertunjukan digital *live art*, di mana seniman dibebaskan untuk bereksperimen dan menggunakan fasilitas yang ada untuk menunjang karya yang akan dibuat oleh seniman. Salah satu platform yang menunjang kegiatan tersebut adalah *LiveArtUK* yang berada di United Kingdom.

LiveArtUK adalah platform seni digital yang kini diakui sebagai salah satu ruang kreatif paling vital dan berpengaruh di Inggris. Live Art adalah metodologi Performing Art dari seniman visual di abad ke-21, didorong oleh seniman yang bekerja melintasi bentuk, konteks, dan ruang untuk membuka model artistik baru, bahasa baru untuk representasi ide, dan strategi baru pertunjukan yang muncul di era digital (diakses dalam laman liveartuk.com pada 04 Juli 2021). Sebagai wujud dari hasil perkembangan seni dalam dunia digital, LiveArtUK akhirnya dapat mensupport para seniman dan aktivis sosial yang memiliki ketertarikan pada seni berbasis digital untuk terus berkembang. Tidak asing lagi apabila United Kingdom memiliki perkembangan digital live art yang lebih pesat dengan bantuan teknologi terkini dibanding dengan negara di wilayah Asia Tenggara, namun Indonesia juga memiliki platform yang mendukung bidang seni dan dapat menampung aspirasi seniman yaitu Kemenparekraf.

Dilansir dari [Wikipedia.com](https://id.wikipedia.org/wiki/Bekraf) Bekraf merupakan Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif adalah lembaga pemerintah nonkementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui menteri yang membidangi urusan pemerintahan di bidang pariwisata. Dibentuk pada tahun 2015 dan dipimpin oleh Triawan Munaf dan dilebur oleh presiden Jokowi Dodo di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 dengan nama Kemenparekraf. Lembaga ini menangani khusus pada bidang pariwisata dan ekonomi kreatif dengan beberapa fasilitas yang disediakan juga diberikan kepada kegiatan UMKM umum serta aktivitas berkesenian. Melihat dari dua platform yang dijelaskan di atas, maka mendorong peneliti melihat lebih lanjut tentang performa Kemenparekraf dan LiveArtUK mengenai kontribusinya untuk mengelola kegiatan berkesenian dalam ranah digital. Peneliti juga memberikan usulan kepada Pemerintah yang bergerak pada bidang seni untuk membuat platform seni yang dapat menjembatani komunitas daerah dalam berkarya melalui digital live art.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan objek material dan permasalahan penelitian mengenai platform digital, penulis memilih metode kualitatif dengan pendekatan netnografi untuk meninjau platform Bekraf dan juga LiveArtUK. Netnografi atau etnografi internet merupakan metode penelitian yang mengeksplorasi dunia digital, di mana data dapat diproduksi oleh seseorang atau oleh kelompok, yang diproduksi bersama dengan mesin, agen perangkat lunak, dan bot. Metode ini dapat diaplikasikan melalui interaksi antara peneliti dengan arsip digital. Selain itu, peneliti netnografi tidak hanya berurusan dengan kata-kata, tetapi dengan gambar, gambar, fotografi, file suara, presentasi audiovisual yang diedit, pembuatan situs web dan artefak digital lainnya. (Kozinets, 2002:4). Jenis data yang digunakan merupakan hasil analisis dari Platform seni dari Kemenparekraf dan LiveArtUK serta literasi digital mengenai liveness dan digital live art untuk mendapatkan referensi solusi pengembangan platform digital yang lebih baik lagi. Dalam melakukan analisis secara online maka digunakan pengumpulan data dengan metode Netnografi didefinisikan ulang sebagai metode ilmu sosial untuk menyajikan pendekatan baru untuk melakukan penelitian etnografi yang etis dan menyeluruh yang menggabungkan pekerjaan arsip, komunikasi online, partisipasi, observasi, dengan bentuk-bentuk baru pengumpulan data digital, jaringan, analisis dan representasi penelitian (Kozinets, 2002:1). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melihat visualisasi platform untuk mengetahui fasilitas kelemahan dan kelebihan, menganalisis data, wawancara, dan menarik kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Dorongan pandemi Covid-19 telah menuntut komunitas seni di Yogyakarta untuk mengeksplorasi pertukaran seni pertunjukan dari panggung ke layar, dari bidang luas ke bidang layar sempit dengan teknologi (liveness). Tekno-budaya kontemporer atau istilah perkembangan teknologi yang imperialis mampu menggeser pemaknaan seni tingkat tinggi yang sempat diresahkan oleh Adorno. Berdasarkan pandangan dalam teori estetika Adorno kehadiran teknologi dalam bidang seni merupakan sebuah pembelaan karya seni otonom gerakan modernis dan khususnya dalam mendukung estetika disonan (ketidaknyamanan) modern pasca perang. Menurut Adorno ada urutan kontradiksi yang saling berhubungan dalam pembentukan karya seni modern, yaitu migrasi politik radikal dari gerakan masa ke-eksperimental seni, yang intinya benda seni dibuat

sebagai benda komoditas dan direproduksi secara komersial untuk mengeksekusi subversi budaya kapitalis (Boucher, 2013: 06). Sebagaimana yang kita ketahui bahwa kehadiran teknologi dalam seni atau liveness menggunakan media fotografi sehingga penampakan ruang pertunjukan terbatas dan mengalami manipulasi baik yang dilakukan dalam pengaturan kamera maupun di komputer, hal yang sama juga diungkap dalam buku Digital Performance oleh Steve Dixon bahwa,

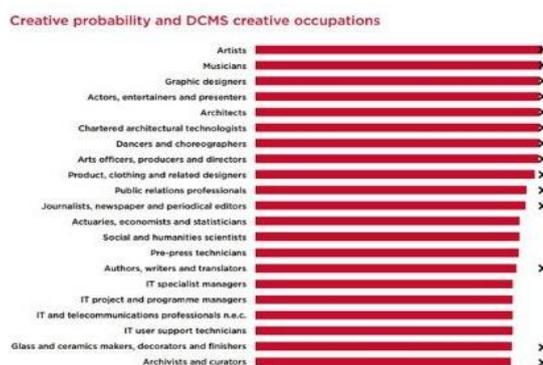
“The medium of photography. Most screen-based visual images used in digital performance are not computer generated, yet derive initially from a lens-based camera system, which is then digitized for manipulation within the computer. Photography therefore provides an essential starting point for discussion of digital media imagery and its relationship to liveness. Performers use a range of media in their work from photographic stills to film, video, and digital media, and the significant aesthetic and technological differences between them are marked. But their common link is a lens-based optical recording technology, that is to say, a photographic system.” (2007:115).

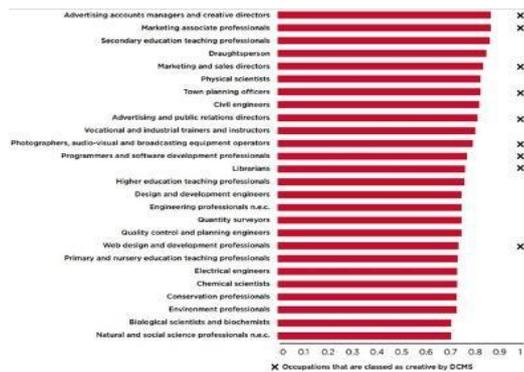
Melalui ulasan di atas, dapat disadari bahwa perkembangan zaman dan teknologi tidak dapat dihindari tetapi dihadapi dengan cara membuat inovasi-inovasi baru dalam ranah pertunjukan seperti digital live art. Secara idealis inovasi tersebut dilakukan untuk memberikan impact kepada seniman pelaku agar dapat mempertahankan seni yang ada. Terdapat beberapa pernyataan pro dan kontra atas kehadiran digital live art melalui sebuah opini populer yaitu bentuk seni tertinggi yang kehilangan pesonanya ketika bersinggungan dengan teknologi seperti penjelasan di atas, tetapi kita harus memperhatikan juga bahwa seni juga bersifat novelti (kebaruan) yang terus berkembang sesuai dengan keadaan zaman. Berbicara mengenai perkembangan dan hal-hal baru dalam pertunjukan tidak lekang dengan kreativitas seniman muda yang terus aktif membuat ide-ide baru. Seperti halnya komunitas Flownesia di Yogyakarta yang ikut serta melakukan inovasi pertunjukan berbasis digital yang dijelaskan pada sub-bab berikut,

Performa platform Digital Live Art UK

LiveArtUK merupakan sebuah platform yang dikembangkan dari National Live Art Promoters Forum, yang beroperasi secara informal sejak tahun 1998. Perubahan dan inovasi terus dilakukan demi menyempurnakan platform LiveArtUK dengan melakukan proyek penelitian aksi selama dua tahun (2003-2005), yang mengeksplorasi model dan kemitraan baru untuk mempromosikan digital live art; mengembangkan cara baru untuk meningkatkan visibilitas digital live art secara nasional dan internasional; memprakarsai strategi bagi masa depan praktisi dan promotor digital live art. Usaha yang dilakukan oleh LiveArtUK untuk mengembangkan digital live art akhirnya membuahkan hasil hingga mendapatkan dukungan finansial dari Dewan Kesenian Inggris melalui Dana Pengembangan Promotor Nasional dan di support langsung oleh Art Council England (Sumber liveartuk.com diakses pada tanggal 15 September 2021).

LiveArtUK memberikan kebebasan tanpa limitasi bagi para seniman yang ingin berkarya bahkan mereka tidak mempermasalahkan aturan seni yang baku mengenai latar belakang senimannya, bagaimana mereka membuatnya, di mana mereka membuatnya, dan untuk siapa mereka membuatnya. Dikutip dalam LiveArtUK Vision paper mengenai visi platform LiveArtUk bahwa mereka menawarkan surga bagi seniman yang karyanya tidak sesuai dengan batasan sebutan “tradisional” (Joshua Sofaer, 2004:02). Dari pernyataan tersebut platform LiveArtUk menjadi revolusi media baru dalam pertunjukan serta memberikan kesempatan bagi seniman muda khususnya untuk berinovasi di bidang digital dengan fasilitas yang lengkap. Melihat dari berbagai event yang diselenggarakan pada Platform LiveArtUk bahwa mereka juga memberikan hak kepada seniman perintis atau seniman-seniman muda yang sedang melakukan eksperimen, memberikan ruang kritis, membuka kesempatan untuk penyandang disabilitas, dan multikulturalisme yang tidak termasuk dalam budaya dominan.





Gambar 1. Chart Probabilitas Pangsa Kerja Kreatif di Inggris

Dapat dilihat pada chart di atas, pekerjaan kreatif di bidang Seni dan Media seperti artis, musisi, penari dan koreografer, aktor dan entertainment termasuk dalam kategori probabilitas tinggi. Temuan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa banyak pekerjaan yang intensif dalam tugas-tugas kreatif adalah pekerjaan yang secara langsung terkait dengan kedatangan teknologi baru di masa kini. Sehingga kehidupan berkesenian atau industri kreatif di UK memiliki jaminan keberlangsungan yang lebih baik dibanding dengan bidang pekerjaan lainnya, dan LiveArtUK adalah salah satu diantara media pendukung yang memberi akses serta kebebasan jalannya produk seni khususnya seni pertunjukan di era disrupsi ini.

Kebebasan yang ditawarkan oleh platform LiveArtUK dalam berkarya dapat dilihat dari salah satu seniman kontributornya yaitu Selina Bonelli dalam karya *recollecting fears*. Karyanya yang berani membicarakan tentang kritik politik serta dielaborasi dari pengalaman pribadi tersebut memberikan salah satu contoh karya eksperimental yang unik. *Great Noises that Fill the Air*, *Bow Gamelan Ensemble* oleh seniman muda Anne Bean, Paul Burwell, Richard Wilson dengan ciri khas musik noisenya yang meaningful. Berkembang dan mendukung penuh aktivitas postmodernisme LiveArtUK memang lebih dipenuhi dengan karya-karya avant-garde yang berfokus pada kebaruan yang multidisipliner. Melihat beberapa bentuk pertunjukan dari LiveArtUK yang bertajuk memprovokasi, menghibur, mengganggu, emosional, menghibur, menantang, meresahkan, membingungkan, atau bahkan menimbulkan semua perasaan pada saat yang bersamaan memberikan arti tersendiri bahwa seni tidaklah idealis yang dikenal sebagai tampilan estetis belaka, tetapi meliputi kompleksitas rasa dan energi dari seniman yang terabsorpsi oleh penonton.

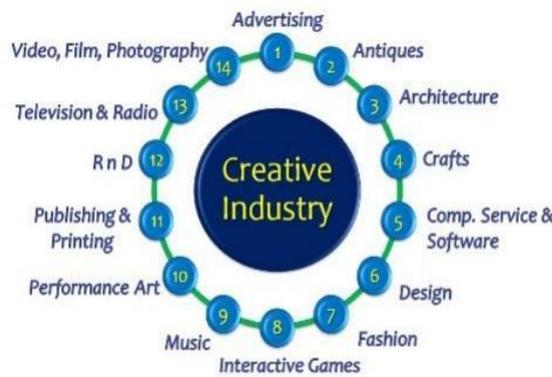
LiveArtUK didukung oleh 30 art venue yang men-support fasilitas serta ruang kreatif dalam bidang digital live art, diantaranya Arnolfini di Bristol, Arts Admin di London, dan masih banyak lagi. Dalam simultanitas dan interaktivitas masyarakat yang jenuh dengan manipulasi media, Live Art berinvestasi dalam ide-ide kedekatan dan realitas: menciptakan ruang untuk mengeksplorasi pengalaman berbagai hal, ambiguitas, dan tanggung jawab dari agensi individual. Berdasarkan penjelasan di atas Platform LiveArtUK menjadi salah satu media yang menarik untuk dikembangkan khususnya di wilayah Indonesia yang notabene memiliki beragam seni daerah. Bagi seorang outsider seperti saya, LiveArtUK merupakan platform digital live art yang ideal untuk pengembangan seni, tempat untuk merefleksikan ide, ketakutan, dan keinginan seniman muda khususnya secara lugas dan tuntas tanpa terbebani dengan aturan tradisi yang membatasi imajinasi, batasan yang cenderung kaku dan mengungkung kreativitas demi melestarikan kekayaan seni budaya Indonesia serta mengembangkan ekonomi kreatif bangsa.

Implementasi Platform Bekraft dalam Pengelolaan *Digital Live Art*

Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAFT) merupakan salah satu badan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang memiliki fungsi untuk memperkuat sektor ekonomi kreatif, termasuk perlindungan bagi karya kreatif seniman Indonesia (Dikutip dari <https://kemenparekraf.go.id/>, pada 08 September 2021). Dikutip dari wikipedia.id Bekraf mengkoordinasi 16 bidang meliputi aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio dan memiliki tujuan untuk

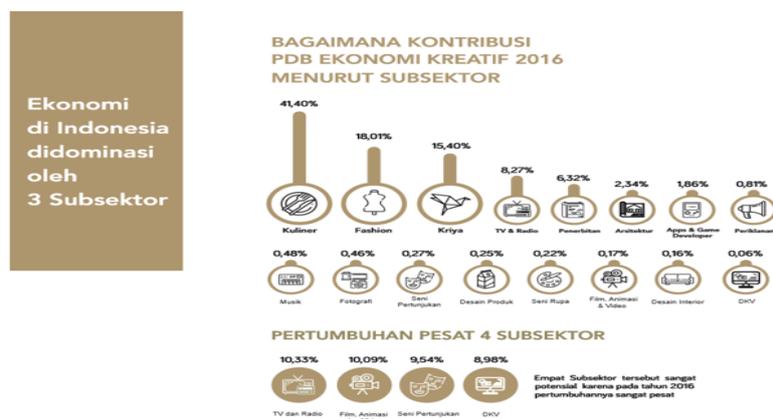
melindungi para pekerja kreatif, dengan keberpihakan yang konkret dari pemerintah untuk kemajuan ekonomi kreatif baik dari sisi infrastruktur maupun pendanaan dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN.

Bekraft dibentuk oleh Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015, namun kemudian dileburkan dengan Kementerian Pariwisata pada tahun 2019 lalu. Pembubaran tersebut menuai pro dan kontra khususnya para pekerja seni yang selama ini mendukung jalannya Bekraf yang diselenggarakan di berbagai wilayah. Diketahui oleh Wishnutama Kusubandio 2019-2024, Bekraf diubah menjadi Kemenparekraf dan masih memiliki tanggung jawab yang sama dengan berbagai macam agenda baik pelatihan serta acara bertajuk ekonomi kreatif (Wishnutama dalam Detik.com, 26 Oktober 2019).



Gambar 3. Chart kontribusi industri ekonomi kreatif tahun 2016

Dalam chart di atas Kuliner, Fashion, dan Kriya menduduki tiga angka tertinggi sebagai kontributor industri kreatif pada perekonomian Indonesia, sedangkan seni pertunjukan hanya 0,27% saja. Data tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan ketiga bidang industri di atas didasarkan pada kebutuhan pokok (kebutuhan primer) manusia yaitu kebutuhan untuk makan (kuliner), berpakaian (fashion), dan kebutuhan alat rumah tangga (kriya) sedangkan seni pertunjukan masuk dalam kebutuhan sekunder, namun seni pertunjukan memiliki pertumbuhan yang cukup pesat sejak tahun 2016 namun mengalami penurunan sejak tahun 2020 karena pandemi Covid-19. Melalui kebutuhan tersebut dapat mempengaruhi pasar sebagaimana hasil karya kreatif dikonsumsi oleh publik. Penelitian pada Tahun 2020 terjadi beberapa pergeseran nominasi industri kreatif khususnya dalam bidang digital seperti di bawah ini:



Gambar 4. Diagram lingkup Industri Kreatif 14 sektor tahun 2020

Tiga sektor teratas dalam diagram Industri Kreatif diduduki oleh bidang teknologi informasi sebanyak 8,81%, periklanan 8,05%, dan arsitektur 7,53%. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa hal,

beberapa diantaranya adalah struktur bisnis berbasis digital 4.0 dan kehadiran pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak tahun 2020. Kehadiran pandemi Covid-19 dan upaya pemerintah dalam menekan tersebarnya virus tersebut dengan melakukan aktivitas lockdown dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) berdampak pada peningkatan penggunaan media sosial online yaitu 51,8% dari penduduk Indonesia (Dikutip di barantum.com pada tanggal 20 September 2021). Sektor Industri kreatif terus mengalami kenaikan dari tahun ketahun dan menyerap 10,7% atau 11,8 juta orang pekerja dan mendapatkan predikat sebagai salah satu sektor industri yang memiliki kontribusi besar pada perekonomian Indonesia yang dipetakan pada diagram di bawah ini:



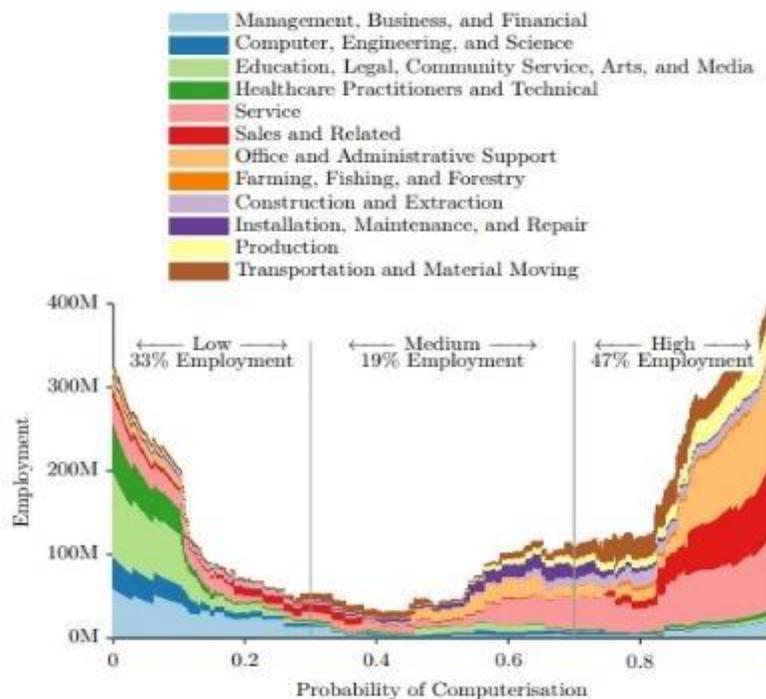
Gambar 5. Diagram Persentase Kontribusi Perekonomian Indonesia tahun 2020 oleh Bekraf.

Peningkatan persentase kontribusi seni pertunjukan terhadap perekonomian Indonesia sejak tahun 2016 menjadi salah satu tolak ukur bahwa keterlibatan pemerintah terhadap pengembangan seni pertunjukan melalui Bekraf yang sekarang diambil alih oleh Kemenparekraf telah sukses mengakomodir pertumbuhan seni budaya Indonesia. Diketahui Kemenparekraf memiliki beberapa program yang diunggah di web resminya untuk memulihkan pariwisata dan ekonomi kreatif pasca pandemi meliputi, dukungan manajemen, kepariwisataan dan ekonomi kreatif, pendidikan serta pelatihan vokasi (Dikutip di kemenparekraf.co.id, pada 20 September 2021). Dalam upayanya membangkitkan kembali seni pertunjukan pasca pandemi sejak bulan Juli 2020, Kemenparekraf berhasil melakukan empat pertunjukan besar yaitu, Drive in Concert 'New Live Experience' di Jakarta (29-30 Agustus 2020), Bali Revival 2020 di Ubud (16-17 Agustus 2020), Art Jog 2020 di Yogyakarta (8 Agustus-10 Oktober 2020), dan terakhir Prambanan Jazz Online di Prambanan (18 Juli 2020). Upaya lain yang dilakukan oleh Kemenparekraf dalam membangkitkan seni pertunjukan adalah dengan melakukan challenge Indonesia Menari 2021 yang dapat diikuti oleh semua penari dari kategori anak kecil hingga dewasa.

Keberhasilan Kemenparekraf dalam mengakomodasi industri kreatif patut untuk diapresiasi, khususnya usahanya dalam menghidupkan kembali pariwisata serta kegiatan seni pertunjukan, namun keprihatinan pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak satu tahun lalu membuat kondisi industri kreatif khususnya pada bidang pertunjukan mengalami penurunan yang cukup signifikan. Terbatasnya aktivitas yang dilakukan di ruang publik serta persyaratan yang cukup banyak untuk melakukan sebuah pertunjukan menjadi salah satu alasan menurunnya eksistensi seni pertunjukan. Salah satu solusi untuk menghadapi masalah tersebut adalah dengan melakukan pertunjukan berbasis online atau daring, namun untuk melakukan kegiatan tersebut membutuhkan teknologi digital yang mumpuni dan cukup sulit dimiliki oleh seniman maupun komunitas kecil. Ketidaksiapan atas revolusi pertunjukan digital yang dialami oleh seniman dan komunitas, Jangkauan internet yang tidak merata, belum adanya platform resmi dari pemerintah sebagai panggung digital, juga menjadi alasan terjadinya mati suri seni pertunjukan selama pandemi. Hal tersebut juga dirasakan oleh salah satu komunitas seni di Yogyakarta Flownesia, sebagai komunitas anak muda yang mengembangkan seni berbasis pertunjukan digital.

Platform digital Live Art harapan komunitas Seni Anak Muda di Yogyakarta

Istilah digital live art bukan berasal dari deskripsi satu disiplin ilmu seni, tetapi strategi budaya untuk memasukkan proses dan praktik eksperimental yang mungkin dikecualikan dari kerangka kuratorial, budaya, dan kritis yang sudah mapan dengan fenomena pertunjukan secara langsung. Digital live art adalah strategi untuk merangkul cara kerja yang tidak mudah diterima untuk memberdayakan seniman yang memilih beroperasi pada bentuk artistik tradisional. Berbicara tentang digital live art adalah berbicara tentang seni yang ditampilkan lewat media digital; seni yang ingin menguji batas-batas yang ada; dan seni yang berusaha responsif terhadap konteks, kemajuan zaman, situs, dan audiensnya. Digital live art menyarankan bahwa nilai-nilai budaya dan harapan yang ditempatkan pada praktik kontemporer tidak dapat ditentukan oleh penghormatan terhadap bentuk tetapi oleh pengejaran ide-ide baru dan pengalaman baru di masa kini. Sebagai salah satu inovasi bentuk seni di dunia modern, Digital Live Art menjanjikan sebuah profesi yang cukup eksistensial di masa depan berdasarkan pada hasil penelitian di bawah ini



Gambar 6. Probabilitas komputerisasi pekerjaan di masa depan

Perkembangan teknologi beradaptasi dengan kebutuhan praktis dunia, terlebih dengan adanya kasus virus covid-19 yang melanda dunia pada akhir 2019 hingga saat ini 2021 menjadi salah satu alasan yang kuat dibutuhkan komputasi dan teknologi digital di segala aspek kehidupan. Diagram di atas merupakan hasil penelitian yang membahas tentang masa depan ketenagaker

jaan dan kerentanannya terhadap komputerisasi pada 2040 mendatang. Dapat dilihat posisi seni menduduki pada 3 tingkat teratas yang berarti menjadi salah satu peluang lapangan kerja yang besar dan diperkirakan kecil kemungkinan tergantikan oleh mesin, namun tidak menutup kemungkinan teknologi dan seni dapat berkolaborasi dengan baik dan memunculkan seni baru seperti yang dikembangkan oleh salah satu komunitas anak muda di Yogyakarta yaitu Flownesia.

Yogyakarta dikenal sebagai kota Budaya dengan beragam seni yang berkembang di dalamnya. Dalam ranah dunia pertunjukan, Yogyakarta memiliki keistimewaan pada bentuk seni tradisinya yang kuat, walaupun begitu tidak sedikit juga seni yang berbasis kontemporer juga menghiasi kota budaya ini. Peninggalan sejarah dari Mataram serta julukan kota pelajar menjadi salah satu alasan kota Yogyakarta mempunyai beragam bentuk seni. Tidak terkecuali seni tersebut merupakan hasil dari kreasi baru yang dikembangkan dari seni tradisi

maupun seni-seni modern yang berbasis digital seperti seni flow art yang dikembangkan oleh komunitas Flownesia.

Flow art merupakan istilah umum untuk mendeskripsikan gabungan multidisiplin gerak termasuk tari, atraksi juggling, fire-spinning (permainan memutar api), dan manipulasi objek. Seni flow art juga merupakan sinonim dari seni sirkus, manipulasi objek, dan prop spinning (Flowartsinstitute.com, yang diakses pada tanggal, 30 September 2019). Flownesia sendiri mengenalkan seni flow art di Yogyakarta dalam bentuk led dance dan fire dance sejak tahun 2018. Sebagai penggagas seni berbasis teknologi di daerah Istimewa Yogyakarta, Flownesia tidak meninggalkan konsep tradisi agar secara bersamaan komunitas ini melestarikan budaya lokal serta melakukan inovasi bentuk seni pertunjukan (Wawancara Hangga Uka, 23 Februari 2020).

Komunitas Flownesia merupakan komunitas anak muda Yogyakarta yang memiliki hobi sama di bidang gerak meliputi tari, sulap, juggling, badut, nunchaku, dan bartender. Sebagai salah satu komunitas yang beranggotakan anak muda, komunitas Flownesia bebas menciptakan karya dengan tema multidisipliner atau gabungan dari berbagai bakat yang dimiliki secara individu untuk membuat sebuah karya pertunjukan. Secara pedagogis komunitas ini juga digunakan sebagai ruang komunal untuk belajar dan menyempurnakan gerakan tari, membangun identitas individu dan komunal, berkolaborasi dalam konteks kompetitif, serta menciptakan pengetahuan baru. Komunitas Flownesia merupakan salah satu komunitas yang berdemokrasi pada bidang seni pertunjukan dengan membuat inovasi baru pada pertunjukan Yogyakarta tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi. Komunitas ini aktif melakukan latihan rutin serta pertunjukan dengan konsep seni modern dan tradisi di beberapa acara seperti Pekan Budaya Tionghoa Yogyakarta 2019, Jogja Cross Culture 2019, Festival Lima Gunung 2019, dan masih banyak acara lainnya. Mengenai hal tersebut komunitas Flownesia menjadi salah satu contoh komunitas anak muda seni di Yogyakarta yang mendukung perkembangan digital sejak tahun 2018, walaupun beberapa kali mendapatkan komentar bahwa keberadaannya menggeser nilai-nilai seni tradisi yang adiluhung.

Meskipun pertunjukan live lebih berkesan daripada pertunjukan online, untuk terus mengenalkan budaya Indonesia melalui cara yang berbeda, komunitas Flownesia berusaha tetap aktif membagikan momen latihan dirumah masing-masing serta mengunggah video pertunjukan beserta latihan selama pandemi Covid-19 berlangsung di akun Instagramnya. Keterbatasan media serta ruang untuk bereksplorasi menjadi salah satu alasan sulitnya berkesenian di era pandemi, peralihan seni pertunjukan ke media digital cukup menjadi shock culture bagi komunitas seni pertunjukan yang selama ini terbiasa mendengarkan sorakan penonton di depan panggung. Kerinduan terhadap panggung juga menimbulkan harapan baru bagi komunitas seni pertunjukan di Yogyakarta untuk mendapatkan panggung di media digital.

Mewakili komunitas anak muda berbasis seni di Yogyakarta, kehadiran komunitas Flownesia menjadi salah satu produk inovasi pertunjukan seni modern memberikan kontribusi baru bagi perkembangan seni pertunjukan di Yogyakarta. Hal positif lainnya adalah anak muda mampu menghadapi era disrupsi ini dengan kreativitasnya yang dapat menghasilkan produk seni yang epic. Kreativitas anak bangsa seperti ini patut diberi apresiasi dan dukungan dari pemerintah agar mereka terus menerus giat berkarya, berinovasi berdasarkan imajinasi melalui perkembangan zaman

D. Kesimpulan

Pemberdayaan internet yang tepat dengan membuat platform digital sebagai media kreativitas seniman merupakan harapan terbesar komunitas Flownesia. Namun, berbicara tentang peralihan seni pertunjukan ke media digital, Indonesia belum menjangkau lebih jauh layaknya negara-negara maju di Eropa. Dilihat melalui kekuatan ekonomi, teknologi Indonesia dalam menghadapi fenomena Digital Live Art masih terbilang tertinggal khususnya pembagian jaringan internet yang belum merata di setiap daerah. Keterbatasan tersebut menimbulkan rasa pesimisme besar saat ini untuk bersanding dengan negara lainnya dalam perkembangan digitalisasi di dunia seni pertunjukan. Harapan terakhir bagi komunitas seni anak muda di Yogyakarta adalah tersedianya panggung digital berupa platform yang mampu menampung aspirasi, berdiskusi karya, serta melakukan pertunjukan yang secara resmi dikelola oleh pemerintahan setempat. Harapan tersebut menjadi salah satu upaya yang sinergis dan kooperatif bagi seniman serta pemerintah untuk mengantisipasi

menurunnya atau hampir punahnya sebuah kesenian karena tidak ada ruang dan kesempatan hidup di dalamnya.

Melihat dari grafik penelitian pada Gambar 1 dan Gambar 5, bahwa pekerja seni kreatif menjadi salah satu pekerjaan yang memiliki kemungkinan kecil digantikan oleh mesin. Meskipun penelitian di atas dilakukan pada konteks negara Barat nan maju, seperti Amerika dan Eropa, motivasi pemberdayaan internet yang mendorong penggunaan platform seni digital dapat meningkatkan kinerja seniman untuk berkarya, dari bertukar informasi, ekspresi diri, hingga promosi karya. Dengan begitu, hal tersebut menjadikan kesempatan pemerintah untuk mempersiapkan seniman-seniman muda, komunitas, serta seniman daerah yang berbakat untuk bersaing di masa mendatang. Dukungan pemerintah yang diharapkan tersebut meliputi sosialisasi pekerja seni dalam menghadapi perkembangan digital, memfasilitasi ruang berkarya, mendukung kegiatan berkesenian dengan membuat lab seni dan platform digital live art agar produk seni dapat diapresiasi dan diakses dengan mudah oleh banyak orang....

Daftar Pustaka

- [1] Bakhshi, Hasan and Carl Benedikt Frey, Michael Osborne. (2015). *Creativity Vs Robots, The Creative Economy and The Future Of Employment*. United Kingdom: Nesta.
- [2] Boucher, Geoff. (2013). *Adorno Reframed*. London: I.B. Tauris & Co.
- [3] Dixon, Steve. (2007). *Digital Performance*. England: Massachusetts Institute of Technology Press MIT.
- [4] Frey, Carl Benedikt & Michael Osborne. (2013). *The Future of Employment: How Susceptible Are Jobs To Computerisation?*. United Kingdom: University of Oxford.
- [5] Keidan, Lois. (2004). *Live Art UK Vission Paper*. England: Live Art Development Agency for Live Art.
- [6] Kozinets, Robert V. (2002). *Netnography*. 1st edition. London: SAGE.
- [7] Karim, I. Y., & Yulianita, N. (2021). Peran Instagram @greenarationid sebagai Media Kampanye Ramah Lingkungan. *Jurnal Riset Public Relations*, 1(2), 120–129. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v1i2.418>
- [8] Kurnia, S. S., Ahmadi, D., & Firmansyah, F. (2020). Investigative News of Online Media. *MIMBAR : Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 36(1), 1–11. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v36i1.4286>
- [9] Kurnia, S. S., Ahmadi, D., Karsa, S. I., Iskandar, D., & Firmansyah, F. (2020). Model of Disaster Information Cycle of West Java Television Journalists. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(2), 125–134. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v5i2.415>
- [10] Mufty Machmud, A., & Yuningsih, A. (2022). Hubungan Kampanye Vaksinasi dengan Sikap Followers untuk Divaksin. *Jurnal Riset Public Relations*, 1(2), 162–168. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v1i2.502>
- [11] Priyono, A., & Ahmadi, D. (2021). Strategi Komunikasi Marketing Public Relations Barli Coffee. *Jurnal Riset Public Relations*, 1(1), 90–95. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v1i1.306>
- [12] Rakhmawati, N. A., Permana, A. E., Reyhan, A. M., & Rafli, H. (2021). Analisa Transaksi Belanja Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.868>
- [13] River, O. F. B., Sumatra, N., Harahap, A., Mahadewi, E. P., Ahmadi, D., & Tj, H. W. (2021). Conservation Science Monitoring of Macroinvertebrates Along Streams. 12(1), 247–258. https://doi.org/chrome-extension://efaidnbmninnbpcjpcglclefindmkaj/https://ijcs.ro/public/IJCS-21-18_Harahap.pdf