

Komunikasi, Religi dan Budaya

Buku ini terdiri dari dua bagian besar yaitu pada bagian pertama berjudul Religi dan Media Komunikasi. Bagian ini mencakup beragam riset komunikasi dan pemikiran konseptual dalam ranah religi dan media dari Malaysia dan Indonesia. Bagian Kedua dari buku ini adalah bab berjudul Komunikasi dan Multikulturalisme : Budaya, Tradisi dan Kearifan Lokal.



Universitas Muhammadiyah Ponorogo



ISSN 978-602-4751-77-5



Didukung oleh:



PROGRAM STUDI
ILMU
KOMUNIKASI



Komunikasi
Yogyakarta



REGG PONOROGO

Komunikasi, Religi dan Budaya

Kata Pengantar

Abrar Adhani, S.Sos, M.I.Kom
(Ketua Umum Asosiasi Pendidikan Ilmu Komunikasi
Perguruan Tinggi Muhammadiyah 'APIK-PTM')

Drs. H. Sulton, M.Si
(Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo)

Editor:
Fajar Junaedi
Ayub Dwi Anggoro

Transit Transformasi Sejarah Islam Terkini, Peran Media Komunitas dalam Mentransformasikan Budaya Islam di Yogyakarta <i>Fajar Dwi Putra</i>	123	Nilai-nilai Perguruan Pencak Silat dalam Manajemen Konflik: Sebuah Kajian Sosial di PSHT dan PSHW <i>Retno Iswati, Agus Wiyaka, Ratu Matahari</i>	285
Persepsi Mahasiswa terhadap Syiar Islam melalui M-Radio UMSU <i>Nurhasanah Nasution, Faizal Hamzah Lubis</i>	131	Konflik dan Negosiasi di dalam Perspektif: Arsitektur, Teknologi dan Komunikasi <i>Santi Isnaini</i>	303
Kompetensi Mubalig Muhammadiyah Kota Bandung Berkomunikasi di Media Massa <i>Euis Evi Puspitasari, Ahmad Rifai</i>	143	Melestarikan Kearifan Lokal melalui Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Garut, Jawa Barat <i>Santi Susanti, Dian Sinaga, Fitri Perdana</i>	323
Tafsir Tematik Komunikasi Verbal dalam Al Quran (Qaulan Balighan (an-Nisa: 63), Qaulan Layyinann (Thaha: 44) <i>Yan Hendra, Tenerman</i>	161	<i>Kediri Dadi Kali, Blitar Dadi Tatar, Tulungagung Dadi Kedung</i> : Komunikasi Kosmis Masyarakat di Sekitar Gunung Kelud <i>Ropingi el Ishaq</i>	339
Bagian 2. Komunikasi dan Multikulturalisme: Budaya, Tradisi dan Kearifan Lokal	175	Penyelesaian Konflik Interpersonal Pasangan Pernikahan Dini: Studi Kasus di Kabupaten Bantul Yogyakarta <i>Suciati, Nur Sofyan</i>	357
Tantangan Kebhinekaan di Era Media Sosial <i>Fitria Widiyani Roosinda, Muhammad Fadeli</i>	177	<i>Where Did You Go?</i> Fenomena <i>Ghosting</i> dalam Hubungan Interpersonal melalui CMC <i>Alifuh Ardiani</i>	341
Pola Komunikasi Masyarakat Multikultural di Kota Medan Sumatera Utara <i>Tantry Widyanarti</i>	183	Hubungan antara Pekerjaan dan Komunikasi dalam Keluarga TKW ke Luar Negeri berbasis Manajemen Keluarga di Kabupaten Ponorogo <i>Ekapti Wahjuni Djuwitaningsih, Dian Suluh Kusuma Dewi</i>	373
Media Sosial dan Multikulturalisme <i>Awendsa Urfatunnisa Tasyaul Muizzah</i>	201	Makna Simbol Interaksi di Media Sosial Eksklusif Gay di Kota Madiun <i>Maria Febiana Christanti, Nunik Hariyani</i>	397
Proses Komunikasi Antarbudaya Mahasiswa asal Sulawesi Selatan dalam Fase Adaptasi Budaya Menurut <i>U Curve Theory</i> di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta <i>Erwin Rasyid</i>	211	Memahami Promosi Anti-Homoseksual Majalah <i>Hai</i> <i>Muria Endah Sokowati</i>	413
Problematika Isu Multikultur dan Minoritas dalam Film Indonesia (Studi pada Komunitas Film di Yogyakarta) <i>Filosa Gita Sukmono</i>	239	Multikulturalisme dalam <i>Fluxus</i> Video Eksperimental di Era <i>The New Media Art</i> <i>Zuhdan Aziz</i>	433
Mengelola Kearifan Lokal Ponorogo (Pelestarian Seni Reyog Ponorogo Perspektif Idealitas dan Tuntutan Ekonomi) <i>Nurul Iman, Slamet Santoso, Rido Kurnianto, Jusuf Harsono</i>	251	Memahami Kearifan Lokal Sebagai Representasi Ajaran Sedulur Sikep <i>Taufik Suprihatini</i>	451
Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Kerajinan Gerabah Sitiwinangun, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat <i>Nurul Chamidah, Dedet Erawati, Endah Nurhawaeny</i>	267	Konflik Horizontal dan Konsep Diri Mahasiswa <i>Lisda Ariani Simabur</i>	465

Multikulturalisme dalam *Fluxus* Video Eksperimental di Era *The New Media Art*

Zuhdan Aziz

Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
✉ zuhdan_aziz@yahoo.com

Pendahuluan

Pada hakekatnya, mengangkat permasalahan isu multikulturalisme di Indonesia merupakan hal yang menarik dan relevan. Hal ini mengingat Negara Indonesia sangat plural, terdiri dari berbagai macam suku bangsa, ras, agama dan kebudayaan. Keanekaragaman budaya dan adat istiadat yang ada, sangat terkait dengan keberkebangsaan, yang menjadi motto atau slogan Dasar Negara Indonesia. Interaksi antar keanekaragaman budaya dan adat istiadat yang ada, menghasilkan jalinan komunikasi antar budaya yang menarik. Apalagi di era globalisasi dan teknologi yang semakin canggih, membuat hubungan-hubungan itu semakin nampak menguat seperti desa dunia (*global village*) yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan.

Komunikasi multikultur termanifestasikan dalam berbagai bentuk ekspresi. Aktivitas tersebut tercermin dalam berbagai media tradisional maupun kontemporer. Dalam era media kontemporer, juga hadir dengan tema-tema multikultur mengangkat berbagai budaya yang ada. Terkait dengan produksi video bertema atau semangat multikultur, para videographer di Indonesia maupun di luar negeri, memang tidak melupakan bahwa tema multikultur dengan latar belakang politik, ekonomi, kekerasan ataupun perang masih menarik dan diminati oleh masyarakat luas karena memiliki daya tarik utama.

Belum lagi video-video yang diproduksi seniman-seniman video independen, dalam video *Indie*, juga seringkali mengemas ceritanya dengan setting dan muatan budaya dan komunikasi antar budaya.

Dari setiap tema video yang ditayangkan baik itu dari *genre* drama kehidupan, percintaan, perang, *action* maupun humor, unsur komunikasi antar budaya terasa kuat. Gairah dalam membuat video bertema multikultur pun semakin meningkat, bahkan telah banyak video yang diproduksi dengan tema tema tersebut.

Dalam karya-karya Video, makna serta simbol di dalamnya memberikan pemahaman tentang proses multikulturalisme dalam realitas sosial. Berkaitan dengan video dan dan realitas sosial tersebut Graeme Turner melihat video atau film tak hanya sebagai refleksi dari realitas namun juga sebagai representasi dari realitas masyarakat. Karena itu jika hanya sebagai refleksi dari realitas, video atau film hanya sekedar memindah realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu, sementara sebagai representasi dari realitas, video atau film dapat membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideology kebudayaannya (Turner dalam Sobur, 2006:128).

Jadi dapat dikatakan video atau film mampu menggambarkan realitas-realitas yang terjadi dalam masyarakat yang kemudian mengangkatnya ke atas layar, sehingga dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas. Apabila video atau film hanya sebatas memindah realitas masyarakat berarti video atau film tidak dapat memberikan proses kreatif dan tidak dapat membentuk dan menghadirkan realitas, namun jika video atau film sebagai representasi, film mampu menggambarkan, membentuk bahkan menghadirkan kembali suatu realitas dan menjadi potret masyarakat.

Jika kita amati, perkembangan teknologi audiovisual yang dimulai dari teknologi pembuatan, pemutar dan penyebar karya-karya audiovisual dengan di dukung oleh majunya internet dewasa ini, telah melahirkan banyak karya video di seluruh dunia termasuk Indonesia. Di Indonesia, kebanyakan karya audio visual tersebut, menurut Guntur Prakoso (2005 : 18) beraliran independen, alternatif dan eksperimen. Ekspresi seni serta semi dokumenter. Banyak alasan dibuatnya film dan video tersebut, mulai dari sekedar narsis, ekspresi diri, eksperimen karya seni sampai perjuangan dan idealisme.

Video pada dasarnya dipilih sebagai media komunikasi untuk berekspresi karena kemampuan dasarnya dalam menyajikan karya secara audiovisual. Dalam rekaman video, memori peristiwa- lalu rekaman kembali diputar dalam situasi dan waktu yang berbeda. Waktu adalah elemen paling inti dalam seni video. Namun seni video, dari waktu ke waktu, bereksperimen dengan upaya perluasan bahasa serta media ungkap (ekspresi)nya. Tidak hanya dokumentatif rekaman peristiwa, namun bisa ekspresif bahkan fiktif. Bahkan sanggup meleburkan diri mereka menjadi hibrida dengan teknologi informasi atau teknologi media baru (*new media*) lainnya, yang mampu menawarkan estetika yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Video cenderung mencerminkan kemajuan kreativitas seni visual dan kemajuan teknologi komunikasi di tengah-tengah peradaban masyarakat dunia. Peralihan zaman teknologi dari analog / konvensional ke era digital telah menimbulkan paradigma-paradigma baru yang berkembang dalam dunia video. Jenis yang variatif dari ekspresi kultural secara audiovisual menjadi ciri berkembangnya teknologi seni media video ini. Namun hal yang paling menonjol dari perubahan-perubahan era itu menurut pakar video Krisna Murti, adalah tidak berubahnya semangat untuk mengadakan eksperimen dan eksplorasi baik teknologis maupun estetis dalam bentuk visualisasi, *content* dan penyajian seni media baru.

Munculnya media-media baru (*the new media*) dalam wilayah komunikasi, semakin memperluas pemediaan dan distribusi karya-karya audiovisual. *The New Media* sebagai media kontemporer, dengan segala kemampuannya yang canggih, atraktif dan interaktif telah hadir dan memukau peradaban manusia. Kehadiran media baru yang berbasis *software* komputer canggih dalam segala bentuknya, baik berupa tampilan Handphone, smartphone, Internet, TV interaktif, videotronik dan media-media kontemporer lainnya. Jenis-jenis forum media social di media baru juga mulai berkembang, seperti facebook, twitter, instagram, Whats APP, Path, BBM (Black Barry Messenger), kype, mailing List, blog, VLOG, youtube, dsb. Forum yang marak dikunjungi terutama untuk berkomunikasi di dunia maya. Di forum-forum media tersebut, karya video biasa hadir dalam melengkapi komunikasi yang berlangsung. Bahkan ada forum atau media yang menjadikan video sebagai sajian utama dari komunikasi yang ditawarkan oleh media atau forum tersebut, semisal Vlog.

The New Media dalam perkembangannya dapat menjadi ajang forum untuk tampilan karya-karya video. Video apapun dari jenis genre apapun termasuk video seni. Video dengan pendekatan artistik tempat para seniman video menuangkan daya imajinasi dan estetisya ke dalam forum media baru. Aliran ini memunculkan *The New Media Art*. Keindahan karya-karya ini tidak sebatas pada isinya saja, tetapi mampu membuat lompatan-lompatan pikiran dan rasa, mampu membuat khalayaknya berfikir dan mampu membuat interaktivitas. Bahkan dalam media baru ini, waktu bisa *real time* antara tayangan karya artistik dengan khalayaknya. Interaksi berarah dua arah, *two way communication*. Interaktivitas yang sulit ditemui dalam media-media konvensional sebelumnya, yang cenderung *one way* dan *feedback*-nya tertunda (*delayed feedback*). Untuk itu seni media baru juga memikirkan keterlibatan atau interaktivitas khalayak. Hal yang dianggapnya cerdas sehingga apa yang disampaikan di media bukanlah suatu kebodohan, tetapi hasil kecerdasan yang memunculkan Paradigma komunikasi kontemporer menganggap khalayak harus diberdayakan dan dianggap cerdas.

The New Media Art, secara potensi di atas kertas memang sangat menarik dan sangat menarik. Hanya dalam perkembangannya, seni media seniman pelakunya masih terbatas, baik secara kualitas maupun kuantitas. *The New Media Art* (terutama di Indonesia) dalam realitasnya masih mencari-cari bentuk dan jatidirinya sehingga masyarakat luas belum bisa mengapresiasikannya dengan baik. Apalagi genre *the new media art* yang selalu ingin melawan kemapanan, menantang tayangan media massa *mainstream* (terutama TV) dan menentang *pop culture* menyebabkan *The New Media Art* harus melawan raksasa arus dominan media. Imbasnya, *The New Media Art* belum bisa populer, sepopuler media-media massa. Masih butuh perjuangan dan penegasan eksistensi diri untuk bisa lebih diperhitungkan oleh masyarakat luas.

Dari uraian diatas, menarik untuk diteliti seperti apakah kecenderungan penciptaan dan kreatifitas video di era media baru sekarang ini? Juga Apakah kecenderungan Fluxus yang menghibur di berbagai media dan bidang masih dominan dalam penciptaan karya video di era media baru ?

Bahasan

Komunikasi Antar Budaya

Budaya merupakan pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dan sifat perilaku dipelajari yang juga ada pada anggota-anggota dalam suatu kelompok social dan berwujud dalam lembaga-lembaga dan artefak-artefak mereka.

Edward Burnett Tylor dalam karyanya berjudul *Primitive Culture*, menyatakan bahwa kebudayaan adalah kompleks dari keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, adat istiadat dan setiap kemampuan lain dan kebiasaan yang dimiliki oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor dalam Liliweri, 2004:107). Dalam memahami sebuah kebudayaan dapat dibedakan dari salah satunya adat istiadat maupun kesenian yang dimiliki oleh suatu kebudayaan tertentu. Sebuah kebudayaan merupakan sebuah perbendaharaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga kebudayaan dapat berkembang dan dapat dipelajari maupun diwariskan.

Sejarah kebudayaan suatu masyarakat merupakan batu sendi untuk menganalisis dan memahami kebudayaan. Untuk menelusuri sejarah sebuah kebudayaan dimulai dari sejarah kebudayaan yang tak pernah lepas dari eksistensi kebudayaan tersebut. Para anggota dari setiap budaya pasti memiliki suatu keunikan yang dijadikan sebagai identitas social untuk menyatakan tentang siapa mereka dan mengapa mereka ada. Dengan kata lain, kebudayaan dapat mewakili suatu perilaku personal dan kelompok.

Budaya material merupakan hasil produksi suatu kebudayaan yang dapat berupa benda yang dapat ditangkap oleh indera, misalnya pakaian, makanan, alat-alat teknologi. Dalam budaya material juga terdapat *overt material* dan *covert material* (Liliweri, 2004:120). *Overt material* merupakan refleksi benda nyata yang menjadi symbol suatu kebudayaan sedangkan *covert material* merupakan nilai-nilai utama suatu kebudayaan yang bersifat abstrak.

Seni merupakan unsure dalam kebudayaan yang meliputi gagasan dan perilaku yang menampilkan pula segi-segi estetika untuk dinikmati. Seni erat kaitannya dengan keindahan, namun dalam kesenian tidak ada standar yang baku dan universal dalam memandang keindahan bahkan dari waktu ke waktu juga mempengaruhi pandangan tersebut.

Terminologi Komunikasi Antar Budaya dan komunikasi Lintas Budaya seringkali dipertukarkan dengan pengertian yang sama. Namun menurut Ashadi Sirgar keduanya mempunyai pengertian yang berbeda (1990:59-61). Siregar mengutip penjelasan Everet Rogers dan Paul Shoemaker dalam bukunya "*Communication Of Innovation*". Rogers dan Shoemaker menjelaskan pendekatan komunikasi Lintas Budaya (A cross Cultural Communications Approach) sebagai pendekatan yang membandingkan kelompok masyarakat yang berbeda-beda menggunakan unsure budaya masing-masing untuk melihat bagaimana ide baru diterima oleh masyarakat.

Sedangkan Komunikasi Antar Budaya (*Intercultural Communication*) dijelaskan oleh Gerhard Maletske dalam bukunya "*Intercultural and international Communication*" dan George A. Bannet dan D. Lawrence Kincaid dalam Tulisannya "*Cultural Convergence, A Mathematical Theory*" adalah komunikasi yang dilakukan oleh individu dengan individu lain yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

Astrid S. Susanto menjelaskan bahwa Komunikasi Lintas Budaya adalah hubungan antar bangsa, sedangkan Komunikasi Antar Budaya adalah komunikasi antar etnik dalam batas-batas suatu Negara. Dalam hubungan interna terjadi komunikasi antar budaya dan komunikasi lintas budaya.

Deddy Mulyana memaparkan bahwa istilah komunikasi antar budaya sama dengan komunikasi lintas budaya, komunikasi antar etnik, komunikasi antar ras dan komunikasi internasional. Namun komunikasi antar budaya lebih inklusif daripada komunikasi antar etnik dan komunikasi antar ras. Komunikasi antar budaya lebih informal, personal dan tidak selalu bersifat antar bangsa dan Negara, tidak seperti komunikasi internasional yang lebih mempelajari komunikasi antar bangsa lewat saluran-saluran formal dan media massa (Mulyana dan Rahmat, 2000:v-vi).

Definisi Komunikasi antar budaya sendiri didefinisikan dan diteorikan sebagai berikut :

1. Nobleza C. Asunccion-Lande : " Proses dari Interaksi simbolik yang melibatkan individu-individu maupun kelompok-kelompok yang memiliki perbedaan budaya yang tercermin dalam persepsi dan tingkah laku mereka, sehingga akan berpengaruh pada cara, bentuk

dan hasil timbale-balik yang terjadi. (Dahnke & Clatterbuck, 1990:213)

1. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss : " Komunikasi antar orang-orang yang berbeda budaya, baik ras, etnik, bangsa, sub kultur, jenis atau perbedaan sosial ekonomi"(2000:236)
1. Joseph De Vito : " Komunikasi antar orang-orang dari kultur yang berbeda, antara orang-orang yang mempunyai kepercayaan, nilai atau cara berperilaku cultural yang berbeda"(1997:479)

Jadi pengertian komunikasi antar budaya sendiri adalah komunikasi antar individu atau kelompok yang memiliki budaya yang berbeda.

Pesan dalam video merupakan sebuah konstruksi tanda-tanda yang pada saat bersinggungan dengan penerima menimbulkan makna, dalam hal ini membutuhkan pengalaman penonton dalam memahami suatu makna. Pesan yang dibangun adalah bagaimana penonton memahami atas tanda-tanda multicultural yang saling berkaitan dalam sebuah struktur makna.

Menurut Graeme Turner, "film/video tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas, seperti medium representasi yang lain ia mengkonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi mitos dan ideologi-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktik signifikansi yang khusus dari medium"(Lull, 1998:1).

Video dalam merepresentasikan realitas akan selalu dipengaruhi oleh lingkup sosial serta ideology dimana film tersebut dibuat dan secara langsung akan mempengaruhi kondisi masyarakat. Film juga akan melahirkan sebuah bentuk realitas yang disengaja dikonstruksi untuk memberikan sebuah gambaran lewat kode-kode, mitos, dan ideology dari kebudayaannya.

Kreatifitas Seni Video

Tradisi Video sudah dimulai sejak lama, sebagai bentuk penuangan kreatif dan artistik ide-ide segar dalam bentuk audiovisual. Sampai saat ini video ataupun video art banyak dimanifestasikan dalam bentuk karya berupa perlawanan terhadap hegemoni budaya massa lewat tayangan film dan televisi. Videografi ataupun video art konsisten

mengusung ideologi perlawanan terhadap kemapanan ataupun *status quo* tayangan budaya massa audiovisual yang tersaji dalam media film dan televisi. Caranya dengan menyuguhkan karya-karya yang artistik dan estetik, sarat makna, unik dan penuh kebaruan dalam melawan konvensi-konvensi yang sudah lazim di dunia *broadcasting* pada umumnya.

Eksistensi seni video mulai mencuat dengan munculnya era digital yang semakin memungkinkan eksplorasi videografis dilakukan secara murah, bervariasi, cepat dan menjanjikan. Hal tersebut semakin menguat dengan munculnya media-media baru dan kecanggihan teknologi, yang telah mendemokratisasikan masyarakat dengan akses informasi yang sebebas dan seluas-luasnya.

Video cenderung mencerminkan kemajuan seni visual dan kemajuan teknologi komunikasi di tengah-tengah peradaban masyarakat. Karena itu, kondisi videografi, termasuk tingkat kecanggihan penyajiannya di negara-negara maju bisa saja sangat berbeda dengan apa yang kita temui di negara-negara berkembang. Namun demikian, media hanyalah alat, tetapi kreasi dan kecerdasan penggunaan media tersebut yang perlu digali seluas-luasnya untuk menemukan eksplorasi karya secara maksimal. Peralihan zaman teknologi dari analog/konvensional ke era digital telah menimbulkan paradigma-paradigma baru yang berkembang. Kalau dalam era analog, originalitas menjadi sesuatu yang sangat diagungkan, namun dalam era baru digital, menurut ahli videografi Krisna Murdi *original is copy, and copy is original* (Visual Art, edisi 7 Bulan November 2005). Berkembangnya teknologi komunikasi, dan informasi seni seni tentunya harus diimbangi dengan kemajuan strategi, konsep dan kreativitas dalam menciptakan karya-karya videografi. Seni videografi akan berhasil tidak semata-mata masalah *content* isinya, tetapi juga juga ditentukan faktor eksplorasi fisik dan cara penyajiannya. Hal yang lazim untuk menambah daya tarik tayangan karya videografi adalah eksplorasi terhadap tubuh, apalagi yang menyangkut tubuh manusia, terutama perempuan. Eksploitasi dalam wilayah ini, kadang merupakan daya tarik tersendiri, meski sebatas representasi bahkan parodi.

Dengan demikian, dunia videografi khususnya video art, pada hakekatnya adalah dunia citra dalam pengertian khusus, yaitu citra yang terbentuk oleh data yang berbentuk gambar dan suara. Gambar visual

dan suara dari seorang model, yang sedang mandi misalnya, adalah sebuah penanda (*signifier*) yang akan menimbulkan banyak persepsi dan imajinasi atau khayalan yang bermacam-macam dari khalayak. Persepsi yang dihasilkan inilah yang disebut makna atau petanda (*signified*). Hal tersebut bila dikaji, menunjukkan kuatnya muatan erotisme pada karya-karya videografi. Penggunaan representasi tubuh perempuan tersebut akan menjadi citraan (*image*) yang berperan menimbulkan rangsangan maupun keunikan. Hal tersebut dapat dilihat dari cara ia ditampilkan melalui bentuk, sikap, posisi, pose serta ekspresi. Piliang menyebutkan bahwa eksplorasi tubuh tersebut berlangsung mengikuti model-model pembiakan secara cepat (*proliferation*) atau pelipatgandaan secara kilat (*multiplication*) baik dalam cara, bentuk, varian, maupun medianya (2004:380).

Menurut Soeprpto Soedjono ada berbagai asumsi tentang perkembangan teknologi digital yang menyiratkan bahwa hal ini merupakan suatu hal yang revolutif, dalam arti bahwa seni media rekam fotografi maupun videografi elektronik sistem analog dengan berbagai aspek yang terkandung di dalamnya secara pasti akan berubah karena datangnya teknologi digital (1999:53). Terutama perubahan dari proses kimia menjadi proses digital. Videografi digital menjadi mungkin merubah segala aspek videografi analog dengan adanya sistem digital seperti kamera digital, perangkat rekam digital, perangkat komputer beserta program-programnya.

Dengan adanya teknologi digital dalam bidang audiovisual, energi suara dan gambar yang terekam dalam suatu keping dapat diubah sedemikian rupa sesuai keinginan pemakai. Keuntungan seni, tidak diperlukan lagi kamar gelap dengan obat-obat kimiawi dalam pemrosesan hasil karya. Teknologi digital editing yang bisa dilakukan melalui banyak *software* yang ditawarkan semakin memudahkan pembuatan video maupun karya-karya audiovisual yang lain. Keterjangkauan ini semakin meningkatkan daya imajinasi dan eksplorasi estetis dari variasi teknik-teknik editing yang memungkinkan. Dengan demikian, sumberdaya manusia dalam bidang video ini akan semakin meningkat jumlah dan kualitas kreatifitasnya.

Teknologi menjadi semakin personal dan individual. Wilayah-wilayah tugas, pekerjaan maupun karya yang dulu harus melibatkan banyak orang, menjadi sesuatu yang bisa dikerjakan personal.

Teknologi kekinian semakin praktis dan mampu memotong langkah-langkah yang berbelit-belit. Teknologi media kontemporer semakin mudah, praktis dan efisien serta canggih. Apalagi dalam era yang disebut dengan era digital. Alam digital ini mulai mendapatkan eksistensinya dalam wilayah kehidupan manusia. Dengan dukungan komputer yang semakin canggih dan *sophisticated*, fenomena digital di era modern ini semakin kuat menemukan identitas dan jati dirinya.

Seni digital komputer juga hadir menyempurnakannya. Komputer yang di awal mula kehadirannya hanya berkemampuan sederhana untuk mengetik, berkembang kehebatannya bisa untuk mengilustrasikan bahkan menggambar dan mengedit film serta program televisi. Semakin hari, semakin canggih kemampuan dan kehebatannya. Manusia-manusia sebagai pelaku peradaban terkesima dan bersemangat ramai menggunakannya di segala penjuru dunia. Komputer menjadi semakin akrab dengan kehidupan manusia, dari anak kecil, dewasa dan orang tua. Komputer bahkan bisa disebut sebagai *Zeit Geist* atau jiwa dan semangat zaman abad ini. Kehadiran komputer, disadari atau tidak telah mampu melengkapi bahkan menciptakan paduan seni dan teknologi secara menakjubkan.

Ketika teknologi kamera bertemu dengan program-program komputer, lahirlah fotografi digital. Kamera audio visual bertemu dengan program komputer, lahirlah karya-karya film, sinetron, produk-produk program televisi, iklan televisi, animasi bahkan karya-karya video digital seni, termasuk karya *the new media art*. Eksperimen-eksperimen seni dan teknologi dalam perpaduan kamera dan komputer menjadi tidak terelakkan dan maju. Tinggal kreatifitas pelaku-pelaku seni dan teknologilah yang senantiasa diharapkan untuk menciptakan karya-karya yang estetis, *perfect* dan indah yang bisa dinikmati dalam kedalaman pikiran, rasa dan jiwa-jiwa manusia.

Bahkan program-program audiovisual dalam komputer masa kini sangat memungkinkan penciptaan karya-karya audiovisual menjadi sangat personal, tidak harus massal lagi. Keterlibatan banyak orang bisa diminimalisir. Bahkan produksi penciptaan karya audiovisual bisa tanpa kamera, bisa tanpa tokoh orang sesungguhnya dan distribusinyapun bisa dilakukan sendiri, lewat internet misalnya.

Hal-hal tersebut dapat dilakukan sendiri, tanpa banyak orang yang dilibatkan. Teknologi canggih mampu memangkas keterlibatan banyak orang, meminimalisir dana dan memotong jalur-jalur birokrasi ketika harus berhadapan dengan institusi-institusi pemerintah. Ketika teknologi komputer memungkinkan untuk hal tersebut, maka dimungkinkan banyak bermunculan karya-karya film, animasi, sinetron, video art bahkan *the new media art* yang semakin unik, kreatif dan memukau. Komputer menjadi fenomena peradaban yang berkilauan. Ibarat Oase di Padang Pasir, para musafir ramai-ramai menghampiri dan singgah disana.

Ekspresi kreatif, estetis dan artistik audiovisual dalam video sebagai seni pada akhirnya menemukan gelombang pasangannya, menjadi media baru yang merekam segala realitas maupun imajinasi sebagai ekspresi kultural apapun (Darmawan,2006: 14-16). Namun, pada prinsipnya, menurut Ashadi Siregar (1989: 9-10) semangat penciptaan karya seni dengan media video hampir serupa dengan semangat film indie dan film eksperimental terutama gaya *avant garde* maupun *new wave* (Pratista,2008:7). Seni video ini bisa berbentuk eksekusi kreatif seperti *video art*, video indie, maupun video eksperimental serta bisa dalam bentuk karya video animasi (Prakoso,2005:12).

Lahirnya kreativitas karya video sebagai bentuk eksperimen maupun pengembangan estetis dan artistik, tumbuh dalam penghayatan dan pendalaman penciptaan yang luar biasa serta independen (Prakoso, 2005:6-7). Bahkan seni adalah kreativitas yang lahir dari kejenuhan suatu kondisi yang biasa. Sementara, kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu (Sumarjo, 1999:80). Senada dengan Prakoso dan Sumarjo, Seno Gumira Ajidharma berpendapat bahwa kreativitas seni adalah manifestasi perlawanan terhadap *status quo* ataupun aliran *mainstream* yang terlalu mendominasi. Seni dan kreativitas pemberontak terhadap kemapanan dan belenggu dominasi arus besar yang diciptakan oleh budaya massa dan kapitalisme (2000:15).

Tradisi video penuh dengan ekspresi kreatif, eksplorasi artistik dan eksperimentasi estetis audiovisual dengan menginduk pada seni dan budaya pembebasan dari kemapanan (Murti,2009:7). Bahkan video mampu menjadi media perjuangan untuk gerakan perubahan (*video*

for change), mengungkapkan apa yang tidak terlihat dan terdengar (Gregory & Caldwell, 2008 :2-3). Sejarah video diyakini sebagai simbol perlawanan terhadap budaya film komersial, dan terutama tayangan televisi (Murti, 2009 :227).

Kreativitas penciptaan karya seni dengan media video, dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa dan maju pesat dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya. Kreativitas dan seni tumbuh secara progresif dan berubah mengikuti perkembangan dan kemajuan zaman (Harding, 2010:6).

Seni Fluxus Dalam Video

Seni *fluxus*, menjadi *trend* berbagai cabang seni untuk menghibridisasikan berbagai elemen seni di dalamnya, dalam menghasilkan karya seni yang menarik, artistik dan kreatif. Dalam penciptaan karya media video juga dikenal pembauran seni *fluxus* yang menggabungkan berbagai elemen seni untuk mendukung ekspresi dan pikiran pencipta karya video.

Pakar video dan media baru, Michael Rush menegaskan bahwa *Fluxus.. opened the event to multiple interpretations as well as accidents. Anything could happen during one of these events. (...) the viewer not only completes, but actually becomes the work in his or her direct participation in the event. (New Media in Late 20th Century Art, Thames and Hudson, London, 1999).*

Seni *fluxus*, menurut pakar video dan media baru, Michael Rush (dalam Murti, 2009:124-125), menekankan pentingnya peristiwa (*event*), sebuah kejadian “kecelakaan” berdimensi waktu. Dan yang paling radikal ialah mentasbihkan penonton sebagai karya, sebagai pengejawantahan partisipasi. *Performance, art Instalation*, pada kenyataannya merupakan hibridisasi dari seni visual yang secara substansial melibatkan publik serta menggabungkan wacana realitas artistik dengan kehidupan riil. Dalam *fluxus*, interaktivitas mendorong konsep penonton menjadi aktor atau dalam istilah lain sebagai interaktor, pihak yang aktif. Terobosan-terobosan kreatif dalam video dengan seni *fluxus* pada prinsipnya sejalan dengan semangat penciptaan video eksperimental.

Kata film / video eksperimental menurut Gotot Prakoso (2008, 75-77) adalah sebuah terminologi yang membawa pada sebuah pengertian dan pemahaman tersendiri serta bersifat khusus. Asal kata eksperimen berarti mencoba-coba, tetapi kata film eksperimental sudah menjadi pengertian (idiom) yang sudah melembaga, secara universal bahkan mengandung suatu kesatuan arti yang bukan berarti sebuah film yang hanya berisi unsur coba-coba saja, entah itu isi maupun bentuknya. Eksperimen dipahami sebagai pengolahan kreatif dalam mengeksplorasi secara artistik, baik dari segi teknik visualisasi, bentuk, konten/ isi, gaya bercerita maupun cara penyajian bahkan cara menikmati tayangan karya video.

Film atau video eksperimental dapat memberi sebuah pengertian “kesatuan bentuk”. Sebuah film atau video yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film. Secara fisik, video eksperimental menekankan pada format yang tak terbatas, tetapi secara implisit bentuk dan isi menjadi sebuah indikasi pada metode dan strategi presentasi termasuk di dalamnya signifikansi pembentukan struktur gambar yang bergerak.

Film atau video eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif pembuatnya seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batin mereka. Film atau video eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun, bahkan kadang-kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis maupun dada. Film dan video eksperimental umumnya berbentuk abstrak atau tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena banyak menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri.

Para pembuat film dan video eksperimental kadang mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film dan video. Seperti memadukan unsur mekanik dengan sinema, hanya menggunakan satu *frame* gambar (kurang dari sedetik), membawa ideologinya, tidak bercerita tentang apapun (anti naratif) dan semua adegannya menentang logika sebab akibat (anti-rasionalitas), bahkan membawa pertentangan logika ke tingkat yang lebih jauh.

Dramatisasi bisa muncul tidak saja dalam tayangan video, tetapi bisa muncul pula di hati dan pikiran penontonnya. Konsep penyajian

video ini mengacu pada apa yang dikemukakan Bill Viola, sentimen video Amerika Serikat:

"... tempat sebenarnya karya video tidak berada pada layar atau di dalam dinding ruang tayangnya, tetapi di pikiran dan hati orang yang melihatnya. Dan disanalah seluruh imaji itu hidup" (dalam Murti, 2009:125).

Penutup

Dalam kreativitas penciptaan karya seni dengan media video dengan tema multikultural, dewasa ini telah mengalami dinamika yang luar biasa dan maju pesat dalam berbagai ekspresi bentuk, media, isi maupun cara penyajiannya bahkan cara menikmatinya. Kreativitas dan seni tumbuh secara progresif dan berubah mengikuti perkembangan kebudayaan dan kemajuan zaman.

Dalam Fluksus video di *new media art*, ekspresi dan eksplorasi seni serta kreativitas memungkinkan tertampung di dalamnya, melebihi konvensi-konvensi umum yang lazim dikenal. *Fluxus video* cenderung mengeksplorasi pernyataan pikiran dan ekspresi jiwanya pembuatnya. Cerita bertema multikultur bisa fiksi, non linear, surealis bahkan abstrak. Visualisasi adalah unsur dominan, audio hanya pendukung dan pelengkap. Dialog diminimalkan. Simbol-simbol dan tanda-tanda visualnya pun boleh subyektif, sesuai pemahaman dan ekspresi pembuatnya.

Pada masa sekarang ini, setiap orang mempunyai hak dan kebebasan dalam beropini, berkreasi dan berkarya seni dalam wilayah budaya dan multikultur. Semua itu telah menjadi suatu keharusan dalam kehidupan masyarakat modern. Hal tersebut didukung oleh peran media yang sangat besar dalam menyalurkan kebebasan berkarya dalam berbagai bentuk. Tak bisa dipungkiri bahwa media mempunyai peranan besar dalam pengembangan dan penyebaran kreatifitas dengan memasukkan nilai-nilai dan ideologi-ideologi pada pasar. Nilai-nilai tersebut muncul bersamaan dengan transformasi ideologi-ideologi budaya baru yang disusupkan melalui media. Transformasi tersebut yang akan mengubah pola pikir pasar untuk menjadi sebuah nilai-nilai baru atau budaya-budaya baru yang harus dianut oleh masyarakat.

Kemunculan seni dalam wilayah teknologis ini sangat sinergis dengan kehidupan. Kompromi-kompromi dan persilangan-persilangan

antara keduanya justru melahirkan suatu wilayah baru. Wilayah ini sudah ditemukan peradaban, hanya belum disadari kemunculannya sebagai bagian dari kehidupan secara penuh. Pelan tapi pasti, wilayah ini akan berkembang, tinggal menunggu *moment* yang tepat. Kemunculan seni media baru atau *the new media art*, dipastikan akan mengguncangkan paradigma baru dalam wilayah otak, ideologis dan sosiologis. Hanya saat ini, *the new media art* sedang aktif menemukan bentuk dan jatidirinya.

Daftar Isi

- Ahmad, Muhammad Sayyid (2002). *Perjalanan Roh*. Yogyakarta, Insan Madani.
- Althusser, Louis (2004). *Tentang Ideologi*. Yogyakarta, Jalasutra
- Ajidharma, Seno Gumira (2005). *Layar Kata : Menengok 20 Skenario Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*. Yogyakarta, Bentang Budaya
- Berger, Arthur Asa (2000). *Media Analysis Tehniques*. Yogyakarta, UAJY Press
- Baksin, Askurifai (2003). *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung, Katarsis
- Brata, Bayu Tapa Brata (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta, Elex Media Komputindo
- Bungin, Burhan (2001). *Imaji dalam Media Massa*. Yogyakarta, Jendela Yogyakarta
- Chatia Hastari et.al, (2011). *New Media (Teori dan Aplikasi)*. Solo, Pascasarjana Ilmu Komunikasi UNS
- Darmawan, Ade et.al (2006). *Apresiasi Seni Media Baru*. Jakarta, Direktorat Kesenian
- Winastwan, Gora Winastwan dan Bayu, Widagdo (2004). *Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia)*. Yogyakarta, CV Anindya.
- Irwansyah, Ade (2009). *Seandainya Saya Kritikus Film*. Yogyakarta, Penerbit Homerian Pustaka
- Liang Gie, The (2003). *Teknik Berfikir Kreatif*. Yogyakarta, PUBIB
- Liang Gie, The (1996). *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta, PUBIB
- Luthers, Elizabeth (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta, Grasindo
- Madjadikara, Agus (2004). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta, Gramedia
- Mascelli Yoseph (terjemahan Biran, Misbach Yusa) (1986). *(CameraAngle, Compotition, Continuity, cutting, Close Up) in Cinematogrhapy*. Jakarta, Yayasan Citra
- Murti, Krisna (2009). *Essai tentang seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta, IVAA
- Prakoso, Gatot (2008). *Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter)*. Jakarta, Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.
- Prakoso, Gatot (2005). *Film Pendek Independen dalam Penilaian*. Jakarta, Yayasan Seni Visual Indonesia dan KOPSI IKJ.
- Pratista, Himawan (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta, Homerian Film
- Fiske, John (1990). *Introduction to Communication Study : Second edition*. London and New York, Routledge
- Irawanto, Budi (1999). *Film, Ideologi dan Militer*. Yogyakarta, Media Pressindo
- Lillweri, Allo (1991). *Memahami Peran Komunikasi Massa dalam Masyarakat*. Bandung, Citra Aditya Bhakti
- Lull, James (1998). *Media, Komunikasi, Kebudayaan : Suatu Pendekatan Global*. Jakarta, Yayasan Obor Indonesia
- Noviani, Ratna (2002). *Jalan Tengah Memahami Iklan*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Rubur, Alex (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung, Rosda Karya
- Sanardi, St (2002). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta
- Turner, Graeme (1999). *Film as Social Practise*. London and New York, Routledge
- Piliang, Amir Yasraf (2003). *Hipersemiotika : Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta, Jalasutra
- Van, Alexis (1981). *Mass Communication Theory Research*. Ohio, Grid Publishing Inc.