



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PROSIDING WEBINAR SEMINAR NASIONAL 2020

“GELIAT SENI BUDAYA NUSANTARA PADA ERA PANDEMI COVID-19 “

Penyunting:

Arya Pageh Wibawa, S.T., M.Ds.

Dr. Gede Yoga Kharisma Pradana, S.Sos., M.Si.

**Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI)
Tanah Papua
02 September 2020**

PROSIDING WEBINAR SEMINAR NASIONAL SENI
BUDAYA NUSANTARA 2020

**“GELIAT SENI BUDAYA NUSANTARA
PADA ERA PANDEMI COVID-19”**

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua, 02 September 2020

Penyunting :

Arya Pageh Wibawa, S.T., M.Ds.

Dr. Gede Yoga Kharisma Pradana, S.Sos., M.Si.

ISBI Tanah Papua

PROSIDING WEBINAR SEMINAR NASIONAL SENI BUDAYA NUSANTARA 2020

“GELIAT SENI BUDAYA NUSANTARA PADA ERA PANDEMI COVID-19”

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua, 02 September 2020

ISBN : 978-623-95114-0-1

Penyunting :

Arya Pageh Wibawa, S.T., M.Ds.

Dr. Gede Yoga Kharisma Pradana, S.Sos., M.Si.

- Penanggung jawab:** : Rektor ISBI Tanah Papua
Prof. Dr. I Wayan Rai S, M.A.
- Pengarah:** : Wakil Rektor I ISBI Tanah Papua
Drs. Paulus G.D. Lasmono S., M.T.
- Ketua Panitia:** : Wakil Rektor II ISBI Tanah Papua
Dr. Yunus Wafom, S.Pd., M.Si.
- Ketua Pelaksana Kegiatan** : Ketua Prodi Seni Tari
Ida Bagus Surya P., M.Sn.
- Tim Kerjasama:** : 1. Aprilynn C. Simatupang, S.E.
2. Veronika Lisurante S., S.T.
- Teknisi:** : 1. Alwi Fiyon Saputra, S.Kom.
2. Dalid Martono Purba, S.Kom.
3. Solikhin Wicaksono, S.E.
- Moderator:** : Ida Bagus Surya P., M.Sn.
(ISBI Tanah Papua)
- Keynote Speaker:** : Prof. Dr. I Wayan Rai S, M.A.
(ISBI Tanah Papua)
- Pembicara/Narasumber:** : 1. Fani Dila Sari, M.Sn.
(ISBI Aceh)
2. Prof. Dr. Mahdi Bahar, S.Kar, M.Hum.
(Univ. Negeri Jambi)
3. Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Skar.

(ISI Surakarta)

4. Dr. Ni Made Ruastiti, S.ST., M.Si.

(ISI Denpasar)

5. Prof. Dr. I Made Sudhanta

(Universitas Mataram)

Bendahara: : Efendy Batti', SE.

Tim Sekretariat: : 1. Subandi, SE.

2. Kartini, A.Md.

3. Otniel Yarangga, A.Md., Sos.

4. Yohana R.

5. Martha Latukolan, SE.

Reviewer 1. Dr. Ni Made Ruastiti, S.ST., M.Si.

2. Prof. Dr. I Made Sudhanta, MS.

3. Ida Bagus Surya P., M.Sn.

4. Dr. Gede Yoga Kharisma Pradana , S.Sos., M.Si.

5. Arya Pageh Wibawa, S.T., M.Ds.

Penerbit

ISBI Tanah Papua

Jalan Raya Sentani Km. 17,8 Expo, Waena, Jayapura, 99358

Telepon (0967) 5170942, Faximile (0967) 571735

Laman www.isbi-tanahpapua.ac.id

Cetakan Pertama, September 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang

dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara

apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR/SAMBUTAN REKTOR
SAMBUTAN REKTOR ISBI TANAH PAPUA PADA WEBINAR NASIONAL
“GELIAT SENI BUDAYA NUSANTARA PADA ERA PANDEMI COVID-19”
RABU, 2 SEPTEMBER 2020.

SHALOM
ASSALAMUALAIKUM W.W.
OM SWASTYASTU
NAMO BUDAYA
SALAM KEBAJIKAN
SEMOGA KEBAJIKAN DATANG DARI SEGALA ARAH.

Puji syukur kita panjatkan pada Tuhan Yang Maha Kuasa karena berkat rahmatNYA pada hari ini, Rabu 2 September 2020, ISBI Tanah Papua dapat melaksanakan webinar Nasional dengan tema **Geliat Seni Budaya Nusantara Pada Era Pandemi Covid-19**. Webinar ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kualitas SDM khususnya di ISBI Tanah Papua.
2. Meningkatkan wawasan tentang keragaman seni budaya Nusantara
3. Merangsang kreativitas, dan
4. Mencari solusi terbaik dan teraman pada era pandemi COVID-19.

Dengan terselenggaranya webinar ini, atas nama ISBI Tanah Papua, kami mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

Bapak Dirjen Dikti, Kemdikbud: Prof. Ir. Nizam, MSc. DIC., PhD.

Para Narasumber:

- Fani Dila Sari, SSn., MSn. (ISBI Aceh).
- Prof. Dr. Mahdi Bahar, Skar., Mhum. (Universitas Jambi).
- Prof. Dr. Pande Made Sukerta, Skar., MSi. (ISI Surakarta).
- Dr. Ni Made Ruastiti, SST., MSi. (ISI Denpasar).
- Prof. Dr. Ir. I Made Sudantha, MS. (Universitas Mataram).
- Moderator : Ida Bagus Gede Surya Peradantha, SSn., MSn. (ISBI Tanah Papua).
- Para Pemakalah Pendamping: Arya Pageh Wibawa, ST., M.Ds. (+Eko Budhi Susanto, ST., M.Ds., I Gede Agus Indram Bayu Artha, SSn., MSn.), Dr. I Wayan Setem, SSn., MSn. Rino Ega Vebrian, SSn; Anak Agung Indrawan, SSn; Dr. I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., MSi; I Nyoman Laba, SSn., MSn. (+ Dr. Drs. I Ketut Muka, Msi., Dra. Ni Made Rai Sunarini, MSi.), dan I Ketut Saba, S.Kar., MSi.

Terimakasih kepada Ketua panitia webinar Dr. Yunus Wafom, S.Pd., MSi, beserta seluruh jajaran panitia, dan semua pihak yang telah membantu kami yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada peserta webinar dari seluruh penjuru tanah air dan luar negeri seperti dari Washington DC. (Amerika Serikat), Malaysia, dan Selandia Baru. Kami bersyukur karena dari jumlah 500 kuota yang disediakan ternyata peserta yang mendaftar mencapai jumlah 1323 orang, terdiri atas peserta laki-laki 631 orang (48%), perempuan 692 orang (52%), yang berasal dari 765 instansi dan 19 tidak menyebutkan instansi.

Bapak/ibu, dan seluruh peserta webinar yang kami hormati.

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa saat ini dunia sedang diguncang oleh pandemi yang disebut COVID-19. Pandemi adalah terjadinya wabah penyakit yang menyerang banyak korban di berbagai negara. Virus Corona yang muncul di Wuhan, Cina pada tahun 2019 ini, telah diumumkan oleh WHO. dengan status pandemi global pada tanggal 11 Maret 2020. Sampai dengan tanggal 28 Agustus 2020, tidak kurang dari 227 Negara yang terserang pandemi COVID-19, dengan 25 juta kasus, sembuh 16,4 juta, dan meninggal 843 ribu orang. Gambaran COVID-19 di Indonesia per tanggal 29 Agustus 2020 adalah 172 (+3.308) kasus, sembuh 124 ribu, dan meninggal dunia 7.343 orang (http://en.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic_in_Indonesia).

Pandemi COVID-19 telah berdampak sangat luar biasa pada berbagai aspek kehidupan kita, salah satunya adalah seni budaya Nusantara. Kehidupan seni budaya kita, baik yang berfungsi untuk kepentingan upacara maupun untuk hiburan, secara mendadak dan tidak terduga sebelumnya menjadi terhenti. Dengan adanya kenyataan seperti itu, sudah tentu akan muncul pertanyaan “Apakah seni budaya Nusantara itu bisa hidup di masa pandemi COVID-19”? Berawal dari pertanyaan mendasar inilah maka ISBI Tanah Papua mengadakan webinar Nasional dengan Tajuk “Geliat Seni Budaya Nusantara Pada Era Pandemi COVID-19”, dengan mengundang lima orang narasumber dari Sabang sampai Merauke, ditambah dengan makalah pendamping yang disiapkan oleh beberapa orang teman.

Para peserta webinar yang berbahagia.

Pandemi ternyata tidak menghalangi para seniman untuk berkreaitivitas. Memang benar bahwa keadaan sulit ini telah menyebabkan terjadinya perubahan budaya, mulai dari cara berfikir, berperilaku, dan ujung-ujungnya ada sesuatu yang dihasilkan. Dalam konteks berkarya seni keadaan ini telah menyebabkan terjadinya perubahan gagasan/ide, proses berkarya, dan karya seni yang dihasilkan. Para seniman tidak dapat lagi berfikir dan berperilaku “nyaman” seperti yang dialami pada masa pra-pandemi. Mereka dihadapkan pada kenyataan tatanan kehidupan baru dengan berbagai keterbatasan sesuai dengan protokol kesehatan COVID-19, sehingga seniman itu harus berpikir diluar kebiasaan yang sering disebut dengan istilah “*thinking out of the box*”. Situasi dan kondisi yang terjadi pada era pandemi ini dijadikan sebagai “tantangan” dan telah membuat para seniman mencari solusi yang terbaik dan teraman pada masa disrupsi ini dengan jalan memanfaatkan teknologi yang mutakhir. Saya melihat para seniman kita baik seniman yang berafiliasi dengan akademis, komunitas, maupun individu, terus berbuat dengan menghasilkan karya nyata dan tidak berhenti hanya pada tataran wacana saja. Hal inilah yang menyebabkan bahwa seni budaya Nusantara dapat disaksikan terus menggeliat pada era pandemi ini, salah satunya melalui format seni virtual dengan struktur kontemporer (kekinian).

Para peserta webinar yang berbahagia.

Berbicara tentang situasi dan kondisi sekarang, saya teringat dengan sebuah ungkapan yang berbunyi “*Yesterday is history, tomorrow is mystery, and today is a gift*” . Beranalogi dengan ungkapan tersebut, apa yang terjadi kemarin (pra-pandemi) sudah menjadi sejarah yang tidak akan terulang lagi, apa yang akan terjadi besok (pasca pandemi) tidak ada yang tahu secara pasti karena masih merupakan sebuah misteri yang barangkali hanya bisa diprediksi, sedangkan yang terjadi hari ini (pada era pandemi) merupakan sebuah “anugrah” berupa kenyataan yang harus dihadapi. Suka atau tidak suka kenyataan ini tidak bisa dihindari. Oleh karena itulah kita harus mencari solusi yang terbaik dan teraman agar dapat hidup pada era baru ini.

Salah satu pertimbangan penting yang harus diperhatikan dalam berkarya seni pada era pandemi ini adalah faktor keselamatan dan kesehatan. Protokol kesehatan seperti mengukur

suhu tubuh, menggunakan masker, sering mencuci tangan dengan sabun pada air yang mengalir, menjaga jarak, menghindari berkumpul dengan jumlah yang banyak, dan sebagainya, telah membuat perubahan dalam gagasan/ide karya. Perubahan dalam gagasan ini akan berlanjut pula pada perubahan dalam proses penciptaan, akhirnya akan menghasilkan karya seni yang berbeda pula. Namun demikian, karya baru berupa seni virtual atau seni yang berbasis teknologi ini pada umumnya tetap mengangkat kearifan lokal yang tercermin pada wujud karyanya sehingga sering saya sebut sebagai sebuah karya yang memiliki keindahan bentuk dan isi.

Peserta webinar yang saya hormati.

Salah satu kata kunci dalam berkarya seni pada era pandemi ini adalah kolaborasi. Seorang seniman akan sulit berkarya sendiri karena itu dia memerlukan kerjasama dengan dengan seniman lainnya yang berlainan bidang (lintas bidang) maupun dengan yang ahli dalam bidang teknologi. Agar dapat berkolaborasi dengan baik maka peningkatan skill individu sesuai bidang sangat perlu dilakukan sebab hal ini akan sangat menentukan keberhasilan dalam berkolaborasi. Dalam proses penggarapannya, yang menarik juga untuk dicermati adalah dalam mewujudkan sebuah gagasan. Mereka yang ikut berkolaborasi tidaklah hanya dilakukan pada satu tempat saja, melainkan dapat dilakukan dari tempat yang berbeda. Misalnya, untuk tari bisa dilakukan dari tempat A, musik dari tempat B, pemberi arahan atau sutradara bisa dari tempat C. Setelah proses perekaman di masing-masing tempat selesai lalu dilakukan editing sehingga menghasilkan karya seni virtual sesuai dengan yang diinginkan.

Faktor penting yang harus menjadi perhatian dalam karya seni virtual adalah mempertimbangkan penonton/konsumen. Siapakah yang diharapkan untuk menonton karya seni virtual ini? Apakah karya seni ini bertujuan secara khusus untuk menggaet kaum milenial, atautkah ingin menjangkau segala umur? Dengan mempertimbangkan penonton yang ingin digaet maka diperlukan strategi penggarapan agar dapat menghasilkan karya yang bagus bahkan fenomenal dan bernilai jual tinggi.

Yang terakhir yang ingin saya sampaikan pada kesempatan ini adalah masalah biaya dan royalti. Menggarap sebuah karya seni itu bukanlah hal yang mudah dan bukan pula gratis. Seniman itu memerlukan biaya untuk mewujudkan sebuah karya. Darimana biaya itu didapatkan? Lagi-lagi biaya bisa dikeluarkan sendiri asalkan mampu atau mengharap bantuan pemerintah atau sponsor. Setelah biaya penggarapan maka seniman itu perlu mendapatkan royalti dari hasil karyanya. Karya seni yang telah terwujud hendaknya segera didaftarkan agar mendapatkan HKI agar tidak diklaim orang lain.

Demikianlah beberapa hal yang dapat saya sampaikan pada kesempatan ini. Sekali lagi terimakasih kepada semua narasumber dan pemakalah pendamping atas pencerahan yang diberikan terkait dengan Geliat Seni Budaya Nusantara Pada Era Pandemi COVID-19.

OM Shanti, Shanti, Shanti, OM.

Jayapura, 2 September 2020.

I Wayan Rai S.

DAFTAR ISI

Halaman Judul		i
Susunan Acara Kegiatan		ii
Kata pengantar		iv
Daftar Isi		v
D_ISBI_01	Geliat Seni Budaya Nusantara Pada Era Pandemi Covid-19 Di Tanah Papua I Wayan Rai S.	1-8
D_ISBI_02	Pertemuan Seni Pertunjukan dan Teknologi: Pertunjukan Teater “Ano(r)mali” dalam Pagelaran Virtual Masa Pandemi Covid-19 di Youtube UPTD Taman Seni dan Budaya Aceh. Fani Dila Sari	9-15
D_ISBI_03	Harapan Dan Kenyataan Penciptaan Musik Bungo Krinok Berbasis Musik Krinok Tradisional Jambi Pada Masa Pandemi Covid-19 Mahdi Bahar, Johannes, Indra Gunawan, Hartati,M, Uswan Hasan, Zulkarnain, dan Fatonah.	16-28
D_ISBI_04	Kreativitas di Masa Pandemi : Pengalaman Penelitian Penciptaan Ensambel Gamelan Penting Pande Made Sukerta	29-39
D_ISBI_05	Seni Pertunjukan Wayang Wong Bali Pada Era Pandemi Covid- 19 Ni Made Ruastiti, I Komang Sudirga, I Gede Yudarta	40-52
D_ISBI_06	Kain Songket Sebagai Upaya Pengembangan Industri Kerajinan Tas Kulit Di Bali I Nyoman Laba, I Ketut Muka Pendet, Ni Made Rai Sunarini	53-67
D_ISBI_07	Makna Pertunjukan Tari Renteng Di Desa Saren, Nusa Penida, Klungkung, Bali Anak Agung Indrawan, Ni Made Ruastiti, I Ketut Sariada	68-81

D_ISBI_08	Pewarisan Instrumen Saronen Di Sumenep, Madura Rino Ega Vebrian, Ni Made Ruastiti, I Ketut Sariada	82-95
D_ISBI_09	Media Digital sebagai Alternatif Pameran Karya Seni dan Desain di Masa Pandemi Covid-19 Arya Pageh Wibawa, Eko Budhi Susanto, I Gede Agus Indram Bayu Artha	96-106
D_ISBI_10	Platform Digital Seni Rupa Pada Era Pandemi Covid 19 I Wayan Setem	107-114
D_ISBI_11	Pemikiran Aktifitas Berkesenian Ditengah Virus Corona I Ketut Saba	115-119
D_ISBI_12	Pemanfaatan Kekayaan Intelektual (KI) Dalam Pengembangan Seni Budaya Nusantara I Made Sudantha	120-139
D_ISBI_13	Seni Pertunjukan Bali Virtual sebagai Media Alternatif di Masa Pandemi Covid 19 I Dewa Ketut Wicaksana	140-155

Platform Digital Seni Rupa Pada Era Pandemi Covid 19

I Wayan Setem

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

E-mail: wayansetem@isi-dps.ac.id

Abstrak

Tulisan ini memaparkan strategi dan tindakan-tindakan konkrit dalam pengembangan seni rupa di era pandemik Covid19. Dampaknya sudah mulai terasa dengan penutupan beberapa peristiwa seni di seluruh dunia, dan munculnya berbagai inisiatif seperti pameran daring. Peristiwa menikmati seni secara virtual yang sebelumnya dapat dinikmati dengan bertegur sapa dengan senimannya serta sesama pengunjungnya, kini hanya terbatas dalam dunia virtual. Inisiatif para pekerja seni akan terus berkembang, seiring perkembangan yang terjadi di masyarakat. Strategi yang dianggap tepat untuk terus bisa hidupnya ekosistem seni rupa yakni adaptasi transformasi metode maupun segala praktik di dalamnya akan menghasilkan terobosan-terobosan dan banyak inovasi. Secara jangka pendek penyesuaian platform penyelenggaraan yang mula-mula diselenggarakan dengan mengumpulkan public kini banyak dipindahkan ke platform digital.

Kata kunci: Seni rupa, era pademi 19, dan plaform virtual.

Digital Art Platform in the Covid 19 Pandemic Era

Abstract

This paper describes strategies and concrete actions in the development of art in the Covid-19 pandemic era. The impact is already being felt with the closure of several art events around the world, and the emergence of various initiatives such as online exhibitions. The virtual art experience that previously could be enjoyed by greeting the artist and fellow visitors, is now only limited to the virtual world. Art workers' initiatives will continue to develop, along with developments in society. The strategy that is deemed appropriate to sustain the art ecosystem, namely the adaptation of the transformation of methods and all practices in it will result in breakthroughs and many innovations. In the short term, the adjustment of the organizing platform, which was initially held by gathering the public, has now moved to the digital platform

Keywords: *Fine art, pademi era, and virtual platforms.*

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 hampir membuat seluruh sendi kehidupan menjadi terhenti. Larangan bepergian dan berkumpul berdampak langsung dan nyata pula pada kehidupan seni di Indonesia. Sebab, hampir semua kegiatan seni dalam tahap produksi maupun eksibisi membutuhkan interaksi dengan banyak orang. Galeri-galeri, museum, pasar seni tutup sementara mulai 14 Maret 2020 sehingga seluruh pameran yang sudah diagendakan pun tertunda.

Proses kreatif seniman terganggu, inspirasi terancam terhambat karena wajib tinggal di rumah, sementara pembatalan dan penundaan acara seni pun makin banyak terjadi. Ada ratusan pameran atau pertunjukan seni yang terpaksa tertunda. Menurut Koalisi Seni jumlah kegiatan seni yang batal dari Januari sampai awal April 2020 setidaknya mencapai 135 dengan rincian 14 produksi film, 69 konser, 14 pameran seni rupa, delapan pertunjukan tari, 29 pementasan teater, pantomim, wayang, boneka, dan dongeng yang dibatalkan dan ditunda. Antara mencatat penundaan tersebut dan pandemi secara keseluruhan mengakibatkan setidaknya 38.000 pekerja seni semakin mengalami ketidakpastian penghasilan. Jumlah tersebut bisa jadi terus bertambah karena pemerintah melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan yang bekerjasama dengan kementerian PMK dan Kementerian Sosial masih terus mendata para pekerja seni yang terdampak pandemi. Pekerja seni yang benar-benar terkendala dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari akan diberi bantuan langsung oleh pemerintah.

Inisiatif pemerintah mulai menelurkan berbagai program yang diharapkan bisa membantu menghidupi para seniman dan juga ranah seni rupa di Indonesia. Gerakan-gerakan itu berawal dari individu sesama pekerja seni. Misalnya seniman Bagus Pandega yang mendesain masker (face shield) untuk disumbangkan ke pekerja medis dan Syagini Ratna Wulan yang menjahit masker untuk didonasikan kepada mereka yang membutuhkan. Inisiatif dari institusi seperti galeri muncul setelahnya.

Direktorat Jenderal Kebudayaan dan Dinas Pariwisata Provinsi DKI Jakarta meluncurkan program pemetaan pelaku kebudayaan yang aktivitasnya terdampak pandemi, menjadi solusi jangka pendek yang tepat. Dukungan dari pemerintah memang jumlahnya terbatas dan sifatnya lebih ke arah fasilitasi, bukan “menghidupi” pelaku seni secara ekonomi. Hal lainnya, pengorganisasian pameran dan *art fair* adalah pekerjaan berbasis waktu dan personil yang cukup *costly*, jadi pengunduran waktu penyelenggaraan tentu saja berimbas pada pendanaan dan organisasi sumber daya manusia.

Beberapa minggu setelahnya, galeri-galeri besar seperti Galeri Nasional mulai mengisi linimasa media sosial Instagram dan Youtube dengan arsip yang mereka miliki. Mereka menampilkan koleksi tetap museum, menyiarkan ulang berbagai pertunjukan dan diskusi yang pernah diselenggarakan di galeri, sampai membuat aktivitas-aktivitas menghibur seperti kuis. Agenda kolaboratif dengan tujuan membantu sesama digagas kemudian oleh bermacam-macam institusi dan kolektif seni. Museum MACAN merancang program arisan karya, di mana tim kurator museum mengumpulkan karya dari 300 seniman dalam negeri yang ditunjuk dan yang masuk melalui sistem *open call*. Para kolektor atau penikmat seni bisa membeli tiket seharga Rp1 juta. Mereka akan mengetahui karya seni yang didapat tepat pada hari terselenggaranya “arisan”. Sebanyak 70% dari dana penjualan dialokasikan untuk seniman atau disumbangkan ke lembaga yang telah mereka tunjuk sedangkan sisanya digunakan untuk memfasilitasi para pekerja seni rupa dalam membuat program edukasi *online*.

Secara individual seni rupa, situasi seperti ini (*social distancing*) justru memberikan peluang bagi perupa untuk bekerja, mereka punya pola pikir dan strategi untuk melakukan sesuatu yang beda dan menjadi satu momentum yang bagus. Para pekerja seni harus tetap membangun harapan, semangat, dan menjadikan momentum ini untuk selalu berkreasi.

TINJAUAN SENI RUPA DAN ERA KENORMALAN BARU

Pengertian, Fungsi, dan Macam-macam Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan. Seni rupa juga diartikan sebagai hasil ciptaan kualitas, hasil, ekspresi, atau alam keindahan atau segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek-objek terhadap kriteria tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba.

Unsur-unsur seni rupa dibangun dari beberapa unsur yang saling membentuk satu kesatuan padu sehingga dapat dinikmati secara utuh dan merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yakni: titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, gelap terang dan ruang.

- 1). Titik, merupakan unsur dasar karya seni rupa yang terkecil. Segala bentuk wujud yang dihasilkan dimulai dari titik. Sehingga titik menjadi pusat perhatian. Titik yang membesar disebut dengan bintik.
- 2). Garis, merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, texture, warna dll. Garis memiliki dimensi yang memanjang dengan arah tertentu, memiliki sifat seperti panjang, pendek, lurus, tipis, tebal, vertikal, horizontal, halus, melengkung, berombak, miring,

putus-putus, dan masih banyak sifat-sifat lainnya. Garis ini memberikan kesan simbolik, gerak, ide dan lain sebagainya.

Pada buku “Seni Rupa Moderen” oleh Sony Kartika (2004: 40), garis adalah 2 titik yang dihubungkan. Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal yaitu: a) perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak melengkung, lurus dan lain-lain. Ia tidak ditandai dengan ukuran sentimeter, tetapi dengan ukuran nisbi, yakni ukuran panjang-pendek, tinggi-rendah, dan tebal-tipis. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya. b) Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. c) Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Susanto, 2011: 148).

- 3). Bidang, merupakan perkembangan dari penampilan garis, yakni perpaduan antara garis-garis dalam kondisi tertentu. Bidang bisa diamati secara visual pada setiap benda alam & pada karya seni rupa yang dihasilkan. Berdasarkan bentuknya, bidang terdiri dari bidang biomorfis, geometris, bersudut, dan tak beraturan. Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis atau juga karena sapuan warna.
- 4). Bentuk, merupakan wujud yang terdapat di alam dan terlihat nyata. Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda. Bentuk dapat berarti shape, yakni bentuk benda polos yang muncul tanpa penjiwaan atau hadir secara kebetulan, dapat dilihat hanya sekedar penyebutan sifatnya saja seperti :ornamental, bulat, panjang, tidak teratur, persegi dan lain sebagainya. Dan bentuk plastis atau dalam bahasa inggrisnya form yang berarti bentuk benda yang dapat dilihat dan dirasakan karena memiliki unsur nilai dari benda tersebut.
- 5). Tekstur, ialah sifat permukaan pada setiap benda yang bisa dilihat juga diraba. Di mana sifatnya terkesan halus, kusam, kasar, licin, mengkilap, dan lainnya. Sifat tersebut bisa dirasakan melalui indera pengelihatan dan juga rabaan. Tekstur terbagi 2 yakni tekstur nyata di mana sifat permukaannya menunjukkan kesan yang sebenarnya dan tekstur semu (maya) kesan permukaannya dapat berbeda-beda antara pengelihatan dan rabaan. Tekstur berfungsi untuk memberikan karakter tertentu pada bagian bidang permukaan yang bisa menimbulkan nilai-nilai estetik.
- 6). Warna, berdasarkan cahaya, warna dapat dilihat dari tujuh spektrum warna dalam ilmu fisika. Sedangkan secara teorinya, warna dipelajari melalui 2 pendekatan salah satunya ialah melalui teori pigmen warna yaitu butiran halus pada warna. Adapun beberapa istilah dalam teori warna pigmen di antaranya yaitu warna primer atau warna dasar, yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning. Warna sekunder, warna yang didapat dari campuran kedua warna primer seperti warna jingga, hijau dan ungu. Warna tersier merupakan warna hasil campuran dari kedua warna sekunder. Analogus, merupakan deretan warna yang letaknya sampingan dalam satu lingkaran warna atau berdekatan, seperti pada deretan warna hijau menuju warna kuning. Komplementer, merupakan warna yang kontras dan letaknya berseberangan dalam satu lingkaran warna, seperti contoh warna merah dengan hijau, warna kuning dengan warna ungu.

Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya bisa air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air, cat akrilik dan lain-lain (Darmaprawira, 2000: 22-23).

- 7). Gelap terang, dalam karya seni rupa dua dimensi berfungsi untuk menggambarkan benda seolah gambar 3 dimensi, memberikan kesan ruang atau kedalaman, juga memberikan kontras pada gambar. Teknik gelap terang dibedakan menjadi 2 yaitu *chiaroscuro* yang merupakan peralihan bertahap atau gradasi dan *silhouette* yakni bayangan tanpa peralihan bertahap atau gradasi.
- 8). Ruang atau kedalaman, dalam karya seni 3 dimensi, ruang bisa dirasakan langsung oleh penikmat seni seperti ruangan di dalam gedung, rumah, sekolah dan lain-lain. Unsur ruang pada karya seni 2 dimensi bersifat semu karena didapat melalui penggambaran yang terkesan cekung, pipih, menjorok, datar, cembung, dan lain sebagainya.

Fungsi seni rupa yakni pemenuhan kebutuhan fisik, emosional, dan sosial.

- 1). Fungsi pemenuhan kebutuhan fisik. Seni terapan memang mengacu kepada pemuasan kebutuhan fisik sehingga dari segi kenyamanan menjadi hal yang penting. Sebagai contoh seni bangunan, seni furniture, seni pakaian/textile, seni kerajinan, dll.
- 2). Fungsi pemenuhan kebutuhan emosional. Setiap orang memiliki sifat yang berbeda-beda dengan manusia lain. Pengalaman dari setiap orang sangatlah berbeda untuk mempengaruhi emosi atau perasaannya. Contohnya perasaan sedih, gembira, letif-lelah, kasihan, cinta, benci, dll. Manusia mampu merasakan semua itu karena di dirinya terdapat dorongan emosional karena merupakan situasi kejiwaan pada setiap manusia normal. Untuk memenuhi kebutuhan emosional manusia memerlukan dorongan dari luar dirinya yang sifatnya menyenangkan, memuaskan kebutuhan batinnya.
- 3). Fungsi sosial seni dibidang rekreasi. Banyak aktivitas seseorang membuat mereka merasakan kejenuhan sehingga orang tersebut memerlukan rekreasi, seni rupa juga sebagai benda rekreasi seperti pameran lukisan.
- 4). Fungsi sosial seni bidang komunikasi. Setiap manusia pasti berkomunikasi dengan bahasa karena merupakan sarana komunikasi paling efektif dapat dengan mudah dimengerti. Namun bahasa memiliki keterbatasan karena tidak semua bahasa dapat dimengerti seluruh orang di dunia ini karena bahasa setiap negara berbeda-beda, maka dari itu dibutuhkan bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia ini. Berdasarkan pernyataan tersebut, seni dapat berperan sebagai bahasa universal seperti maestro Affandi yang berkomunikasi ke seluruh dunia dengan lukisannya.
- 5). Fungsi sosial di bidang pendidikan. Seni dapat memberikan pendidikan karena dari setiap pertunjukan seni terdapat makna yang disampaikan. Seni bermanfaat untuk membimbing dan mendidik mental dan tingkah laku seseorang berubah menjadi kondisi yang lebih maju dari sebelumnya. Dari hal ini, bahwa seni menumbuhkan pengalaman estetika dan etika.
- 6). Fungsi sosial seni dibidang rohani merupakan salah satu sumber inspirasi seni yang berfungsi untuk kepentingan keagamaan/sebagai sarana ritual keagamaan. Pengalaman-pengalaman religi menggambarkan bentuk nilai estetika.

Macam-macam seni rupa dapat digolongkan berdasarkan wujudnya dan pakem-pakem pembuatannya. Seni rupa berdasarkan wujudnya yakni seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi, adalah seni rupa dengan karya dua ukuran, yaitu panjang dan lebar. Seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah yaitu dari arah depan. Contoh seni rupa dua dimensi adalah seni lukis, seni batik, sketsa, dan seni ilustrasi. Seni rupa tiga dimensi, adalah seni rupa yang memiliki tiga ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal (memiliki volume). Hasil dari karya seni dapat dinikmati atau dihayati dari sembarang arah pandang.

Seni rupa berdasarkan masanya yakni seni rupa tradisi, modern, dan kontemporer. Seni rupa tradisional, adalah seni rupa yang dibuat dengan pola, aturan, atau pakem tertentu sebagai pedoman dalam berkarya seni dan dibuat berulang-ulang tanpa merubah bentuk aslinya. Aturan-aturan umum terkait dengan penciptaan bentuk, pola, corak, penggunaan warna, bahan dan ukuran, Aspek-aspek berkarya seni seni rupa tradisional misalnya masih dipertahankan secara turun-temurun, dari generasi ke generasi sampai sekarang. Sehingga seni rupa bersifat statis, sejak dulu hingga sekarang bentuk dan coraknya tidak mengalami perubahan.

Seni rupa modern, adalah karya seni yang ditandai dengan munculnya kreativitas untuk mencitakan hal yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Unsur kebaharuan menjadi sangat penting dan harus ada untuk memberikan karya seni rupa modern yang mengutamakan aspek kreativitas dalam berkarya sehingga tercipta suatu karya yang baru.

Seni rupa kontemporer, adalah karya seni yang pemunculannya dipengaruhi oleh waktu dimana karya seni tersebut diciptakan. Seni rupa kontemporer bersifat kekinian dan temporer yang diangkat dari seni rupa kontemporer mengenai situasi dan kondisi saat karya tersebut diciptakan yang biasa untuk ekspresi pribadi seniman dan mengungkapkan daya fantasi, imajinasi, maupun dengan cita-cita harapan yang dikaitkan mengenai situasi dan kondisi kapan karya tersebut diciptakan.

Seni rupa berdasarkan fungsinya ada 2 yakni seni terapan dan seni murni. Seni rupa terapan, adalah seni rupa yang dihadirkan dari tujuan praktis. Karya yang digunakan dari benda-benda dengan kebutuhan sehari-hari masyarakat, seperti senjata, poster, keramik, rumah dan lain-lain. Seni rupa murni adalah karya seni rupa yang diciptakan bukan untuk tujuan digunakan melainkan untuk mengungkapkan ide dari penciptanya dan hanya mengutamakan nilai keindahan. Seni rupa terapan, bebas untuk semua orang dalam mengungkapkan keinginan, harapan, impian, khayalan dalam karya seninya.

Era New Normal

Pengertian umum new normal adalah skenario untuk mengendalikan paparan covid-19 dari sisi kesehatan, kehidupan sosial, dan keberlangsungan ekonomi. New normal bukan tatanan untuk kita kembali dalam kondisi normal, tetapi pembatasan sosial yang dikendalikan oleh protokol kesehatan. skenarionya, agar dinamika ekonomi-bisnis, pendidikan, aktivitas keagamaan dapat berjalan sesuai protokol kesehatan. Sedangkan pengertian secara khusus new normal adalah suatu kondisi yang “mendesak kita” untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi baru.

Esensinya setiap perubahan akan melahirkan new normal/adaptasi baru (bukan hanya pandemi covid-19) yang bisa akan terjadi setelah guncangan abnormal. yang disebabkan oleh berbagai faktor yakni bisa muncul bila terjadi yakni pergantian abad atau era, guncangan ekonomi global, peralihan orde pada tatanan politik, revolusi atau perang, bencana alam dahsyat, wabah, dan lain sebagainya.

Protokol kesehatan yang dianjurkan yakni: memakai masker/face shield, pakai sarung tangan, wajib cuci tangan (steril), suhu tubuh di bawah 37, 3 derajat celcius, tidak batuk dan pilek, jaga jarak sosial/tidak bersentuhan. Di sisi lain juga tuntutan imunitas yang perlu diperhatikan seperti makanan sehat, makanan bergizi, makanan bersih, berjemur matahari, cukup istirahat/tidur, berolahraga, dan tambahan makan vitamin.

Norma sosial yang selama ini diterapkan masyarakat secara sporadis selama pandemi (seperti memakai masker, menjaga jarak, dan mempertimbangkan kondisi tubuh sebelum bepergian), sekarang menjadi aturan yang resmi diterapkan pemerintah melalui protokol kesehatan di berbagai sektor.

Pada masa new normal ada banyak perubahan yang terjadi dibidang jasa layanan yakni: jemput-antar barang, webinar, training/sekolah *online*, klinik/dokter *online*, konsultan keuangan *online*, konsultan hukum *online*, konsultan desain *online*, konsultan virtual system, event organizer virtual *online*, bengkel mobil di rumah saja, resto sehat (*door to door-take a way*), *virtual shop* (jemput-antar).

Era normal baru bukanlah batasan terhadap produktivitas, kreativitas, dan daya cipta para pelaku seni. Beberapa bulan belakangan ini memang banyak kegiatan yang harus ditunda, tetapi era normal baru mempersilakan kembali kita untuk mewujudkan harapan dan menyelesaikan segala sesuatu yang telah direncanakan dengan protocol kesehatan yang ketat.

PEMBAHASAN

Pada era pademi covid 19 tidak bisa dielakan banyak hal menyangkut pengembangan seni rupa serba terbatas, serba tertahan dan serba tidak bisa berjalan sebagaimana mestinya. Banyak pekerja seni akhirnya memilih untuk menggunakan '*platform online*' atau digital untuk menyajikan karya seninya. Keterbatasan dalam media untuk mempertunjukkan sebuah karya sangatlah terbatas untuk dilakukan. Toh demikian tetap berkarya, tetapi para seniman merasa kurang leluasa untuk mengkreasikan karyanya secara maksimal.

Segala keterbatasan dan tantangan hanya akan terus mendorong para pekerja seni untuk semakin kreatif dan inovatif. Banyak alternatif perubahan misalnya dari berformat besar menjadi berformat ukuran kecil. Pendekatan lain yang mesti dilakukan oleh pelaku seni saat ini adalah melakukan transfer-pengetahuan, mengembangkan wacana, dan berdiskusi jarak jauh. Pekerja seni bisa mempresentasikan proses berkarya atau perjalanan kekayaannya secara *online*, misalnya. Kurator, peneliti, sejarawan, atau pendidik seni rupa bisa memberikan semacam *lecture* yang mungkin juga mengkomodir sesi tanya jawab *online*.

Karena semua orang harus stay di rumah, mereka lebih memilih untuk membuat karya-karya kecil namun sangat detail dan sempurna yang juga bisa di-digitise atau bahkan langsung dibuat secara digital. Di sisi lain juga bisa dilakukan membuat virtual gallery, kolaborasi dengan gamers dan lain sebagainya agar ekosistem seni rupa tetap berjalan. Adanya sosial media para pekerja seni rupa bisa promosi karya atau apapun proses dan progres yang lakukan, dan tidak kecil kemungkinan mendapat respon baik itu konteksnya dukungan moral ataupun terkait komersial/finansial. Hal ini merupakan adopsi logika fisik yang akhirnya dijadikan logika virtual.

Galeri-galeri juga harus menerapkan pola komunikasi jarak jauh dengan publik di masa bekerja dari rumah ini, sesuai arahan Dirjen Kebudayaan yang gencar mendorong galeri dan museum-museum di bawah Kemendikbud untuk aktif menyediakan informasi kepada publik secara online di masa pandemi ini.

Museum-museum juga didorong menyajikan *viewing experience* secara *online* yang bisa berdampak ke *art appreciation* publik untuk ke depannya. Di masa pandemi ini betapa pentingnya fungsi dari platform *virtual tour* atau *viewing experience* secara *online*. Awal tahun ini, Google dan Direktorat Jenderal Kebudayaan bekerja sama dalam project Google Arts and Culture di mana nantinya publik dapat mengalami virtual tour Museum Nasional, Galeri Nasional, dan beberapa situs budaya di Indonesia.

Penyajian karya seni maupun penyebaran informasi galeri dan museum secara daring merupakan perpanjangan dari metode apresiasi seni itu sendiri. Bagi hampir semua museum, hal ini merupakan hal yang seharusnya dilakukan demi menjalankan fungsi museum yaitu "menghadirkan" karya-karyanya ke hadapan publik, dengan penekanan pada penyampaian pengetahuan serta gagasangagasan yang telah dibangun oleh para perupa. Ini juga merupakan tantangan bagi kami dalam upaya mengartikulasikannya karena meskipun medium digital

menyajikan kemungkinan eksplorasi yang luas, diperlukan strategi yang berbeda dibandingkan menyampaikan pesan secara langsung di ruang pameran. Dalam inisiatif Museum from Home yang diluncurkan di situs-situs berusaha menyajikan info seputar perupa, seni rupa, dan pendidikan seni.

Pameran daring yang diselenggarakan seniman, kelompok, institusi seni (galeri dan museum) ini didesain menjadi sebuah arena virtual tak biasa. Memang diakui pameran daring memiliki persoalan yang tak bisa menggantikan keintiman khas pameran luring. Namun demikian, kelemahan tersebut bukan berarti menutup kemungkinan munculnya pengalaman baru dalam interaksi antara karya dengan apresiatornya. Pameran virtual memberi kesempatan menjadi salah satu cara bagaimana meneguhkan seni sebagai milik semua orang dan menjauh dari eksklusifitasnya. Pemanfaatan *platform digital* akan menjadi metode baru untuk dapat menghubungkan *artist* dengan *buyer*. Penting juga dalam menambah nilai dari suatu karya dengan memperkuat *story telling* yang orisinal. Tidak hanya memamerkan karya dan ceritanya saja, melalui film pendek yang memberikan penggambaran dan cerita karya yang lebih menarik akan menambah nilai dari pameran karya itu sendiri. Ini akan sangat relevan diterapkan pada masa pandemi saat ini maupun post Covid-19 mendatang.

Pada tataran akademik seni rupa di masa pandemi dapat berkreasi membuat konten-konten melalui video tutorial seperti drawing, melukis, sketsa, membuat patung keramik dan kerajinan lainnya yang dilakukan antara dosen dengan mahasiswa. Konten tersebut pada hari biasanya hanya ada di ruang akademis dan menjadi kurikulum namun di masa pandemi kemudian dapat diakses oleh publik dan mendatangkan manfaat lebih luas.

PENUTUP

Geliat seni rupa di masa pandemi banyak bermunculan kesenian baru dalam bentuk-bentuk lain, atau bahkan ada isu-isu sosial lain yang ditawarkan. Relevansinya tidak lagi hanya melalui medium, tapi hasil dari *reshaping* bentuk-bentuk baru yang ditawarkan dalam logika kreatif atau kesenian atau bahkan logika kebudayaan.

Bentuk seni baru ini memang bertujuan untuk membuat penikmatnya merasa seolah berada di tengah suatu ilusi akan realita yang digambarkan melalui sebuah alat interaktif. Dalam dunia yang sudah memasuki realita di mana sebagian besar pikiran dan waktu menjadi terserap ke dalam dunia virtual. Adanya pandemi, diharapkan mendorong seniman-seniman mulai masuk dalam mode berkarya dan berpikir sepenuhnya mengandalkan produksi sirkulasi dan distribusi berbentuk digital walaupun membutuhkan perubahan ekosistem cukup lama karena terkait perubahan sikap.

Upaya yang dapat dilakukan saat ini adalah banyak mengembangkan seni melalui internet/daring dengan tidak mengurangi informasi yang diberikan. Perlu juga untuk memperkaya sejarah karya dari pekerja seni sehingga memberikan informasi yang lengkap ketika seni disuguhkan dalam media *online*

Daftar Pustaka

Darmaprawira, Sulasmi WA. (2002), *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung, ITB.

Kartika, Dharsono Sony, (2004), *Seni Rupa Modern*, Bandung. Rekayasa Sains.

Susanto, Mikke, (2011), *Diksi Rupa*, Yogyakarta, DiktiArt Lab & Djagad Art House.