

Seni Virtual Masa Pandemi

oleh

Wayan 'Kun' Adnyana

Kondisi Pandemi:

- **Virus corona menjadi bukti bahwa alam semesta tersusun dalam kausalitas yang ketat.**
- **Hukum kausalitas ditunjukkan dengan daya infeksi virus tersebut yang luar biasa.**
- **Berawal dari Wuhan, Tiongkok akhir 2019, pada bulan Maret 2020 telah mewabah ke seluruh dunia.**

Bahkan banyak yang percaya, virus corona adalah cara Tuhan agar kita kembali berpikir dan bertindak secara benar. Virus ini membuat yang kuat menjadi bersujud dan telah menghentikan dunia. Di tengah keputusasaan yang mengerikan, bahwa tidak ada yang lebih buruk daripada kembali pada normalitas (Roy, dalam Maqin, et.al., (editor), 2020: 57).

Mulai Kamis, 9 Juli 2020, Pemerintah Provinsi Bali memberlakukan Protokol Tatanan Kehidupan (Bali) Era Baru. Secara historis, pandemi memang telah memaksa manusia untuk putus dengan masa lalu, dan membayangkan dunia yang baru. Ia adalah sebuah portal, sebuah pintu gerbang di antara satu dunia dengan dunia berikutnya (Roy, dalam Maqin, et.al., (editor), 2020: 57).



pada *Kritik atas Rasio Murni* (1781) dan *Kritik atas Rasio Praktis* (1788) Immanuel Kant; akal budi manusia dapat mengerti alam sebagai keseluruhan fenomena yang tersusun berdasar kausalitas yang ketat → rumusan hukum etika ← ia (manusia) menggandrungi kebebasan yang merupakan ciri khasnya

(Kant, dalam Bertens, K., 2014)



Seni Virtual *(alternatif jawaban)*

Dinas Kebudayaan Provinsi Bali memfasilitasi 202 komunitas untuk menciptakan pertunjukan/peragaan seni berbasis video virtual. Diluncurkan pertama kali pada Tumpek Wayang, Sabtu, 13 Juni 2020 melalui kanal youtube Disbud Prov. Bali.

Kegiatan Seni virtual bertujuan untuk tetap menjaga elan kreatif seniman Bali di tengah situasi pandemi, sebagai implementasi Visi Pemerintah Provinsi Bali 2018-2023, *Nangun Sat Kerthi Loka Bali*, bermakna: menjaga kesucian dan keharmonisan alam Bali beserta isinya, untuk mewujudkan Krama Bali sejahtera sakala-niskala.



Seni sebagai Logika Sensasi (*Gilles Deleuze*)

Identifikasi **citra-waktu** pada seni virtual Bali di masa pandemi dibaca dari **elemen gerak, bunyi, dan cahaya/optik**. Konsep **citra-gerak** (*the movement-image*) diidentifikasi dari **frame** (bingkai gambar/tayangan), **shot** (perekaman), **cutting** (pemotongan gambar), dan **montage** (penumpukan/menyusunan lapis-lapis gambar) (Deleuze, 2013: 12-29).



Teori Simulacrum Baudrillard

Salinan yang Tidak Berhubungan dengan Aslinya

- Citra → refleksi realitas
- Citra → memelestikan realitas
- Citra → menghilangkan realitas
- Citra → tidak berhubungan dengan realitas lain
- Simulakra → salinan dari dirinya sendiri (Baudrillard, 1994: 6)



Mandigua; Delapan Ilmu Gaib (Kastesywaryan)

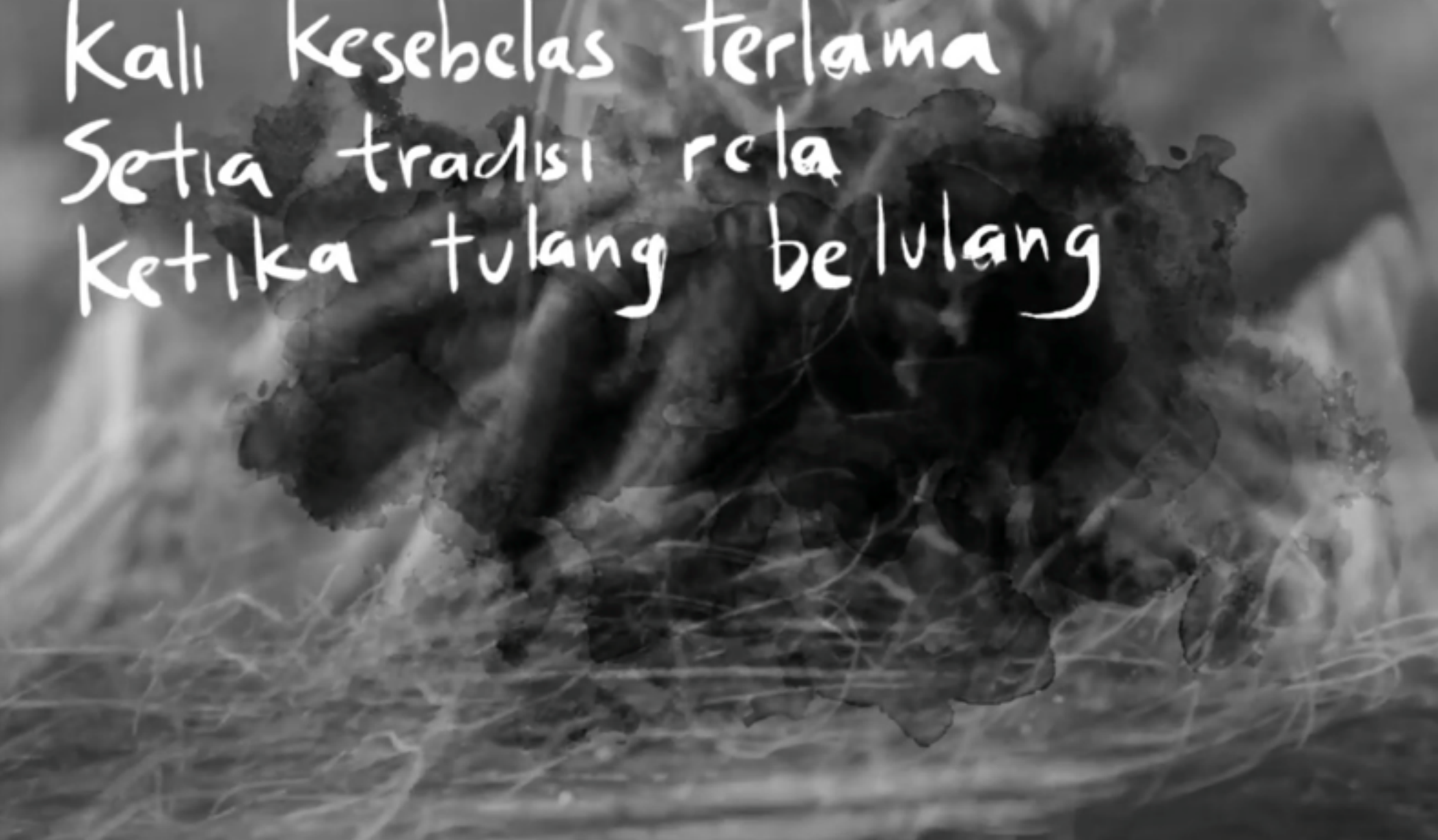
Kitab Nawaruci, Empu Siwamurti (1500-1613)

Anima artinya kuasa menjadi terbesar dari yang paling besar, pun sebaliknya; ***Laghima*** kuasa untuk menjadi berat atau ringan; ***Mahima*** kuasa berupa apa saja; ***Isyitwa*** kuasa untuk kelihatan atau tidak; ***Wasyitwa*** kuasa untuk menjelajah matahari, bulan, dan lain-lain; ***Prapta*** kuasa untuk datang sekehendaknya; ***Prakamya*** berjalan tanpa menemui kesukaran; ***Yathakamawasyayitwa*** masuk ke dunia seluruhnya (Adhikara, 1984: 32).



Artistik Seni Virtual

Penggabungan gambar dalam membingkai **Citra-Waktu**: rangkai/**kolase**, lapis gambar (**montase**), dan **virtualisasi** (dari teknik *green screen* sampai *augmented reality*)



Kali kesebelas terlama
Setia tradisi rela
Ketika tulang belulang

Estetika Seni Virtual

Refleksi ulang-alik antara realitas sosial sehari-hari dengan kehendak menyentuh **konsep gaib (niskala)**, mewujudkan karya video virtual berbasis simulakrum; realitas rekaan (nirnyata) melalui simulasi citra rekaan (kolase, montase, maupun virtualisasi) elemen rupa, gerak, ruang, cahaya/optik, bunyi, dan teks

Simpulan:

Refleksi Pandemi COVID-19

Etik Kreatif (menjawab kesenjangan alam dalam kausalitas solid-kehendak manusia untuk bebas)



Seni Virtual

Formulasi adegan real dengan beragam artistik animasi, mendekatkan konsep niskala dapat disimulasi sebagai citra waktu virtual. Seni virtual mengakomodasi seluruh unsur seni kontemporer: **cahaya, ruang, bunyi, sensasi, persepsi, visualisasi, dan disruptsi**



Sumber Bacaan:

- Adhikara, S.P., 1984, *Nawaruci*, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Baudrillard, Jean., 1994, *Simulacra and Simulation*, penerj. Sheila Faria Glaser, The University of Michigan, Ann Arbor.
- Bertens, K., 2014, *Filsafat Barat Kontemporer Jilid II*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Deleuze, Gilles. 2013, *Cinema I: The Movement-Image*, penerj. Hugh Tomlinson dan Barbara Habberjam, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- _____. 2013a, *Cinema II: The Time-Image*, penerj. Hugh Tomlinson dan Robert Galeta, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Rush, Michael., 2007, *Video Art*, Thames & Hudson, London.
- Tomlinson, Hugh., dan Robert Galeta, 2013 “Pengantar Penerjemahan (Sinema 2: Gilles Deleuze)”, dalam *Sinema 2*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Tunggal, Nawa., 2010, “Bali Bersemi di Musim Pandemi”, dalam *Jendela* (harian Kompas), edisi Minggu, 12 Juli 2020, Kompas, Jakarta.