

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

Diskursus tentang makna keindahan dan karya seni pada zaman ini tidak terlepas dari pengaruh dan intervensi dari teknologi digital dan kecerdasan buatan. Pada zaman, ini karya seni bukan lagi sebatas karya tangan manusia yang bisa diraba, dilihat, dibaui, dicium, atau dinikmati secara langsung. Teknologi digital kini telah membantu manusia dan mereproduksi karya seni ke dalam dunia virtual, mempromosikannya, dan memperkenalkannya. Akibatnya, semua orang di dunia dari pelosok mana pun bisa dengan mudah menikmati sebuah karya seni. Selain itu, dalam proses penciptaan karya seni, manusia bisa dibantu oleh kecerdasan buatan untuk memproduksinya. Manusia tinggal menyebut dan memerintah dengan kata, sedangkan algoritma yang ada pada kecerdasan buatan akan memprosesnya, kemudian dalam hitungan detik terciptalah karya seni yang diinginkan.

Era digital¹ telah menjadi babak baru dalam sejarah peradaban umat manusia. Revolusi digital yang dipicu oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat mengantar manusia hidup pada era baru, era yang memungkinkan manusia hidup secara instan dan mengandalkan mesin digital dalam beraktivitas. Manusia kini sudah secara instan melihat karya seni, mencari informasi, berkomunikasi, mengakses berita, mendengarkan musik, dan beragam aktivitas yang dilakukan hanya dengan menekan tombol pada ponsel atau piranti digital canggih lainnya.

Manusia adalah subyek dan dapat sekaligus menjadi obyek digital. Manusia digital mengonstruksi model era baru, yakni era digital. F. Budi

¹ Istilah Digital berasal dari bahasa Latin “*digitus*” yang artinya “jari”. Manusia berjari mengendalikan seluruh dimensi hidup manusia dalam dunia digital. Istilah dunia digital dipakai di sini dalam arti yang sama dengan dunia virtual, ruang virtual, ruang digital, jagad digital, yakni interaksi, komunikasi, simulasi yang berlangsung dalam internet.

Hardiman mendefinisikan *Homo digitalis* sebagai makhluk yang dikendalikan oleh media, berfungsi sebagai media, dan mengadaptasi iklim teknologi digital.²

Dunia digital telah mendesain sebuah dunia baru yang memungkinkan semua orang untuk hidup di dalamnya secara virtual. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia V (KBBI V), kata virtual memiliki tiga arti³: *pertama*, virtual berarti secara nyata; *kedua*, mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan; *ketiga*, tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Penekanan diberikan pada arti yang ketiga, yakni bahwa dalam dunia virtual manusia bisa saling bertemu dan berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung (*present*). Pertemuan dan interaksi tersebut bisa dilakukan melalui platform media digital seperti *zoommeeting*, *Tiktok*, *Telegram*, *Instagram*, *Facebook*, *Line*, dan platform-platform digital lainnya. Jarak dalam dunia virtual bukanlah batasan untuk berinteraksi; semua orang dari segala penjuru dunia bisa saling bertemu tanpa harus hadir secara langsung (*present*).

Perkembangan masif teknologi digital telah mempermudah kehidupan manusia dalam pelbagai hal, memperlancar bisnis, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Kreativitas dan inovasi terus dirangsang berkat kemajuan teknologi digital. Para petani bisa belajar bertani melalui platform digital, kemudian menjual dan mempromosikannya, para seniman bisa mendesain karya seni dan mempromosikannya, para guru bisa mengajar tanpa bertemu murid di ruang kelas, dan para murid bebas mengakses sumber informasi dan pengetahuan tanpa harus bertanya kepada guru dan mengunjungi perpustakaan. Selain itu, melalui dunia digital banyak orang bisa menyalurkan bakat dan kemampuannya agar diketahui dan diminati oleh banyak orang, seperti bernyanyi, komedi, melukis, mendesain, menulis, dan kemampuan-kemampuan lainnya yang bisa meraup keuntungan dari platform digital. Keuntungan itu bisa diperoleh dari jumlah pengunjung, penonton, dan para penyuka konten atau situs tersebut.

² F. Budi Hardiman, *Aku Klik maka Aku Ada. Manusia dalam Revolusi Digital* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2021), hlm. 39-39.

³ Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat* (Jakarta: Balai Pustaka, 2019). hlm. 1801

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, manusia semakin dipermudah dalam banyak hal, seperti kehadiran teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang bisa menggantikan manusia dalam bekerja dan berpikir. Teknologi kecerdasan buatan memungkinkan komputer untuk menggantikan pekerjaan manusia dengan kemampuannya yang hampir sama dengan kemampuan manusia dalam bertindak dan berpikir. Kecerdasan buatan adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia dan disematkan dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir dan bertindak seperti halnya manusia. Platform-platform digital berbasis AI membantu manusia dalam mengerjakan banyak hal sulit, seperti menciptakan karya seni musik, desain lukisan, mengerjakan tugas-tugas matematika, fisika, dll. Sistem di dalam kecerdasan buatan selalu siap mencerna bentuk pertanyaan dan keinginan manusia. Para pengguna hanya menyediakan pertanyaan dan memasukkan kode-kode tertentu dan dalam sekejap pertanyaan dan permintaan tersebut bisa langsung dijawab.

Tawaran dari kecerdasan buatan membuat hidup manusia tidak bisa dipisahkan dari mesin, Kini dunia baru manusia didominasi oleh algoritma dan kode-kode yang disusun dan menghasilkan sebuah karya dan jawaban atas perintah dari manusia.⁴ Contohnya adalah toilet pintar (*smart toilet*). Di dalam *smart toilet*, apa pun perintah manusia semisal untuk membuka alasnya, mengatur suhu ruangan, mengatur cahaya di dalam toilet, hiburan di dalam toilet, semuanya akan langsung ditangkap oleh algoritma toilet cerdas yang siap menjalankan operasi yang diinginkan. Bukan hanya toilet cerdas; masih terdapat banyak alat-alat cerdas lain yang siap membantu manusia hanya dengan menunggu perintah dan kata. Data-data yang diperintah dan kumpulan aktivitas manusia saat menggunakan teknologi kecerdasan buatan tersebut akan direkam dengan cermat di *Cloud* (tempat penyimpanan data virtual).

Masuknya teknologi digital dan kecerdasan buatan pada segala aspek hidup manusia membuat hidup manusia menjadi makin digital dan menjadi

⁴ Rezza A.A Wattimena, *Memaknai Digitalitas: sebuah Filsafat Dunia Digital* (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2023), hlm.14.

*cyborg*⁵, yakni separuh manusia dan separuh mesin. Manusia kini semakin mudah dikontrol oleh mesin digital karena semua data sudah terekam oleh *cloud* melalui platform media yang pernah diakses. Selain itu, manusia menjadi kurang kreatif dan kritis karena terdistraksi akibat sering berselancar di media sosial dan jawaban instan dari kecerdasan buatan.

Pada tahun 2023, sebuah lagu berhasil diciptakan dengan menggunakan kecerdasan buatan dengan senimannya Flow GPT⁶ sebagai senimannya. Tampilan lagu ini sangat mirip dengan suara dari dua penyanyi terkenal di dunia, yakni Justin Bieber dan Bad Bunny. Walaupun menimbulkan banyak kontroversi, lagu ini berhasil menarik banyak penonton dan mendapat jutaan *likes*. Ada pihak yang tegas mendukung AI sebagai pembantu manusia dalam bermusik. Namun, ada juga pihak-pihak yang menolak keras dengan alasan melindungi hak cipta dan kreativitas manusia. Di Amerika pada Oktober 2023, *Universal Music Group* dan beberapa perusahaan musik ternama lainnya menggugat sebuah perusahaan *Startup Anthropic* karena dengan model AI-nya *Claude 2* telah mengeluarkan lirik-lirik yang dilindungi hak cipta.

Selain pada seni musik, dalam seni rupa pun para seniman sudah menggunakan AI untuk menghasilkan sebuah karya seni. Refik Anadol seorang seniman AI kelahiran Turki berhasil menarik 66.000 pengunjung di sebuah pameran di galeri Serpentine London yang bertajuk “*Echoes of The Earth: Living Archive*” pada awal tahun 2024.⁷ Ia menunjukkan karya-karya yang dihasilkan AI yang mewakili lanskap bawah laut dan hutan hujan dengan 135 juta karyanya.

Berhadapan dengan teknologi digital dan kecerdasan buatan yang bisa menciptakan karya seni yang menyerupai karya asli manusia, persoalan tentang makna keindahan karya seni patut dipertanyakan. Pemaknaan terhadap karya seni

⁵ Istilah *Cyborg* berasal dari kata *Cybernetic Organism*, pertama kali dirumuskan oleh Manfred Cylnes. Istilah ini dipakai untuk menegaskan kedekatan antara mesin dan manusia yang tidak bisa dipisahkan.

⁶Steven, “Kecerdasan Buatan dalam Dunia Musik”, dalam *Kompas.Id*, https://www.kompas.id/baca/opini/2024/06/21/kecerdasan-buatan-dalam-dunia-musik?open_from=Search_Result_Page, diakses pada 8 Oktober 2024.

⁷ Farah Nayeri, “Can A.I. Rethink Art? Shuld it?” dalam *The New Nork Times*, <https://www.nytimes.com/2024/06/03/arts/ai-art-overlap.html?searchResultPosition=9>, diakses pada 8 Oktober 2024.

hasil karya seni konvensional yang sudah direproduksi ke dalam ruang digital pun ikut menggugat persoalan tentang makna keindahan karya seni. Seni bukanlah mesin. Seni tidak terjadi hanya dengan penggunaan algoritma dan angka. Sebaliknya ada prosesnya “berseni” dalam seni, di mana para seniman (manusia) menuangkan rasa dan asa yang dihasilkan dari pikiran, hati, dan tangannya. Seni adalah cara manusia mengungkapkan aktivitas batinnya dan menemukan dirinya melalui media. Melalui seni manusia menciptakan sebuah realitas yang baru, realitas yang diungkapkan dari pikiran dan perasaan yang diolah, diendapkan, dan kemudian dicurahkan. Seni tidak terbatas dengan penciptaan karya seni, melainkan menciptakan nilai sebagai respons estetis.

Karya seni adalah *artefact*: *suatu kejadian*. Keindahan yang hadir dalam *artefact* dilihat sebagai *kejadian estetis*. Yang indah hadir (*event*) di dalam sesuatu. Di dalam karya seni, keindahan memperlihatkan dirinya sebagai sesuatu. Keindahan dalam karya seni: *the given beauty*.⁸ Lewat karya seni, keindahan hadir sebagai sesuatu yang tertentu. Kehadiran itu dapat memberi dampak pada manusia. Manusia mengagumi dunia dan diri sendiri berkat keindahan.

Walter Benjamin adalah seorang filsuf yang pernah menghubungkan karya seni dengan teknologi. Pada tahun 1939, terbit versi ketiga esainya yang berjudul “*Das Kunstwerk Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*” atau dalam bahasa Inggrisnya “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*”. Dalam esai ini, Benjamin menuangkan empat tesis dasar analisisnya berkaitan dengan karya seni pada zaman teknologi dan industri. Garis besar keempat tesis itu sebagai berikut.⁹ *Pertama*, tesis aksesibilitas massal. Menurut Benjamin karya seni mengalami pergeseran fungsinya karena karya seni direproduksi secara mekanis. Karya seni yang direproduksi secara mekanis memudahkan orang untuk menikmatinya di berbagai tempat sehingga orang tidak lagi menikmati dan berkontemplasi pada karya seni asli yang memungkinkan orang untuk berjumpa secara personal. *Kedua*, tesis otonomisasi karya seni. Menurut Benjamin reproduksi mekanis telah membebaskan karya seni dari ketergantungan

⁸ Felix Baghi, “Filsafat Estetika” (Prasaran disampaikan dalam powerpoint bahan kuliah di IFTK Ledalero, 2022).

⁹ Budi Hardiman, *Op. Cit.*, hlm. 134.

parasiternya pada ritual. Karya seni yang dikonstruksi oleh tradisi dan kultus yang memiliki fungsi sakralnya telah hilang. Misalnya, dalam fotografi, karya seni yang dipotret dan dicetak sudah menjadi karya seni yang otonom yang tidak bergantung pada apa pun; ia hanyalah sebatas foto dari karya seni. *Ketiga*, fungsi politis karya seni. Menurut Benjamin, dalam masyarakat tradisional, karya seni melayani tujuan-tujuan ritual dan kultus. Namun, pada era reproduksi mekanis, karya seni telah berubah menjadi sebuah fungsi politis karena karya seni sudah bisa dinikmati oleh massa. *Keempat*, reproduksi mekanis karya seni telah memudahkan atau menghilangkan auranya.

Penulis meyakini bahwa analisis Walter Benjamin mengenai karya seni pada era reproduksi mekanis masih relevan dipakai untuk menganalisis makna keindahan karya seni pada era digital. Dunia digital dengan piranti canggihnya mampu mereproduksi dan menghasilkan karya seni yang hadir secara virtual. Kemudahan ini menggugat pertanyaan tentang makna keindahan karya seni pada era digital. Karya seni sesungguhnya harus menampilkan sisi orisinalitasnya agar tanggapan dan pemakaian terhadapnya menjadi jelas dan sesuai dengan ketentuan-ketentuan estetis karya seni.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memberi judul skripsi ini **“Problematika Estetika Karya Seni di Era Digital Ditinjau dari Perspektif Walter Benjamin”**.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis mengembangkan karya ilmiah ini dengan bertolak dari kenyataan adanya reproduksi dan produksi karya seni di dalam ruang digital yang berpotensi mengurangi daya kreativitas pada manusia dan menghilangkan daya kontemplatif manusia pada karya seni sebagaimana disinggung dalam latar belakang di atas. Rumusan masalah utama skripsi ini adalah adakah relevansi dari kritik Walter Benjamin pada karya seni di masa reproduksi mekanis terhadap persoalan estetika pada karya seni di era digital?

Persoalan utama ini dijabarkan dalam beberapa masalah turunan:

1. Siapa Walter Benjamin dan apa kritiknya terhadap karya seni pada era reproduksi mekanis?
2. Apa itu estetika dan karya seni pada era digital?
3. Apakah kritikan Walter Benjamin relevan terhadap persoalan estetika pada karya seni di era digital?

1.3 Tujuan Penulisan

- a. Adapun tujuan umum penulisan skripsi ini adalah untuk mempelajari kritik Walter Benjamin terhadap karya seni di masa reproduksi mekanis dan relevansinya dengan estetika karya seni pada era digital.
- b. Tujuan khusus dari tulisan ini adalah bagi penulis sendiri. Karya ilmiah ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan agar memperoleh gelar sarjana Filsafat pada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere.

1.4 Metode Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis, menggunakan studi kepustakaan. Untuk mencapai tujuan penulisan karya ilmiah ini, penulis mengumpulkan, membaca, dan menganalisis bahan-bahan bacaan baik dari sumber primer maupun sekunder yang berkaitan dengan Walter Benjamin, teknologi di era digital, estetika, dan karya seni. Sumber-sumber yang penulis kumpulkan untuk mendukung penulisan ini adalah sumber-sumber yang berkaitan dengan karya seni, teknologi digital, dan tulisan-tulisan Walter Benjamin, seperti esai Walter Benjamin tentang “*Das Kunstwerk Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*” dalam bukunya yang berjudul *Illuminations* dan beberapa sumber sekunder lainnya. Selain itu, dalam menganalisis makna keindahan dan karya seni penulis pada era digital, penulis menggunakan beberapa tulisan dari Budi Hardiman dalam buku *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital* dan bahan kuliah Filsafat Estetika di IFTK Ledalero.

1.5 Sistematika Penulisan

Karya ilmiah yang berjudul **“Problematika Estetika Karya Seni di Era Digital Ditinjau dari Perspektif Walter Benjamin”** ini akan dibahas dalam lima bab dengan menggunakan sistematika seperti berikut.

Bab pertama terdiri dari pendahuluan yang mencakup latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab kedua akan menjelaskan tentang riwayat hidup Walter Benjamin dan analisisnya tentang reproduksi mekanis dan karya seni, perkembangan pemikiran, dan karya-karyanya.

Bab ketiga akan membahas secara mendetail tentang estetika dan karya seni di era digital.

Bab keempat akan membahas tentang problematika estetika karya seni di era digital ditinjau dari perspektif Walter Benjamin.

Bab kelima, penutup, yang berisikan kesimpulan dan usul saran.