

Budaya Visual Nusantara dalam Dimensi Baru

Fathoni Setiawan

*Universitas Negeri Surabaya
setiawanfathoni@gmail.com*

Abstrak

Indonesia sebagai bangsa yang telah mempertemukan kebudayaan kemudian membuat dirinya menjadi bangsa yang begitu kaya akan kebudayaan. Namun seiring kemajuan teknologi dan perkembangan zaman identitas yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang salah satunya ada pada budaya visualnya mulai pudar terganti oleh budaya visual lain. Penulis dalam artikel ini menggunakan mengumpulkan data dengan metode kualitatif dan menguraikan hasil pembahasannya secara deskriptif. Dalam artikel ini penulis berasumsi bahwa kebudayaan visual merupakan hal yang dikondisikan, sehingga dalam upaya untuk menjalankan sebuah budaya budaya visual maka diperlukan kesadaran secara massal pada suatu masyarakat.

Katakunci: Budaya Visual, Modernisasi, Pergeseran Budaya

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai salah satu lokasi dimana titik pertemuan berbagai bangsa dan suku tentunya juga mempertemukan berbagai macam kebudayaan. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu bangsa yang dianugrahi dengan kekayaan dan keragaman budaya. Perjalanan panjang dari masa primitif hingga saat ini dimana berbagai macam suku, ras, bangsa dan agama telah saling dipertemukan dan 'berdiskusi' pada akhirnya mampu membuahkan berbagai budaya baru, meskipun tidak sedikit pula kebudayaan yang hilang terganti. Dalam sejarah tercatat betapa tinggi peradaban yang telah dicapai oleh para nenek moyang bangsa Indonesia. Memang catatan sejarah yang ada saat ini masih jauh dari kata sempurna untuk mendeskripsikan betapa kaya dan luhurnya peradaban bangsa Indonesia di masa lalu.

Kebudayaan secara umum sejatinya merupakan suatu bentuk realitas yang mampu berubah secara dinamis berjalan seiring dengan waktu, dan berganti seiring dengan kehidupan manusia sendiri. Maka dari itu ketika berbicara terkait catatan sejarah dimana pokok bahasannya adalah kebudayaan maka salah satu cara yang paling mudah untuk melihat bagaimana sebuah kebudayaan berlangsung dan menjadi bagian dari kehidupan manusia di suatu dimensi ruang dan waktu adalah dengan menelusuri kembali berbagai peninggalan yang masih

tersisa. Meskipun dalam upaya melihat kebudayaan dengan cara ini juga memiliki peluang 'meleset' akibat banyaknya silang budaya yang telah terjadi, seperti menurut Kartodirdjo (dalam Lestari, 2000) bahwa terdapat kemungkinan bahwa dalam catatan sejarah bahwa budaya luar dianggap lebih 'lokal' dari pada budaya asli yang sebenarnya. Hal ini tak lain karena bangsa Indonesia seperti dijelaskan diawal merupakan bangsa majemuk dimana banyak kebudayaan bertemu.

Kebudayaan secara umum menurut Selo Soemardjan dan Soeleman Soemardi (dalam Tasmuji, 2011) adalah segala hal hasil karya, rasa, dan cipta manusia. Manusia dalam perjalanan garis waktu telah mewariskan berbagai kebudayaan seperti ide/gagasan, wujud kesenian, hingga warisan berupa kebendaan. Dari beberapa macam peninggalan hasil kebudayaan, salah satunya adalah peninggalan/artefak berupa benda visual. Dalam rangka merunut sisi historis sebuah kebudayaan biasanya artefak visual dominan digunakan sebagai penanda waktu dalam garis sejarah. Namun dewasa ini pada faktanya hanya terdapat segelintir saja peninggalan artefak benda hasil kebudayaan masa lalu yang masih tersisa. Padahal artefak-artefak yang dimaksud sangat penting sebagai tolok ukur maupun cerminan sebagaimana besarnya bangsa kita di masa lalu dan kemungkinan untuk berjaya lagi bagi bangsa Indonesia di masa mendatang.

Artefak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (kbbi.kemdikbud.go.id) merujuk pada benda – benda yang dapat menunjukkan pola kerja dan kehidupan manusia khususnya dari zaman dahulu. Pada tataran selanjutnya, artefak dalam bentuk benda – benda seperti perkakas, sarana ritual atau senjata dapat dipelajari dengan pendekatan historis untuk menggambarkan kebudayaan zaman dahulu. Contoh artefak visual meliputi banyak hal misalnya yang bersifat kolosal seperti candi-candi maupun bekas arsitektur seperti rumah tradisional, ada pula yang sifatnya lebih kecil seperti alat berupa senjata, perhiasan, perabot rumah tangga, dan lain-lain. Sayangnya dewasa ini di Indonesia hanya artefak-artefak yang umumnya berwujud kolosal yang dilestarikan dan dijaga, sedangkan artefak-artefak yang sifatnya ‘kecil’ dan ‘keseharian’ kurang mendapat perhatian. Padahal setiap artefak, baik yang kolosal maupun tidak tentunya memiliki cerita dan info masing-masing yang dapat dipelajari secara historis untuk melihat kebudayaan khususnya budaya visual di masa lampau.

Dewasa ini sejalan dengan laju globalisasi dimana pertukaran informasi berjalan begitu cepat, menembus batasan ruang dan waktu, maka perkembangan yang terjadi pada ranah teknologi pun semakin pesat terjadi. Inovasi demi inovasi terus saja bermunculan tiap hari dengan jeda waktu yang teramat cepat. Rasanya belum lama ketika era komputasi mulai masuk dan masyarakat khususnya di Indonesia. Namun sekarang masyarakat di Indonesia serasa melakukan lompatan teknologi dimana terkadang membuatnya lupa sehingga hanya menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan. Padahal di era saat ini ketika teknologi menjadi sesuatu yang sangat mudah diakses dan dikembangkan maka setidaknya juga membuka peluang baru dalam upaya menangani masalah-masalah yang muncul.

Dunia di era modern ini sudah memasuki tahap dimana bentuk fisik bukan satu-satunya realitas. Piliang (2004) menyebutkan bahwa saat ini telah tercipta dunia atau ruang baru yang disebut dengan cyberspace dimana sebuah dunia baru terbentuk bukan dari komponen fisika dan kimia, melainkan dari data (bit-bit). Cyberspace ini yang kemudian bagi kita akrab dengan sebutan dunia maya.

Memang mayoritas sebagai orang awam, kata dunia maya belum begitu lama terdengar, setidaknya baru kurang dari dua dekade kata ini akrab di telinga masyarakat khususnya di Indonesia. Di dalam cyberspace atau dunia maya ini hukum tentang ‘realitas lama’ dapat di nihilkan, menciptakan peluang untuk menciptakan suatu hal yang semula belum pernah ada, serta mengondisikan suatu keadaan melawan realita yang sesungguhnya.

Perkembangan di bidang teknologi khususnya terkait media saat ini tengah gencar-gencarnya melakukan berbagai inovasi. Digitalisasi di berbagai sektor tengah digalakkan oleh berbagai pihak. Indonesia sudah semenjak lama terikat dengan dengan penggunaan sistem media yang bida dibidang konvensional. Perubahan serta inovasi yang dilakukan sayangnya diawali sebagai bentuk hiburan, bukan bidang lain seperti edukasi maupun upaya memelihara kebudayaan yang luhur. Kedua hal tersebut memang saat ini mulai dilirik oleh berbagai pihak namun langkah yang diambil masih sangat kecil dan lamban apabila dibandingkan dengan faktor lain (hiburan dan komodifikasi).

Dunia ‘realitas’ dan dunia maya saat ini sudah mampu dicapai dan dikendalikan oleh manusia dengan tujuan-tujuan tertentu. Lantas cepat atau lambat seperti halnya ketika dunia ‘realitas’ mulai ditinggalkan dan bergerak menuju dunia maya, maka akan tercipta pula inovasi baru semacam ini. Diketahui dewasa ini perkembangan teknologi telah sampai pada titik dimana dunia ‘realitas’ dan dunia maya semakin tipis batasannya. Bahkan kemungkinan batasan yang ada telah benar-benar runtuh saat ini! Beberapa dekade belakangan ini telah dikembangkan berbagai macam platform yang salah satunya adalah *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*, yaitu sebuah platform yang memungkinkan hilangnya batas antara dunia ‘realitas’ dengan dunia maya. *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* memungkinkan diimplementasikannya benda atau objek yang bersifat ‘maya’ kedalam dunia nyata. Mudah-mudahan *Augmented Reality* ini memungkinkan untuk terciptanya realitas baru yang terdiri dari lingkungan ‘nyata’ dan objek ‘maya’.

Lantas apa hubungan antara perkembangan teknologi yang telah dicapai saat ini dengan kebudayaan bangsa Indonesia dimasa lalu? Dapatkah teknologi yang ada saat ini berperan aktif dalam pelestarian kebudayaan masa lampau? Dalam tulisan artikel ini penulis

mencoba menguraikan bagaimana peran teknologi media yang ada dan berkembang di era digital saat ini dan potensi perannya terhadap warisan kebudayaan bangsa Indonesia di masa lalu, khususnya peninggalan berupa artefak bersifat visual warisan kebudayaan Nusantara.

2. Metode

Artikel ini ditulis berdasarkan penelitian berbasis kualitatif. Data-data penelitian dihimpun dari berbagai sumber sekunder seperti buku, jurnal, laman website, dan sumber-sumber lain yang dianggap relevan. Sumber data sekunder digunakan dengan pertimbangan waktu serta fakta bahwa data sekunder yang dipilih sudah memadai sebagai bahan menulis penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi.

Artikel ini merupakan jenis tulisan deskriptif yang berupaya menjelaskan hubungan antara perkembangan teknologi yang telah dicapai saat ini dengan upaya pelestarian warisan kebudayaan bangsa Indonesia di masa lalu. Hal ini tak lain karena minat masyarakat saat ini mayoritas hanya terpaku pada penggunaan sektor hiburan, sedangkan dalam kaitan teknologi terhadap pelestarian kebudayaan belum efektif dikerjakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Warisan Budaya Visual Nusantara

Kebudayaan merupakan hal yang amat lekat kaitannya dengan kehidupan manusia. Kebudayaan selalu tumbuh beriringan sejalan dengan garis waktu perkembangan kehidupan manusia dari masa ke masa. Kebudayaanlah yang kiranya dikatakan membedakan manusia dengan hewan. Kebudayaan secara praktis dapat membedakan atau menandai bagaimana manusia berkembang dalam dimensi waktu, atau menggambarkan kehidupan manusia dalam suatu ruang atau lokasi. Sifat kebudayaan yang demikian dinamis dan terus berkembang ini kemudian menjadikan hal yang berkaitan dengan kebudayaan sebagai objek kajian yang tidak pernah habis dikaji. Lantas apa yang sebenarnya disebut dengan kebudayaan? Secara etimologis kebudayaan berasal dari kata dasar *budaya* yang berasal dari kata *buddhayah*, bentuk jamak dari kata *buddhi* yang memiliki arti akal manusia

(Koentjaraningrat, 1993). Namun kata 'budaya' ketika di alih bahasakan menuju bahasa Inggris menjadi '*culture*' memiliki makna yang berbeda. Kata '*culture*' memiliki arti mengolah atau mengerjakan. Hal ini kemungkinan terjadi akibat perbedaan penerapan kata 'budaya' dan 'culture' di masing-masing masyarakat. Kebudayaan pada mulanya adalah sebuah konsep yang dikemukakan oleh Sir Edwart Burnett Tylor. Dirinya mendefinisikan kebudayaan sebagai kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, kebiasaan, dan lain-lain. Lalu definisi kebudayaan menurut para ahli lain pun sangatlah beragam. Menurut Geertz (dalam Tasmuji, 2011) kebudayaan adalah suatu sistem dimana individu-individu dalam masyarakat menyatakan perasaan dan memberikan penilaian-penilaiannya, suatu pola makna yang ditransmisikan secara historis, diwujudkan dalam bentuk simbolik melalui sarana dimana masyarakat mengkomunikasikan, mengabdikan, dan mengembangkan pengetahuan. Kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik maka haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan. Lalu menurut linton (dalam Tasmuji, 2011) kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih di inginkan. Atmaja (2010) mengemukakan bahwa kebudayaan timbul akibat adanya usaha budidaya rakyat menuju kearah kemajuan adab, budaya dan persatuan, dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari kebudayaan asing yang dapat mengembangkan atau memperkaya kebudayaan itu sendiri, serta mempertinggi derajat kemanusiaan. Lalu yang terakhir pendapat yang dapat dikatakan dapat meringkas pendapat ahli lain adalah pendapat dari Selo Soemardjan dan Soeleman Soemardi (dalam Tasmuji, 2011) bahwa kebudayaan adalah segala sesuatu hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Jadi kebudayaan dapat diartikan sebagai segala bentuk hasil perbuatan manusia, baik berupa material maupun non-material.

Dari unsurnya kebudayaan dapat dilasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu yang pertama berupa ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan lain sebagainya. Yang kedua berupa aktifitas yang memiliki pola yang dilakukan oleh manusia dalam sebuah komunitas (masyarakat). Lalu yang ketiga berupa benda-benda atau artefak hasil karya manusia. Secara lebih terperinci kebudayaan dapat dijabarkan menjadi

7 macam berdasarkan unsur penyusunnya, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian (Koentjaraningrat, 2003). Dari ketujuh unsur yang telah disebutkan beberapa diantaranya kemudian menghasilkan peninggalan yang dikenal sebagai artefak. Artefak sering diidentikkan dengan peninggalan kebudayaan berwujud kebendaan. Karena sifatnya yang berupa kebendaan, maka artefak yang merupakan wujud hasil kebudayaan dapat dikatakan sebagai salah satu media yang memuat catatan, khususnya tentang budaya visual yang diwariskan nusantara dari masa ke masa.

3.2 Pergeseran Budaya Visual

Dalam sub bagian ini dijelaskan pergeseran terkait dua hal. Yang pertama adalah pergeseran tentang pengertian budaya visual itu sendiri. Dan yang kedua adalah tentang pergeseran budaya visual khususnya yang terjadi di Indonesia.

Budaya visual telah beberapa waktu menjadi topik yang populer untuk dibahas. Kemungkinan karena budaya visual dapat dikaji sebatas dengan indra penglihatan. Dari laman Wikipedia budaya visual di definisikan sebagai bidang studi yang di dalamnya mencakup studi budaya, sejarah seni, dan ilmu antropologi, dengan memusatkan pada aspek budaya yang berdasar gambar/imaji visual. Jadi dalam mempelajari budaya visual maka imaji sendiri ini lah yang menjadi titik pusat studi. Lantas produk visual apa saja yang dapat dikategorikan sebagai budaya visual? Morgan (dalam Sachari, 2007) menjelaskan bahwa budaya visual merupakan hasil cerminan kebudayaan yang di dalamnya terkandung tujuan untuk mendeskripsikan fenomena visual dari hasil cara berfikir dan 'berimajinasi' secara sosial. Morgan melanjutkan dalam rangka menciptakan sebuah budaya visual, sebuah imaji 'dibuat' dengan tujuan untuk membantu 'membentuk' kehidupan manusia. Sebuah imaji dalam budaya visual cenderung dilihat nilai praktisnya tentang bagaimana imaji tersebut dipakai. Kemudian pihak-pihak tertentu (masyarakat, seniman, budayawan, dll) memberikan makna pada imaji yang tercipta.

Contoh kecil dari budaya visual adalah produk seperti komik atau film yang kemudian mampu membentuk 'pop culture'.

Lantas bagaimana dengan budaya visual yang ada di Nusantara? Indonesia yang dulu dikenal dengan sebutan Nusantara tentunya juga kaya akan budaya visual. Perjalanan waktu yang lama dan pertemuan berbagai budaya memungkinkan terciptanya beragam budaya visual. Hal ini dapat dilihat dari betapa banyak ragam warisan budaya berbentuk benda visual seperti motif tradisional berupa kerajinan tekstil, ukiran dan seni pahat, serta bangun dan arsitektur tradisional. Warisan-warisan ini juga serupa dengan komik dan film, hal-hal tersebut juga mewakili fungsi dan makna yang terbentuk oleh kehidupan sosial masyarakat dimasa lampau. Misalnya motif batik di tanah Jawa, dari motifnya dapat digunakan untuk melihat dari mana motif tersebut berasal, atau motif batik di masa lalu juga dapat digunakan untuk membedakan status sosial, seperti motif Parang Rusak yang hanya boleh dikenakan oleh keluarga kerajaan.

Dewasa ini di Indonesia budaya visual telah bergeser. Apalagi terkait budaya visual yang kaitannya dengan tradisi, beberapa tidak lagi terlalu ketat seperti di masa lalu. Ketika batik di masa lalu dibuat secara spesifik untuk suatu kalangan dan makna tertentu namun praktik ini perlahan mulai pudar. Sebut saja hanya di daerah istimewa seperti Yogyakarta dan sekitarnya praktik ini masih berlaku. Selera masyarakat juga berperan penting dalam pergeseran budaya visual yang terjadi. Semenjak berdekade lamanya ketika bangsa ini mulai lebih mudah menjalin hubungan dengan bangsa lain maka saat itu pula berbagai budaya saling bercengkrama, menghasilkan perubahan-perubahan yang salah satunya perubahan budaya visual. Sebenarnya ketika membahas tentang budaya visual nusantara, bahasan ini sebenarnya belum begitu jelas. Kartodirdjo (dalam Lestari, 2000) menjelaskan bahwa terdapat kemungkinan budaya nusantara yang dikenal saat ini sebenarnya adalah budaya (luar) lain yang menggantikan budaya 'asli' yang ada sebelumnya. Jadi setidaknya ketika berbicara tentang budaya visual nusantara, maka dapat dikatakan sebagai budaya visual yang telah lama tumbuh di nusantara sendiri.

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang maju ini maka pergeseran dan kemungkinan berubahnya budaya visual di Indonesia serasa tidak dapat terelakkan. Budaya

visual nusantara perlahan menjadi 'benda usang' yang hanya sedikit melirikinya. Lihatlah ketika dulu keindahan ditentukan oleh kerumitan yang mampu dicapai dalam suatu cipta karya, kini mulai berubah dimana minimalis menjadi 'new beauty'. Motif batik yang dulu menjadi simbol keindahan dengan makna berbagai makna di dalamnya kini tergeser oleh kaos-kaos distro. Bebasnya pertukaran informasi dari berbagai belahan dunia mempercepat terjadinya perubahan budaya visual. Sosial media dan media informasi memegang peran penting 'menyetel' bagaimana selera masyarakat, bagaimana *trend* tercipta di masa mendatang, menciptakan budaya visual baru.



Gambar 1. Perubahan budaya visual salah satunya dapat dilihat dari perkembangan fashion.

3.3 Media Baru mencipta Dimensi Baru

Perkembangan teknologi telah membawa manusia dimana manusia mampu menciptakan dunia baru. Majunya era komputasi dan dunia informatika telah mampu membuat setiap orang melakukan lompatan menuju dunia baru. Dunia maya telah berhasil dibuat beberapa dekade lalu. Saat ini dunia hampir dapat dinikmati setiap orang. Dunia maya menjadi sebuah arena baru dimana kita bisa lari dari dunia realitas yang membosankan dan penuh aturan. Munculnya dunia maya tentu memberikan ruang baru hampir bagi seluruh sektor kehidupan. Dunia maya memungkinkan setiap *user* untuk mencipta hampir apapun yang mereka inginkan. Sosial media dan platform-platform dalam dunia maya terbukti telah mampu membuat banyak orang keranjingan. Budaya visual merupakan salah satu yang terdampak dari terciptanya dunia maya ini. Budaya visual dari berbagai belahan dunia mungkin untuk bertemu tanpa adanya batasan

ruang maupun waktu. Hal ini tentu sangat menakutkan mengingat dengan demikian identitas bisa menjadi hal yang mudah tertumpuk dan hilang. Budaya visual nusantara menjadi salah satu pihak yang beresiko tertindih dan punah!

Namun seperti halnya pisau bermata dua, perkembangan teknologi dan munculnya dunia maya tidak selalu merugikan. Munculnya dunia maya kemudian juga membuka peluang baru di berbagai bidang. Salah satunya adalah sebagai sarana konservasi kebudayaan. Hal ini bisa dilihat ketika segala bentuk kesenian dapat dijadikan barang siap saji yang lebih fleksibel untuk dikonsumsi oleh masyarakat. Selain itu muncul pula peluang memperkenalkan wujud kesenian dan kebudayaan tanpa adanya batasan-batasan. Hasil-hasil kebudayaan dapat diabadikan dalam dunia maya tanpa takut terkikis dan rusak dimakan waktu.

Lantas bagaimana jika dunia maya mungkin untuk digabungkan dengan dunia realitas? Pertanyaan ini begitu menarik mengingat pada dasarnya dunia maya diciptakan sebagai dunia alternatif dimana manusia lari dari 'kenyataan'. Penggabungan antara dunia maya dan dunia realitas ini memungkinkan terjadinya proses interaksi baru dari manusia yang berada di dunia nyata dengan objek yang ada di dunia maya. Beberapa upaya penggabungan ini terwujud dalam bentuk antara lain *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Keduanya memungkinkan dunia nyata dan dunia maya berjalan beriringan dan saling berinteraksi. *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata kemudian memproyeksikan benda tersebut dalam waktu nyata (*real time*). *Augmented Reality* (AR) merupakan kebalikan dari *Virtual Reality* (VR), dimana VR menambahkan obyek nyata didalam dunia maya. Sedangkan konsep AR adalah menambahkan obyek maya ke dalam dunia nyata. Dunia nyata dan dunia maya adalah dua hal yang berbeda. (Putra, 2012). Dulu ketika seseorang ingin membuat sebuah benda visual agar dapat ditunjukkan dan agar orang lain dapat berinteraksi dengan benda tersebut tentunya benda tersebut harus dibuat. Kreator harus menemukan bahan yang tepat, ukuran dan skala, biaya yang diperlukan, serta kemungkinan penyebab gagalnya benda tersebut untuk dibuat (seperti pada tahap prototipe desain). Tentu karena benda ini dibuat di dalam dunia nyata

maka benda tersebut terikat dengan aturan (hukum alam) yang ada. Sedangkan ketika dunia maya mulai muncul ketika sebuah benda dibuat di dalamnya interaksi yang dapat dilakukan sangat terbatas (sebatas dilihat). Dimensi baru yang tercipta dari penggabungan dunia nyata dan dunia maya ini memungkinkan eliminasi berbagai permasalahan faktor masalah seperti yang dijelaskan diatas. Budaya visual menjadi sebuah hal yang lebih mudah diciptakan.

3.4 Budaya Visual di Era Digitalisasi dan Otomasi

Saat ini masih dalam arus perkembangan teknologi yang semakinders, mulai muncul trend baru di kalangan masyarakat. Digitalisasi menjadi sebuah trend baru yang tengah digalakkan oleh berbagai pihak. Trend digitalisasi ini mulai merambah ke berbagai sektor. Hal ini berimbas kepada terciptanya kebudayaan digital. Budaya visual yang dulu berkembang dalam bentuk konvensional (fisik) kini juga mulai berubah arah menjadi budaya visual berbasis digital. Ruang-ruang yang tercipta di dunia maya pun semakin memperluas gerakan digitalisasi ini. Indonesia yang memiliki kekayaan di bidang budaya visual, pada faktanya juga nampak ikut terseret arus trend ini. Terbukti dari banyak pihak yang turut andil dalam trend ini. Banyak kalangan yang mulai menggarap objek hasil kebudayaan nusantara dengan embel-embel kata 'digital'. Batik digital menjadi salah satu yang setidaknya paling mudah dijumpai. Digitalisasi produk hasil kebudayaan ini secara lebih lanjut juga mampu mendekonstruksi nilai fungsi dari sebuah produk/karya. Contohnya beberapa motif batik yang memiliki nilai 'sakral' di dalamnya kemudian saat ini bisa saja motif tersebut di digitalisasi, digunakan sebagai latar belakang sebuah halaman web. Dari fenomena semacam ini dapat dilihat bahwa trend era digitalisasi ini mampu membuka ikatan, mengubah bagian darisebuah budaya visual itu sendiri.

Trend digitalisasi ini kemudian berekor kepada era otomasi. Seperti diketahui saat ini kita telah memasuki era otomasi dimana kinerja teknologi dan mesin menjadi sesuatu yang dominan. Dulu ketika menciptakan sebuah produk/karya diperlukan pengalaman serta ketrampilan dalam mengolah bahan,

saat ini hal tersebut bukan merupakan permasalahan mendasar. Era digitalisasi dan otomasi ini jelas mampu menganulir hal-hal seperti pengalaman, pengetahuan bahan, ketrampilan dan lain sebagainya. Hal yang demikian menjadikan setiap orang dengan mudah dapat menyandang gelar pencipta/kreator atau pun menjadi seorang trendsetter, menciptakan budaya visual baru!



Gambar 2. Contoh penerapan budaya visual dalam benda-benda keseharian.

3.5 Budaya Visual Sebagai Hal yang Disengaja

Budaya visual seperti yang dijelaskan diatas yaitu merupakan salah satu hasil cipta karya dari suatu masyarakat. Budaya visual merupakan salah satu alat bentuk rekaan yang dibuat guna membentuk sebuah peradaban yang diinginkan. Di era globalisasi disaat informasi bertukar bebas melalui jejaring internet dan sosial media yang mayoritas berbasis interaksi visual, maka dari sini budaya visual memiliki peran yang semakin besar dalam membentuk suatu keadaan di masyarakat.

Namun saat ini budaya visual nusantara semakin redup tergeser oleh popularitas budaya visual lain. Sebenarnya ketika berbicara tentang budaya visual nusantara maka cangkupannya amat luas, seperti misalnya ketika berbicara tentang budaya visual tradisi, terdapat berbagai aspek yang terlibat di dalamnya seperti kepercayaan, pengetahuan dan mitologis yang sifatnya *intangibile*. Namun dalam pembahasan ini yang dimaksud oleh penulis lebih kepada budaya visual sebagai trend yang 'kasat mata'. Lantas bagaimana terkait permasalahan atas krisis yang dialami oleh budaya visual nusantara? Berangkat dari fakta bahwa pada dasarnya budaya visual merupakan suatu hal

yang 'dikondisikan' maka jelas dalam upaya pelestarian budaya visual nusantara diperlukan setidaknya kesadaran dari berbagai pihak, yang kemudian mengupayakan untuk menumbuhkan *local pride* melalui berbagai cara dan media. Teknologi dalam hal ini hanya berperan sebagai alat untuk membantu dari invensi dan penyebaran budaya visual. Seperti diketahui bahwa budaya visual gampang disebut sebagai 'produk massal', maka tentunya diperlukan 'pemakai' sebanyak mungkin agar budaya visual dapat diberlakukan di masyarakat. Pada akhirnya budaya visual entah itu budaya visual nusantara maupun bukan, pada dasarnya merupakan bentuk narasi yang digunakan untuk membentuk persepsi tertentu sehingga tercipta suatu kondisi tertentu di masyarakat. Oleh karena itu ketika pelestarian warisan budaya visual nusantara menjadi salah satu objek yang disoroti, maka harusnya upaya yang dilakukan berangkat dari pengondisian masyarakat itu sendiri, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan budaya visual nusantara sehingga tercipta trend untuk menggali kembali potensi warisan budaya visual nusantara.



Gambar 3. Contoh mural berisi budaya visual nusantara sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat.

4. Simpulan

Indonesia sebagai bangsa yang telah mempertemukan kebudayaan kemudian membuat dirinya menjadi bangsa yang begitu kaya akan kebudayaan. Namun seiring kemajuan teknologi dan perkembangan zaman identitas yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang salah satunya ada pada budaya visualnya mulai pudar terganti oleh

budaya visual lain yang dianggap lebih modern. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah menciptakan ruang baru yang memungkinkan dilakukannya berbagai upaya melestarikan (konservasi) budaya visual nusantara, meskipun di sisi lain jejaring internet dan sosial media juga memiliki peranan besar dalam tertindahnya budaya visual nusantara. Dalam artikel ini penulis berpendapat bahwa ketika budaya visual merupakan suatu hal yang dikondisikan, maka langkah awal yang dapat dilakukan dalam menjaga dan memertarikan budaya visual nusantara adalah dengan menumbuhkan kesadaran akan kepentingan dan kesadaran untuk mencintai serta menanamkan 'kebiasaan' di masyarakat pemilik budaya visual itu sendiri.

5. Penghargaan

Ucapan terimakasih penulisan sampaikan kepada pihak-pihak yang memungkinkan diselesaikannya artikel ini. Secara khusus ucapan terimakasih kepada kedua orangtua saya atas do'a restu dan setiap bentuk dukungan yang diberikan. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Drs. Djuli Djati Prambudi, M.Sn., yang telah banyak memberikan inspirasi dari perkuliahan yang 'lebih dari kuliah biasa'. Salam.

6. Pustaka

- Atmadja, Nengah Bawa. (2010). *Ajeg Bali, Gerakan, Identitas dan Globalisasi*. LkiS, Yogyakarta
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Lestari, Wahyu. (2000). *Peran lokal genius dalam Kesenian Lokal*. Dalam Harmonia: Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni, Vol. 1 No. 2/September – Desember 2000. (diakses 30 Agustus 2019, pukul 20:37 WIB)
- Piliang, Yasraf Amir. (2004). *Posrealitas : Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Agus, Sachari. (2007). *Budaya visual indonesia*. Erlangga, Jakarta.
- Tasmuji, Dkk. (2011). *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*. IAIN Sunan Ampel Press, Surabaya.

