

MATTER MATTERS

New Media, Materiality, and the Artworld

Gumilar Ganjar

Seni media baru adalah garda depan seni kontemporer. Tidak hanya ia berhasil menjadi kanal eksplorasi estetika yang menciptakan ragam pencapaian yang revolusioner, ia juga menjadi manifestasi kongkrit dari sikap kritis seni rupa mutakhir. Sebagai garda depan, media baru mendobrak nilai dan prinsip seni modern yang konvensional, singular, eksklusif, statis, esoterik, meta-naratif, dan otonom. Ia membongkar batasan objek dan material yang sebelumnya menjadi prasyarat dari sebuah objek seni untuk mendorong tercapainya penemuan estetika di titik-titik terjuahnya. Ragam iterasi dan kemungkinan lain dalam mendekati seni kemudian lahir dari spirit ini. Seni kemudian dapat mewujudkan sebagai gagasan, dipraktikkan melalui tubuh, tersisip dalam interaksi, berbasis waktu, menjadi sementara, terabstraksi sebagai kode biner, dan lain-lain. Pola apresiasi yang sebelumnya statis dan berjarak kemudian diatasi, baik dengan aktif dan langsung melibatkan interaksi pemirsa maupun dengan memperlebar corong apresiasi melalui mediasi virtual atau langsung dihadirkan di ruang publik. Dalam mewujudkan visi keberpihakan seni pada masyarakat pun, ia merupakan kandidat paling potensial untuk menunjukkan problematika peradaban mutakhir yang sudah begitu terintegrasi dengan teknologi.

Terlepas dari ragam potensi di atas, media baru masih menghadapi banyak hambatan untuk dapat sepenuhnya dapat beroperasi dan tersirkulasi dalam masyarakat. Sebagai salah satu bentuk seni, ia akan terbentur dengan sikap paradoksal seni kontemporer yang masih menggunakan infrastruktur modern beserta nilai dan tata acuannya. Paradoksal karena upaya pelibatan tersebut masih beroperasi dalam lingkup yang eksklusif dan esoterik, jika bukan terbatas hanya pada kaum dan kelas tertentu saja. Pun dalam konteks acuan nilai konvensional, seni kontemporer masih bersandar pada paradigma institusional yang melihat seni sebagai objek dengan materialitas yang kongkrit. Visi revolusioner serta sifat kritis yang dibawa media baru pun kemudian terperangkap dalam warisan paradigma tersebut.

Sebelum beranjak lebih jauh membahas benturan nilai dan prinsip di atas, kita dapat saja menyangsikan pentingnya kesesuaian basis operasi media baru pada infrastruktur seni kontemporer. Mengapa media baru masih perlu untuk hadir dalam medan jika ia dapat beroperasi dan berfungsi mewujudkan visinya pada medan artistik dan industri lain di luar seni rupa kontemporer? Terlebih dengan menimbang potensi patronase yang dapat diberikan oleh disiplin

dan industri lain di luar seni kontemporer, seperti institusi akademis ataupun budaya populer. Boleh jadi, skema patronase ini justru melahirkan temuan estetik yang inovatif serta utilitas seni yang lebih tepat sasaran. Asumsi ini tentunya dilematis. Praktik media baru, bagaimanapun, perlu dilegitimasi sebagai karya seni dan dimediasikan dalam medan seni rupa. Dengan beroperasi dalam medan, sesuatu dapat digali nilai kulturalnya, diekstraksi pengetahuannya, dan disalurkan potensi kritisnya. Beragam inisiatif untuk dapat mengakomodir dan mewedahi media baru memang mulai dilakukan, dan saat ini kita tengah berada dalam masa penyesuaian tersebut.

Kembali pada kasus benturan nilai dan paradigma, kendala utama yang sering diperbincangkan terkait penanganan media baru adalah sifatnya yang dapat menjadi immaterial. Sistem manajemen artefak seni yang masih berkembang dari museologi klasik kemudian kesulitan mengikuti percepatan perkembangan media baru yang seringkali mempertanyakan materialitas dirinya sendiri. Dalam museologi klasik, manajemen koleksi dibangun di atas kekongkretan material sebuah artefak atau objek. Ragam aspek penanganan seni kemudian dibangun mengitarinya¹. Prinsip ini kemudian menempatkan seni sebagai objek yang sakral: dijaga, dipertahankan, dan dihadirkan secara kongkrit melalui materi. Paradigma ini pula yang kemudian diadaptasi dan dirujuk oleh agensi lain dengan agendanya masing-masing, salah satunya adalah komodifikasi.

1 Pentingnya materialitas dalam manajemen seni dapat kita lihat dari prinsip-prinsip kerja sebuah museum, seperti: restorasi yang berusaha mengembalikan kualitas artefak pada kondisi material paling prima, konservasi yang menangani dan merawat materialitas artefak agar menjadi abadi, dan presentasi yang disterilkan dari ruang keseharian agar material dapat hadir secara murni dan tanpa intervensi.

Sifat media baru yang berpotensi menjadi imaterial, atau dematerialisasi seni² beberapa menyebutnya, tentunya tidak dapat dengan segera mengikuti ragam parameter dan sistem yang dibangun oleh konvensi museologi klasik. Menempatkan media baru dalam bingkai tersebut menjadi hal yang sangat menantang dan menimbulkan banyak pertanyaan. Bagaimana menentukan orisinalitas sebuah objek digital yang tersusun dari kode biner yang mungkin diduplikasi tanpa batas? Apakah perlu melakukan konservasi pada 'objek-objek digital' yang secara inheren bersifat abadi? Bagaimana kemudian peristiwa atau gerak tubuh dapat dibuat statis? Bagaimana kesementaraan dapat dibekukan? Daftar pertanyaan ini kemudian bertambah lebar jika kita melihat ragam problema dalam konteks presentasi dan mediasi: Bagaimana caranya kembali menghadirkan pengalaman dan temporalitas peristiwa? Apa dokumentasi dapat dengan serta merta menampilkan seluruhnya? Bagaimana caranya menghadirkan pengalaman 'keterhubungan' melalui antarmuka? Apakah instrumen dapat sepenuhnya jujur merepresentasikan realitas? Cara apa yang perlu ditempuh dalam membangun antarmuka yang digital³?

2 Salah satu figur yang banyak mendiskusikan persoalan dematerialisasi seni ini adalah Lucy Lippard. Dalam *The Dematerialization of Art* (1968), ia melihat adanya gejala eksplorasi seni yang lebih mementingkan gagasan dan proses berkesenian alih-alih pada estetika (dalam pengertiannya yang tradisional). Ia kemudian menenggaai munculnya gejala *post-aesthetic* (mengutip Joseph Schillinger, 1948) yang menghadirkan kemungkinan '*disintegration of art*' dimana gagasan dapat sepenuhnya diabstraksikan dan terbebas dari dunia material. Gagasan dematerialisasi seni sendiri memang banyak terpantik dan membicarakan seni konseptual, namun ia sering pula dirujuk dalam perbincangan-perbincangan media baru pada periode-periode berikutnya.

3 Frasa ini sejatinya merupakan upaya untuk menerjemahkan frasa '*interfacing the digital*' yang menjadi judul dan tema pembahasan Steve Dietz dalam literturnya (2007). Dietz banyak membahas seputar bagaimana

Meskipun problematik, wacana dematerialisasi seni sejatinya membuka banyak peluang dan berkontribusi pada perkembangan paradigma estetika seni rupa kontemporer. Ia boleh jadi belum sepenuhnya dapat diwadahi, namun substansi gagasannya memberikan dampak diskursif yang cukup signifikan. Indikasi dari hal ini dapat kita temukan dalam aktivitas seni rupa kontemporer kita saat ini. Pertama adalah mengemukanya kesadaran konseptual serta aura intelektual sebagai salah satu pilar integritas artistik dalam proses penciptaan karya seni. Dalam wacana dematerialisasi, proses dan konsep menjadi begitu signifikan sehingga materialitas tidak lagi menjadi akhir dan tujuan dari karya seni, seni tidak selalu harus hadir sebagai objek. Meski *conceptual art* tidak menjadi modus estetika utama dari seni kontemporer, aura intelektual dan koherensi konseptual dari pernyataan estetika seorang seniman yang saat ini menjadi kualitas yang turut didambakan dapat dilihat sebagai indikasi. Bagian lain dari kesadaran konseptual yang juga menjadi signifikan adalah ketepatan pilihan medium dengan konsep yang diajukan. Berbeda dengan paradigma modern dimana medium disepakati menjadi sarana eksklusif yang dengan sendirinya akan membicarakan seni, dalam praktik seni kontemporer medium merupakan wadah dari ekspresi estetika dan simbolik untuk membicarakan dan merepresentasikan hal lain. Ketepatan representasi pun kemudian turut ditentukan dengan pilihan medium, karena medium spesifik mengandung kualitas partikular yang berkesesuaian

media baru yang banyak memanfaatkan teknologi dan tak lepas dari proses digital menuntut negosiasi dari agensi-agensi medan seni rupa. Pemilihan istilah antarmuka di sini dilandasi dari adanya perbedaan 'bahasa' antara manusia yang berbasis linguistik dan dunia digital yang berbasis pada kode biner. Antarmuka kemudian menjadi instrumen yang mampu menerjemahkan kode-kode digital dalam bahasa yang dapat dipahami dan dimengerti manusia.

dengan konten yang khusus.

Posisi wacana dematerialisasi seni terhadap seni kontemporer yang problematik ini - di satu sisi berkontribusi pada sisi pewacanaan estetika, di sisi lain tidak dapat sepenuhnya diwadahi dalam infrastruktur - sejatinya terus diperdebatkan dan mengalami perkembangan. Secara gradual, terjadi semacam proses rematerialisasi seni yang mengembalikan seni rupa pada dunia material, dalam cakupan dan batasan yang lebih luas. Dua peremajaan dan rekontekstualisasi gagasan yang dapat disebutkan adalah *hypermateriality*⁴ dan *neomateriality*⁵. Gejala ini menampik - atau setidaknya secara kritis - melihat bagaimana materialitas adalah hal yang diperlukan oleh representasi seni, sehingga kondisi imaterial adalah hal yang mustahil untuk dicapai. Konsep materialitas baru ini melihat keterlipatan antara peradaban dengan teknologi dan realitas digital dapat melahirkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam melihat dan menanggapi material. Dalam realitas kita saat ini, 'material' dapat dihadirkan

4 Gagasan *hypermateriality* diutarakan oleh Bernard Steigler (2009) yang melihat kondisi material yang tidak selalu harus hadir sebagai substansi fisik, namun dapat mewujudkan sebagai energi (dan pada gilirannya informasi). Dalam bingkai pemikiran ini, hampir apapun dapat diabstraksikan dan ditransformasikan melalui kodifikasi digital dan menjadi subjek dari manipulasi algoritmik yang difasilitasi oleh piranti digital. Pandangan ini melihat bahwa energi dan informasi sudah dengan sendirinya memiliki bentuk dan merupakan material, sehingga memisahkan keduanya adalah mustahil.

5 Christine Paul mengajukan gagasan *neomateriality* (2015) untuk menjelaskan kondisi termutakhir dari materialitas media baru. Paul berupaya melengkapi pemikiran Steigler dalam *hypermateriality* yang menurutnya hanya terbatas menyoroti proses kementerian material mutakhir dan bagaimana manusia menanggapi. Ia melengkapi ini dengan melibatkan aspek afeksi dan kognisi manusia, serta posisi manusia dalam alur interaktif tersebut. *Neo-materiality* kemudian mencoba untuk menjelaskan materialitas yang mencakupi jaringan teknologi digital seraya memproses dan merefleksikan ulang data-data tersebut pada manusia.

tidak dalam substansi fisik. Untuk dapat dipersepsi, sesuatu perlu menjadi atau setidaknya menunjukkan sifat-sifat material. Material dapat mewujudkan sebagai energi, dan pada perkembangannya sebagai informasi. Melalui perantara piranti, realitas kemudian dapat ditransformasikan dan diabstraksikan sedemikian rupa serta kembali dihadirkan dalam bentuk materialitas lain. Selain dari proses kemenjadian ini, konsep materialitas baru juga berusaha menempatkan subjek dalam kondisi materialitas yang demikian, menunjukkan bagaimana teknologi informasi dapat merefleksikan dirinya kembali pada lingkungan dan peradaban, menunjukkan bagaimana ia merupakan 'residu' dari proses digital, dan terakhir memposisikan bagaimana 'yang digital' berhadapan dengan manusia⁶.

Perspektif materialitas baru memang tidak secara langsung dapat diterapkan sebagai acuan penyesuaian medan dalam meleraikan polemik, problema, dan dilema yang dihadapi oleh media baru. Setidaknya, gagasan ini membuka celah untuk digarap sebagai rujukan dan landasan dalam membangun pola kebijakan medan dalam mewartakan dan mengkomodifikasi. Tidak hanya dalam konteks penanganan karya, operasi infrastruktur seni pada masyarakat pun sejatinya dapat memanfaatkan konsep tersebut. Materialitas baru dapat memperluas kemungkinan mediasi dan distribusi seni kontemporer dengan menghadirkan pengalaman-pengalaman baru

⁶ Dalam konteks berdirinya gagasan *neomateriality*, perkembangan kecerdasan buatan yang cukup dominan berkembang pada masa tersebut memungkinkan postulasi yang membayangkan mesin sebagai entitas yang memiliki kesadaran (*sentient being*). Dengan menjadi sadar, tentunya AI dapat pula melihat, memandang, dan merefleksikan manusia dalam 'diri' dan realitas mereka.

dalam mengapresiasi kesenian sehingga ekstraksi pengetahuan yang hadir di dalamnya dapat berlangsung dengan lebih proporsional - betapapun utopis dan idealistiknya harapan tersebut.

Tentang Pameran

Patut diakui bahwa sebelum dapat menjelaskan posisi dan tawaran diskursif dari pameran, esai ini menjelaskan problematika yang dihadapi media baru dalam bobot yang cukup signifikan. Hal ini dirasa perlu diulas oleh penulis karena berlapisnya persoalan yang dihadapi, serta latar penyelenggaraan pameran yang dilandasi oleh problema sosiologis alih-alih termotivasi untuk menyatakan manifestasi estetika. Lantas bagaimana kemudian *Matter Matters* menanggapi persoalan tersebut?

Pameran ini mencoba untuk membaca kecenderungan media baru dalam batasan yang spesifik: paradigma pasar dan komodifikasi seni⁷. Pembatasan ini dirasa cukup memiliki urgensi menimbang posisi pasar yang cukup signifikan dalam menyangga aktivitas seni rupa kontemporer nasional, serta paradigma kekongkretan material yang masih dipentingkan olehnya. Pertanyaan yang kemudian hendak dijawab adalah: karakter

⁷ Apresiasi pasar pada media baru sendiri setidaknya baru terjadi sekitar pertengahan dekade 2000an, meskipun gejala kritis media baru sudah mulai dapat ditilik pada dekade 1970an, utamanya pada *Gerakan Seni Rupa Baru*. Sebelumnya, media baru perlu bersandar pada patronase lain baik melalui inisiatif akar rumput, kolektif seni, maupun memanfaatkan skema pengabdian masyarakat yang dilakukan lembaga-lembaga sosial. Untuk kasus Indonesia, gejala media baru ini dapat dinyatakan dilandasi oleh semangat pemberontakan terhadap wacana seni rupa 'resmi' yang kala itu dirasa stagnan. Basis landasannya pun berbeda dengan dematerialisasi seni, bukan oleh memukanya signifikansi konsep, melainkan termotivasi dari spirit pembebasan estetika dari kungkungan sosiologis.

spesifik media baru seperti apakah yang masih dapat diterima dalam paradigma yang demikian? Ini kemudian coba dijawab dengan menampilkan karya dari seniman yang ditinjau cukup konsisten terlibat dalam aktivitas pasar, yang kemudian diperlebar dengan melibatkan karya dari koleksi beberapa kolektor. Aliansyah Caniago, Bandu Darmawan, Eldwin Pradipta, Fluxcup, M. Akbar, dan Ricky Janitra kemudian dilibatkan bersamaan dengan karya Agan Harahap, Erika Ernawan, Julian Abraham Togar, Exonemo, Kao Chung-Li, dan Ming Wong sebagai kontribusi dari kolektor.

Terdapat beberapa poin pembacaan yang patut dielaborasi dari karya yang berhasil terhimpun. Dari segi estetik, medium instalasi, *video art*, dan performans terlihat cukup mengemuka digunakan⁸. Ketiganya merupakan medium yang memiliki bobot sejarah yang signifikan dan menjadi modus estetik media baru yang cukup lazim, bahkan mulai dirumuskan konvensinya. Kehadiran konvensi ini menjadi indikasi dilegitimasinya ketiga medium tersebut sebagai medium seni yang lambat laun medan seni rupa. Disadari atau tidak, kesepakatan ini juga turut meleraikan problematika materialitas ketiganya dan menjadi lazim tersirkulasi dalam aktivitas medan seni rupa. Selain dengan konvensi, problema dematerialisasi juga turut dileraikan dengan kehadiran material kongkrit. Strategi instalasi mengatasinya dengan secara langsung menghadirkan objek kongkrit atau piranti yang ditangani sebagai bagian inheren dari karya. Untuk kasus performans, kehadiran material nampak digunakan untuk menangkap dan mewartakan sifat

8 Pembacaan ini sepatutnya tidak dimaknai dalam pemisahan yang ketat. Masih ditemukan beberapa karya yang menunjukkan peririsan dan yang melampaui ketiga batasan ini. Meskipun beresiko, kategorisasi ini dilakukan untuk memberikan orientasi pemahaman.

performans yang sejatinya melibatkan ruang, waktu, dan tubuh sekaligus. Artefak performans kemudian menjadi jejak dari kesementaraan, otonomi tubuh seniman, dan kekhususan ruang. Selain bersandar pada konvensi, materialitas video dapat pula dijustifikasi dengan bersandar pada konsep *hypermateriality* yang melihat potensi materialitas dari energi alih-alih terbatas selalu sebagai substansi fisik. Melalui konsep ini, posisi cahaya⁹ yang cukup signifikan dalam video dapat digali sebagai modalitas apresiasi¹⁰ dan jangkar materialitas. Jika pandangan ini diterima, posisi video performans pun dapat pula dilihat bersifat material.

Poin pembacaan lain yang patut dielaborasi adalah kecenderungan lingkup pembahasan masalah yang belum sepenuhnya beroperasi dalam kompleks kultural-teknologi-kemanusiaan. Karya-karya yang dihadirkan dalam pameran ini memang menunjukkan ragam persoalan yang luas namun cenderung masih menyoroiti poros kultural-kemanusiaan seperti persoalan identitas, polemik sosial, problematika medan seni rupa, dan lain-lain. Karya yang secara eksklusif menyoroiti kualitas estetika tanpa berpretensi untuk merespon persoalan lain pun bahkan ditemukan. Media baru sejatinya

9 Dalam pembahasan yang sangat sederhana, fisika kuantum melihat cahaya sebagai wadah yang mampu menampung energi (*carrier of energy*) meskipun ia tidak memiliki massa. Dalam konteks ini cahaya kemudian disebut sebagai partikel elementer (*elementary particle*). Penyebutan 'partikel' di sini barangkali terkesan paradoksal karena umumnya partikel akan memiliki massa. Namun kondisi ini memungkinkan karena label partikel dapat ditambahkan pada 'objek' yang dapat memiliki sejumlah karakter kimiawi ataupun fisis, seperti volume, massa, dan kepadatan. Tidak seluruh sifat ini harus dimiliki sesuatu untuk dapat disebut sebagai partikel.

10 Dengan modalitas apresiasi, esai ini bermaksud untuk menunjuk bagaimana sebuah karya video perlu menunjukkan sifat material (dapat dipersepsi oleh pancaindra) untuk dapat diapresiasi, fungsi ini kemudian dilakukan oleh cahaya baik melalui emisi maupun proyeksi.

membuka peluang pembahasan posisi teknologi dalam peradaban dan bagaimana ia mengubah lanskap kultural-kemanusiaan kita saat ini. Hal ini dapat diwujudkan dengan misalnya, memanfaatkan teknologi jejaring (*networked technology*), memperlakukan realitas virtual, berbasis data (*data-driven*), dan lain-lain. Pemanfaatan aspek-aspek ini juga sejatinya dapat memaksimalkan eksplorasi estetik media baru di tataran yang lebih revolusioner.

Pembahasan di atas kemudian berkaitan dengan poin pembacaan terakhir yang hendak diutarakan dalam pameran ini, yakni seputar elemen digital dari media baru yang nampak belum menjadi poin permasalahan yang diutamakan. Peran teknologi digital pada karya-karya yang hadir dapat dinyatakan masih terbatas ditangani secara praktis sebagai alat dan instrumen, belum sebagai landasan filosofis berdirinya gagasan estetik. Indikasi dari hal ini dapat terlihat dari kehadiran teknologi digital dan analog dalam karya-karya yang dipamerkan baik secara otonom, berdampingan, atau bersama-sama sekaligus - terkesan menjadi sesuatu yang tidak dipermasalahkan. Padahal, dalam perbincangan media baru belakangan ini¹¹ elemen digital dari karya merupakan karakter fundamental dan menjadi poin identifikasi utamanya. Menyadari persoalan ini tentunya penting menimbang realitas keseharian dan aspek kultural kita saat ini yang merupakan subjek dari kuantifikasi dan abstraksi digital. Perilaku dan tindakan manusia yang sejatinya adalah entitas biologis pun bahkan dapat direpresentasikan secara numerikal dan 'disederhanakan' sebagai data. Media

baru sejatinya menawarkan potensi dan merupakan kandidat yang tepat untuk membicarakan polemik kebudayaan dan kemanusiaan telah menjadi subjek dari manipulasi algoritmik dan digitalisasi.

Melalui survey ringkas yang dijelaskan di atas, kekongkretan material nampaknya masih menjadi hal yang penting dan relevan dalam eksplorasi media baru. Secara sosiologis, kekongkretan material ini masih menjadi karakter yang terkesan 'mandatoris' agar karya dapat tersirkulasi dalam aktivitas medan. Kehadiran konvensi yang dibangun secara institusional pun lambat laun mulai meleraikan materialitas semu media baru untuk kemudian dapat diwadahi. Dari segi pewacanaan sendiri, material dinilai sebagai hal yang dapat memfasilitasi persepsi seni jika bukan sebagai prasyarat manifestasi, dan tidak selalu harus mewujudkan sebagai substansi fisik. Meninjau ragam pandangan, kecenderungan, dan fenomena yang disebutkan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa material, bagaimanapun, adalah penting.

Kenyataan di atas tentunya membuka harapan akan terciptanya sirkulasi karya media baru dalam aktivitas pasar. Capaian ini tentunya perlu diupayakan dari beragam sisi. Meski seni kontemporer terkesan begitu cair dan anti-konvensi, kehadiran kesepakatan institusional sejatinya dapat menawarkan orientasi pembacaan dan pemahaman. Konvensi di sini sebaiknya tidak dipahami sebagai sesuatu yang secara ketat membatasi. Betapapun terdengar utopis, sebuah konvensi yang tidak mengekang namun secara dinamis mampu beradaptasi dengan percepatan kebudayaan adalah hal yang patut diupayakan. Kehadiran sejarah yang komprehensif pun turut berperan dalam membangun pemahaman. Jika konvensi menawarkan orientasi, sejarah

¹¹ Pentingnya aspek digital dalam karya media baru dapat ditelusuri setidaknya dalam pemikiran beberapa tokoh dan proponent media baru seperti Lev Manovich (2001), Steve Dietz (2007), Christine Paul (2009 & 2015), dan Charlie Gere (dalam Paul, 2009).

menawarkan cerminan dan rujukan yang akhirnya dapat menjadi landasan legitimasi. Pada akhirnya, konvensi sebagai parameter dan sejarah sebagai cerminan kemudian berfungsi sebagai rujukan bagi aktivitas pasar untuk menciptakan komodifikasi seni yang sehat dan produktif bagi perkembangan kesenian.