

"Othak-Athik-Mathuk" dalam Seni Rupa dan Desain Grafis pada Era 4.0

Fathoni Setiawan

*Pascasarjana Pendidikan Seni Budaya
Universitas Negeri Surabaya
setiawanfathoni@gmail.com*

Abstrak

Globalisasi telah mengubah dunia menjadi dunia yang terhubung, seolah tanpa ada batasnya. Banyak sekali batasan-batasan yang sebelumnya membuat dunia terkotak-kotakkan mulai runtuh pada era globalisasi ini. Globalisasi secara tidak terkecuali juga berdampak pada ranah seni rupa dan desain. Lalu globalisasi yang berjalan beriringan dengan datangnya Era 4.0 serta masa *post-modern* ini menuntut para seniman (serta desainer) untuk dapat bertahan dan terus eksis dalam gejolak masa kini. Dengan menerapkan konsep "Othak-athik-mathuk" yang telah lama ada dalam masyarakat Jawa, seorang seniman atau pun seorang desainer dapat tetap eksis atau *survive* ditengah kerasnya terpaan era 4.0 baik secara idealis dalam kekaryaan maupun secara finansial dalam kehidupan. Meskipun di sisi lain penerapan OAM ini pada akhirnya juga berimplikasi menyebabkan berbagai masalah baru.

Katakunci: inovasi, berkarya, seni rupa, desain.

1. Pendahuluan

Era globalisasi atau sederhananya disebut era mendunia telah dimulai pada awal tahun 1980-an. Globalisasi telah mengubah dunia menjadi dunia yang terhubung, seolah tanpa ada batasnya (Fakih, 2006). Banyak sekali batasan-batasan yang sebelumnya membuat dunia terkotak-kotakkan mulai runtuh pada era globalisasi ini. Globalisasi telah menghapus batasan seperti batasan wilayah, batasan negara, hingga batasan budaya. Era globalisasi ini kemudian berdampak hampir ke semua aspek yang ada di dunia misalnya bidang sosial, politik, ekonomi, bahkan hingga aspek beragama. Globalisasi tidak hanya menyebabkan pergeseran pada aspek-aspek yang disebutkan diatas. Bukan hanya menggeser, bahkan juga mampu mendekonstruksi paradigma-paradigma terkait aspek-aspek diatas. Globalisasi secara tidak terkecuali juga berdampak pada ranah seni rupa dan desain. Sebelum lebih jauh selaku penulis saya ingin menjelaskan bahwa Dalam makalah ini akan dibicarakan mengenai "Othak-Athik-Mathuk" dalam Seni Rupa dan Desain Grafis pada Era 4.0, yang mana 'Desain' dalam hal ini secara lebih khusus yang dimaksud adalah desain visual/grafis. Adapun perubahan akibat dari globalisasi sebagai contoh kecil misalnya, kata 'estetis' saat ini telah semakin melebar baik secara pemaknaan maupun

spesifikasinya. Ketika dulu yang dianggap estetis adalah *mimesis* atau tiruan yang semirip mungkin dengan alam, saat ini sebuah kuasan dalam lukisan abstrak pun bisa dinilai memiliki nilai 'estetis' tinggi.

Berbicara mengenai perubahan yang terjadi pada ranah seni rupa dan desain, maka tidak akan bisa lepas dari sejarah seni rupa dan desain itu sendiri. Sejarah dalam hal ini yang dimaksud secara lebih sempit adalah alur waktu dari seni rupa dan desain itu sendiri.

Sekilas saja menoleh alur waktu, seni rupa secara umum telah terbagi menjadi tiga area waktu, yaitu *pra-modern*, *modern*, dan *post-modern*. Tiap area waktu tersebut memiliki tanda sebagai ciri khas tersendiri. Misalnya pada masa *pra-modern* ciri-cirinya adalah ke-naif-an, dan biasanya berisi tentang *mimesis*. Kemudian pada area waktu *modern* ditandai dengan munculnya rasa haus akan kebaruan, hingga lahirnya berbagai inovasi dalam kekaryaan. Kemudian pada area waktu *post-modern* ditandai dengan tingginya keinginan aktualisasi baik pada karya maupun pada senimannya. Masa *post-modern* dianggap sebagai puncak atau ujung dari alur waktu pada seni rupa saat ini. Para pelaku seni rupa sendiri sudah berhenti mencari kebaruan. Kini para pelaku seni di masa *post-modern* sudah mulai surut keinginannya untuk mencari kebaruan seperti ketika masa *modern*.

Sama halnya pada ranah desain. Desain semenjak dulu sering kali diartikan sebagai bagian dari seni rupa (bentuk seni terapan). Desain semakin hari semakin mengalami penyederhanaan, seperti kehilangan gairah untuk menciptakan sebuah hal baru yang *epic*. Hal ini tidak lepas dari munculnya istilah populer seperti: '*form follow fuction, ornament is a crime, truth to materials, machine for living.*'. Jadi bentuk hanya diciptakan berdasarkan keperluan semata, seminimalis mungkin. Sedangkan keperluan yang dimiliki manusia pada hari ini terkesan berhenti pada suatu titik jeda (atau mungkin henti, mencapai puncaknya, sudah serba di depan mata).

Dari penjabaran diatas tentang apa yang terjadi pada seni rupa dan desain, secara cepat atau lambat akan berimplikasi pada perkembangan seni rupa dan desain itu sendiri. Ranah seni rupa dan desain hari ini terasa hampir berhenti perkembangannya. Perkembangan terjadi begitu lambat, tidak ada sebuah *shockwave* besar lagi, hanya terasa berputar-putar (maju-mundur, mencari-cari kebelakang) saja.

Pada era generasi keempat (4.0) ini batasan antara seni rupa dan desain pun semakin remang (meskipun memang dari dulu desain dianggap bagian dari seni rupa). Namun pada dasarnya antara seni rupa dan desain memiliki pengertian yang berbeda. Hal ini merupakan implikasi dari era 4.0 sendiri yang mengusung tujuan yang salah satunya dorongan untuk menjadi masyarakat transdisiplin. Seni rupa dan desain pun kini mulai tercampur, baik secara keteknikan hingga tujuannya (misal: poster bisa sebagai media propaganda atau pun bisa sebagai karya ekspresi diri). Seniman (seni rupa) dengan desainer pun saat ini susah untuk dibedakan, keduanya seringkali dianggap sama.

Di era 4.0, secara umum tengah terjadi krisis tentang kebaruan yang juga salah satu akibat dari fantastisnya perkembangan teknologi. Informasi dapat dipertukarkan secara bebas dan cepat dari berbagai penjuru dunia. Dalam dunia seni rupa dan desain hal ini menimbulkan beberapa dampak negatif, salah satunya pada sulitnya tercipta sebuah

orisinalitas dalam berkarya. Ketika kita berselancar di dunia maya akan sangat mudah dan sering menemukan karya-karya yang hampir serupa, entah itu tampilan visual, maupun konsep kekaryaannya. Hal ini tidak lepas dari akibat telah masuknya para pelaku seni ke dalam era *post-modern* yang di dalamnya bukan sebuah prioritas lagi untuk mencari kebaruan dan menciptakan sebuah inovasi dalam berkarya.

Ada sebuah konsep di Jawa yang sedari dulu sudah melekat pada masyarakatnya yaitu '*Othak-athik-mathuk*', yang apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi '*Otak-atik-terpasang*'. '*Othak-athik-mathuk*' (OAM) ini termasuk kedalam kategori etimologi rakyat, yaitu cara penjelasan kata yang unik (Shaw, 1972). Namun etimologi rakyat adalah masuk akal (Leach, 1949). Secara kebetulan OAM ini telah diterapkan secara luas pada dunia seni rupa dan desain sejak dulu. OAM ini bahkan lebih terasa intensif dilakukan di era 4.0 ini. Secara lebih dramatis lagi, OAM saat ini digunakan sebagai alat '*bertahan hidup*' bagi seniman dan desainer ditengah kerasnya gelombang krisis kebaruan dan inovasi di era 4.0 ini. Tidak sedikit para seniman saat ini hanya sibuk memutar-mutar apa yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Hal inilah yang kiranya menyebabkan masalah yang disebutkan diatas, yaitu sulitnya untuk mencapai sebuah orisinalitas karya pada era 4.0 ini. Di satu sisi OAM secara tidak langsung telah menjadi inovasi tersendiri untuk dapat '*bertahan hidup*' dan terus berkarya bagi para seniman ataupun desainer. Namun di sisi lain OAM juga rawan menambah resiko dalam plagiasi.

2. Metode

Makalah ini dalam penulisannya menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif. Penulis mengumpulkan data melalui berbagai media seperti buku, jurnal, hingga internet. Selain itu penulis juga melakukan observasi di lingkungan sekitar guna mendukung penulisan makalah ini.

2.1 Pengertian Umum Seni Rupa dan Desain

Seni secara umum menurut bahasa berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti curahan hati manusia (Mihardja, 1961). Seni terbagi menjadi beberapa bidang, salah satunya adalah seni rupa. Seni rupa secara umum apabila diartikan adalah cabang seni yang dalam proses kekaryaannya

menggunakan media yang tampak oleh mata dan dapat dirasakan oleh indra peraba. Karya seni rupa dibuat dengan mengolah komponen-komponen rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan mengacu pada nilai estetik. Kemudian seni rupa berdasarkan fungsinya dibagi menjadi seni rupa murni dan seni rupa terapan.

Desain secara umum bisa memiliki dua macam definisi yaitu sebagai kata kerja dan kata benda. Sebagai kata kerja desain diartikan sebagai proses membuat atau menciptakan objek baru. Sedangkan sebagai kata benda desain berarti sebuah akhir dari proses kreatif. Desain juga dapat diartikan sebagai gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan (KBBI, 2008). Selain itu desain juga dapat diartikan sebagai suatu proses pengorganisasian garis, bentuk, warna, tekstur, dan unsur visual lainnya sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Nurhayati, 2004). Lebih spesifik lagi desain grafis menurut Laksana (2012) sering dikaitkan dengan reka bentuk, reka rupa, tata rupa, rancang bangun, perencanaan, sketsa ide, gambar, busana, hasil ketrampilan kriya, pengayaan, komunikasi rupa, denah, lay out, ruang (interior), benda yang bagus, pemecahan masalah rupa, seni rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, dekorasi (desain sebagai kata benda) atau; menata merancang, mengkomposisi, menghias, menyusun, mencipta, berkreasi, menggambar, menginstalasi, menyajikan karya (desain sebagai kata kerja) dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan kerupaan dalam arti luas.

Dari penjabaran diatas maka pantas saja sering disamakan antara seni rupa dan desain. Seringkali desain diartikan sebagai bagian dari seni rupa (seni terapan). Meskipun pada penggunaan katanya tidak jarang seni rupa dan desain menjadi dua hal yang berbeda akibat dari perbedaan tujuannya yaitu seni rupa sebagai media ekspresi diri dan desain bertujuan untuk mereka atau membuat sesuatu (mengutamakan nilai kegunaan).

2.2 Seni Rupa dan Desain di Era 4.0

Revolusi industri tahap keempat atau kini lebih akrab dikenal sebagai Era 4.0, adalah sebuah era yang ditandai dengan dominannya otomasi berbasis siber atau dikenal juga dengan istilah *cyber-physical*. Lebih lengkap, era 4.0 ini lebih menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya. Sedikit menoleh kebelakang revolusi industri dimulai pada abad ke-18, kisaran tahun 1750-an. Revolusi industri sebenarnya dipicu oleh 2 (dua) faktor, yaitu faktor eksternal seperti: terjadinya revolusi pengetahuan pada abad 16 dengan munculnya para ilmuwan seperti Rene Descartes, Isaac Newton, Copernicus, dan lain-lain, serta akibat hadirnya lembaga-lembaga riset seperti salah satunya The Royal Society of England pada tahun 1662. Sedangkan dari faktor internal misalnya akibat berkembangnya kegiatan wiraswasta dari masyarakat kaya, dan munculnya minat masyarakat pada industri manufaktur. (Faricha, Desi, & Samik, 2018). Revolusi industri sejak pertama kali 'meluncur' telah berdampak luas pada setiap aspek kehidupan (ekonomi, sosial, politik, dan lain sebagainya).

Revolusi industri juga tanpa terkecuali berpengaruh pada dunia seni rupa (termasuk juga desain). Dalam sejarah tercatat pada masa Ratu Victoria (tahun 1851) terjadi sebuah pro-kontra tentang revolusi industri ini. Reaksi dukungan datang dengan adanya anggapan bahwa mesin akan dapat memudahkan pekerjaan manusia, sedangkan reaksi penolakan akibat adanya anggapan penggunaan mesin adalah sebuah proses dehumanisasi. Penolakan ini akhirnya memicu sebuah pergerakan dalam dunia seni yang disebut gerakan Romantisme. Gerakan Romantisme ini salah satu pendukungnya adalah filsuf terkenal bernama Hegel. Hegel memiliki anggapan seni adalah cara untuk dapat menyembuhkan keresahan manusia akibat tekanan alam dan lingkungan. Gerakan romantik yang paling menonjol dalam seni adalah *Art and Craft movement* dan *Art Nouveau* (Adityawan, 1999).

Saat ini dunia Internasional sudah mulai menjejakkan kakinya di Era Revolusi Industri tahap keempat (Era 4.0), tidak terkecuali Indonesia. Di era 4.0 ini semakin jauh perkembangan di bidang teknologi terkait ranah seni rupa dan desain. Era 4.0 ini mengusung kata 'siber' sebagai pokok pikirannya. Secara langsung dapat dikatakan era ini di dominasi dengan penggunaan teknologi berbasis komputasi yang terkoneksi dengan internet. Komputasi berbasis

internet tentu saja cepat atau lambat akan menyebabkan runtuhnya sekat-sekat yang ada di berbagai belahan dunia. Informasi dapat dipertukarkan secara bebas dan cepat. Akibatnya manusia di era 4.0 ini akan semakin terbuka luas pandangannya. Contoh kecilnya ketika dulu seorang seniman berkarya hanya sebatas apa yang diketahui (konsep, keteknikan, dan lain sebagainya) dari lingkungannya berada, kini seorang seniman mampu untuk membuat karya seperti seniman dibelahan dunia lain. Selain internet, perkembangan teknologi fisik pun tak kalah fantastisnya. Sebagai contoh, hadirnya teknologi dibidang teknologi nano, komputer kuantum, bioteknologi, hingga percetakan 3D. Percetakan 3D adalah salah satu teknologi hasil era 4.0 yang lambat laun akan berdampak sangat besar bagi para seniman. Secara kasat mata teknologi percetakan 3D ini akan mulai menghapuskan para tenaga ahli di bidang seni rupa. Ketika semula sebelum ditemukan teknologi ini, untuk berkarya 3D entah itu berupa karya seni murni atau pun terapan dibutuhkan kemampuan, jam terbang, dan waktu berproses untuk dapat menciptakan objek yang diinginkan sekarang ini hanya dibutuhkan sebuah aplikasi, sebuah mesin pencetak 3D dan kemampuan mendesain objek yang diinginkan. Dari sini saja dapat dilihat pergeseran bahwa dulu dalam seni rupa desain hanya sebagai langkah awal dari sekian panjang proses berkarya yang meliputi proses pewujudan karya hingga akhir terciptanya sebuah karya, kini hanya dengan mendesain saja seorang seniman sudah langsung dapat membuat sebuah karya tanpa proses panjang dan waktu yang lama!

Teknologi yang tercipta di era 4.0 ini di satu sisi akan berdampak positif baik bagi para seniman internasional maupun para seniman di tanah air. Dengan teknologi yang telah ditemukan ini seorang seniman akan dapat meminimalisir kendala dalam berkarya, misalnya halangan akibat kemampuan dalam menghadapi sebuah media yang belum dikuasai, serta kemampuan untuk dapat mempersingkat waktu produksi sebuah karya. Usaha untuk replikasi karya oleh seorang seniman pun juga akan lebih mudah dan tentu saja cepat serta akurat.

Di sisi lain akan ada pula dampak negatif dari hadirnya teknologi hasil era 4.0 ini. Misalnya dampak negatif yang akan menimpa para seniman tradisional. Seniman yang dulu melatih kemampuannya untuk dapat menciptakan sebuah karya dengan tingkat keteknikan tinggi (maestro) kini akan menjadi hal yang tidak lagi dominan dalam berkarya. Contoh lain misal pada seniman konvensional, dulu untuk membuat sebuah karya akan dibutuhkan waktu yang relatif lama guna mendapatkan hasil yang *epic* dengan tingkat kedetilan tinggi, namun saat ini untuk menghasilkan karya yang serupa akan dibutuhkan waktu yang drastis lebih cepat. Proses kekarya dengan sistem otomatisasi ini juga akan berpengaruh bukan hanya pada seniman, tapi juga pada buruh seni. Buruh seni nantinya tidak akan lagi dibutuhkan. Lapangan pekerjaan mereka pun pada akhirnya akan hilang. Hal ini lah yang saat ini akrab dikenal dengan istilah '*Disruptive Innovation*'. Seperti ketika telgram digantikan telepon, jasa pos digantikan oleh surel, dan lain sebagainya. Dampaknya, tentu saja bertambahnya pengangguran. Pada akhirnya akan seperti cerita lama, zaman akan terus menggerus apa pun yang tidak bisa beradaptasi.

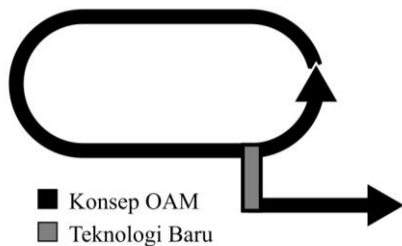
2.3 "Othak-Athik-Mathuk" sebagai Bentuk Inovasi Berkarya

"Othak-athik-mathuk" adalah sebuah konsep yang telah lama melekat pada keidupan masyarakat Jawa. "Othak-athik-mathuk" secara kebahasaan (*etimology*) lahir dari pengertian luas *kerata basa* (dibaca: keroto boso). Berasal dari bahasa Jawa, *kerata* berarti memberi makna kata berdasarkan bunyi suku katanya (Padmosoekotjo, 1953). Lalu menurut Dojosantosa (1991) dalam "*othak-athik-mathuk*" selain memerhatikan bunyi, juga diselaraskan dengan keadaan yang ditafsirkan. "Othak-athik-mathuk" (OAM) ini dapat dikategorikan sebagai etimologi rakyat, maksudnya adalah OAM adalah sebuah penjelasan dengan cara unik, bahkan kadang-kadang kurang relevan (Shaw, 1972), namun tetap saja OAM dianggap masuk akal (Leach, 1949).

Dalam ranah seni rupa dan desain konsep OAM ini bisa dicontohkan ketika seorang seniman yang tengah membuat sebuah lukisan abstrak dengan bidang-bidang geometris. Seniman tersebut dapat membuat lebih dari satu karya lukis katakanlah hanya dengan mengubah letak-letak, bisa juga mengubah ukuran atau warna dari pada bidang-bidang di dalam lukisannya.

Serupa halnya pada seorang desainer. Ketika desainer tersebut mendapat sebuah pesanan *banner* untuk dua buah acara yang berbeda. Desainer yang sebelumnya telah memiliki *template* akan dengan mudah memenuhi pesannya hanya dengan menggeser tata letak elemen visual di dalamnya, atau dengan mengganti *layout*-nya, atau bahkan hanya dengan mengganti konten atau *font*-nya.

Secara praktis penggunaan konsep OAM dalam ranah seni rupa dan desain seakan menjadi sebuah '*survival tool*' bagi para pelakunya. OAM digunakan agar dapat terus eksis di dalam ranah seni rupa dan desain. Konsep OAM pada hari ini semakin santer diterapkan dalam ranah seni rupa dan desain. Hal ini tidak lepas dari penjelasan diawal ketika makalah ini, ketika memasuki masa *post-modern* akan terjadi beberapa masalah yang salah satunya adalah krisis akan kebaruan. Saat ini sepertinya letak kebaruan dalam berkarya seni rupa dan desain hanya terletak pada batasan teknologi. Ketika sebuah teknologi baru muncul maka barulah seni rupa dan desain akan selangkah lebih maju, sedangkan isinya relatif akan sama.



Gambar 1. Alur skema dalam berkarya menggunakan konsep OAM

Namun, konsep OAM ini apabila dibiarkan berlarut-larut nantinya juga akan menyebabkan masalah baru. Akan mencapai sebuah titik *reset* terus-menerus dalam kekarya seni rupa dan desain, atau bahkan lebih parah lagi akan mencapai titik stagnasi dalam berkarya. Adapun masalah lain yang timbul akibat dominannya Internet dan canggihnya teknologi (yang mempermudah) dalam membuat sebuah karya pada era 4.0

ini adalah sulitnya bagi para seniman maupun desainer untuk menciptakan sebuah orisinalitas dalam berkarya. Bahkan lebih parah lagi hal diatas akan dapat berdampak terhadap maraknya plagiaris hingga pemalsuan karya.



Gambar 2. Karya Frans Hals, seniman Belanda berjudul 'An Unknown Man' yang dipalsukan dan laku hingga 140,7 miliar



Gambar 3 dan 4. Karya Obliteration karya Yayoi Kusama dengan karya instalasi yang ada di Taman Selfie The Rabbit Town



Gambar 5. Contoh kasus plagiaris pada desain logo

3. Kesimpulan

Era globalisasi yang datang berbarengan dengan era Revolusi Industri tahap keempat (Era 4.0) mau atau pun tidak sudah melanda berbagai pelosok dunia. Era yang ditandai dengan dominasi otomasi berbasis siber. Seperti halnya era-era yang telah hadir sebelumnya, era ini pun datang dengan membawa tuntutan-tuntutan baru bagi seluruh kalangan masyarakat atau pun profesi, tanpa terkecuali bagi seniman (serta desainer). Seniman maupun desainer mendapat tantangan dan tentu saja tuntutan untuk berkarya di tengah jalannya era 4.0 seiring dengan berbagai masalah yang timbul di dalam era ini.

Dari rangkaian penjelasan diatas dapat diperoleh penjelasan bahwa dengan menerapkan konsep "*Othak-athik-mathuk*" yang telah lama ada dalam masyarakat Jawa, seorang seniman atau pun seorang desainer dapat tetap eksis atau *survive* ditengah kerasnya terpaan era 4.0 baik secara idealis dalam kekaryaan maupun secara finansial dalam kehidupan. Meskipun di sisi lain penerapan OAM ini pada akhirnya juga berimplikasi menyebabkan berbagai masalah baru.

4. Pustaka

- Adityawan, Arief., (1999). *Tinjauan Desain Dari Revolusi Industri Hingga Posmoderen*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanagara.
- Laksana, Deddy Award Widya., (2012). "*Desain Identitas Perusahaan*". Bahan ajar Universitas Dian Nusantoro, Semarang.
- Maria Leach, & Jerome Firied. (Ed.). (1949) *Dictionary of Folkroe mythology and Legends*. UK: London.
- Mansour, Fakh., (2006). *Runtuhnya Teori Pembangunan dan Globalisasi*. Yogyakarta: Insist Press dan Pustaka Pelajar.
- Maria Leach, & Jerome Firied. (Ed.). (1949) *Dictionary of Folkroe mythology and Legends*. UK: London.
- McCombs, Maxwell E & Donald L. Shaw., (1972). *The Agenda-Setting Function of Mass Media*. Oxford: Public Opinion Quarterly Vol 36.

Nurhayati Hs, Arifin., (2004). *Penataan Taman di Rumah Tinggal*. Jakarta: Gramedia.

Padmosoekotjo, S., (1953), *Ngrengrengan Kasusastraan Jawa*. Jogjakarta:Hien Hoo Sing.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/9229> (diakses tanggal 26 September 2018 pukul 15.37 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_4.0(diakses tanggal 27 September 2018 pukul 09.35 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Revolusi_Industri (diakses tanggal 27 September 2018 pukul 10.47 WIB)

https://id.wikipedia.org/wiki/Revolusi_Industri_Keempat (diakses tanggal 27 September 2018 pukul 11.50 WIB)