

## EVOLUSI IMAJINASI DALAM PENCIPTAAN SENI DAN MITOS KEKUASAAN

**Eko Priyantoro**

Fakultas Filsafat Humaniora – Estetika  
Universitas Katolik Parahyangan  
Jalan Ciumbuleuit 94 Bandung 40141, Indonesia  
Telp: +62 203 1110

### **ABSTRAK**

Karya seni sering diasosiasikan dengan pencapaian intelegensi manusia untuk membentuk peradaban. Menurut keilmuan sejarah, alat-alat sederhana pada jaman batu hingga era postmodern adalah rentang waktu penciptaan seni. Manusia pada awalnya menciptakan seni sebagai alat bantu (teknis) saja. Seiring dengan perkembangan zaman dan kompleksitas kehidupan sosial manusia, makna seni berubah menjadi lebih luas. Seni menjadi instrumen untuk penggambaran simbol atau perwakilan ide. Manusia selalu hidup dalam imajinasi atau alam abstrak membutuhkan mitos untuk hidup bersosialisasi. Karya seni yang bertransformasi dari ideologi tertentu menjadi alat terkuat untuk membentuk opini. Persilangan antara segala bentuk seni dengan berbagai media selalu menjadi ujung tombak pertarungan politik. Oleh karenanya, memahami propaganda yang menggunakan seni sebagai media kampanye adalah kebutuhan utama, terlebih lagi bagi bidang keilmuan akademisi.

**Kata Kunci :** seni, peradaban, mitos, imajinasi, propaganda.

### **ABSTRACT**

*Art works are often associated with the achievement of human intelligence to shape civilization. According to the history documents, tools from the stone age to the postmodern era are the description of the time line of art creation. In the beginning, humans created tools only for technical utility . The development of the time and complexity of human life changes the meaning of art to be broader. Art becomes an instrument for symbolic or idea representations. Humans always live in imagination or abstract nature requires myths to live socializing. Artwork that has transformation from a particular ideology is the strongest tool to shape opinion. Crossing between all forms of art with various media has always been the spearhead of political battles. Therefore, understanding the propaganda that uses art as a media campaign is the main need, especially for the academic field.*

**Keywords:** art, civilization, myth, imagination, propaganda.

## PENDAHULUAN

Konsep seni sering kali berubah mengikuti perkembangan zaman. Bisa saja pengertian seni pada masa kini akan berubah drastis pada masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman, wacana seni bergerak dinamis dan selalu berkaitan dengan berbagai aspek dalam hidup. Seni pada masa Yunani Klasik adalah *artes liberales* atau dianggap sebagai intisari pendidikan untuk mempelajari prinsip praktik dari segala unsur kehidupan, maka makna seni begitu luas hingga terbagi menjadi *trivium* (tata bahasa, retorika dan logika) dan *quadrivium* (berhitung, geometri, musik dan astronomi). Pengertian seni yang terlampau luas bisa dikaji ulang dengan membahas estetika. Kata estetika memiliki etimologi dari kata sifat bahasa Yunani, *aisthetikos*. Arti *aisthetikos* sendiri adalah hal yang berkenaan dengan indrawi atau persepsi.

Hasil pengindrawian dari manusia akan membuahkan sebuah abstrak yaitu imajinasi. Pengertian imajinasi secara umum adalah ide dalam bentuk citra atau gambaran sehingga melahirkan konsep pengetahuan. Semenjak zaman helenistik hingga postmodern terbentuk berbagai macam pemahaman tentang imajinasi dari berbagai macam sudut pandang keilmuan. Contohnya para tokoh Yunani Klasik seperti Cassius Longinus atau Demosthenes sangat mempercayai tentang sesuatu yang sublim (Smith, 1752: 136). tentu bertentangan dengan pemahaman imajinasi dari Philodemus, Epikuros atau Horatius yang berangkat dari pemahaman formal (Halliwell, 2002: 234).

William Blake –pelukis dan penyair abad ke-19- beranggapan bahwa imajinasi membawa manusia ke pembebasan diri dan keselamatan sejati. Bukan sekedar menciptakan karya seni, imajinasi, katanya, juga mampu menciptakan mitologi dan melahirkan agama. Baginya berimajinasi adalah hal yang sangat penting, karena hal tersebut adalah hasil dari segala kesadaran manusia terhadap realitas termasuk juga tentang Ketuhanan. Imajinasi adalah hasil abstraksi terhadap segala data yang diterima dalam pengalaman hidup, hasil dari proses integrasi antara emosi dan kognitif yang lalu terwujud berupa citra atau simbol (Sugiharto, 2014: 25). Imajinasi yang tertuang dalam karya seni adalah segala sesuatu yang membawa manusia agar mampu menciptakan segala teknik dan peralatan. Seni hadir dalam setiap aspek penciptaan, mulai dari perihal bertahan hidup hingga terobosan ilmu pengetahuan sekaligus dengan semua efek sampingnya.

Evolusi imajinasi dalam bentuk visual berkembang semakin jauh dan memasuki ranah praktis sekaligus masif. Perkembangan teknologi internet semenjak tahun 90an berkembang sangat pesat. Segala aspek seperti perbankan, niaga, informasi hingga komunikasi mengalami perubahan yang cukup signifikan. Pemerintah yang kuat pada masa lampau terukur dari jumlah kekuatan militer, tetapi pada masa kini sebuah kekuasaan yang kuat mau tidak mau harus memiliki pasukan yang mampu menciptakan sebuah imajinasi. Di seluruh dunia pertarungan politik tidak akan lepas dengan penyebaran ideologi dalam bentuk gambar, video atau berita yang dikemas sedemikian rupa demi kepentingan tertentu.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah pengkajian ilmiah kualitatif dengan penerapan hermeneutika. Dalam tradisi awal penelitian ilmiah menurut J.J Rambach, sebuah penelitian memiliki sistematik yang terbagi sebagai berikut: sebuah perbedaan dibuat antara *substilitas intelligendi* (pemahaman) dan *substilitas explicandi* (penafsiran). Pietisme menambahkan unsur ketiga, *substilitas applicandi* (penerapan) (Gadamer, 2004: 306). Teknik penelitian fundamental ini menjadi dasar metodologi untuk penelitian yang runut secara historis.

Heidegger memasuki masalah hermeneutik dan kritisisme historis hanya untuk tujuan ontologis dari struktur-depan pemahaman. Teknik ini penting untuk mengangkat nilai praktis, namun perlu dibandingkan dengan fakta lain agar penelitian terbebas dari konsep ontologis yang sering terobjektivikasi secara ilmiah. Hal ini berguna untuk menilai pemahaman sejarah secara adil. Pemahaman Heidegger adalah penelitian hendaknya tidak mempunyai tendensi tertentu untuk menggambarkan pandangan atau konsepsi ke depan. (Gadamer, 2004: 268) Oleh karenanya penelitian ini tentang perubahan imajinasi dari masa ke masa secara visual tidak terpatok pada tendensi hasil, namun mengacu pada pemaparan yang disertakan bukti kualitatif yang sudah teruji secara akademis.

## **PEMBAHASAN**

### **Proyeksi Imajinasi Awal yang Abstrak**

Salah satu warisan terbesar manusia dalam membentuk peradaban adalah kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan cara yang unik (Harari 2014: 20). Menciptakan karya seni

adalah salah satu cara manusia untuk menjawab insting dasar manusia untuk membuktikan keberadaan dirinya. Bukti peninggalan gambar-gambar gua yang tersebar diseluruh dunia bisa dianggap sebagai karya seni awal manusia.

Imajinasi yang melahirkan berbagai cerita mitos dari segala penjuru dunia. Hikayat tentang penjelasan Matahari dan Bulan melahirkan berbagai macam cerita yang berbeda dari tiap daerah. Dalam legenda Cheeroke, Matahari adalah seorang adik perempuan yang mencoba menjauh dari Bulan sang kakak yang diam-diam mencintai adiknya. Lain lagi pada legenda rakyat Afrika yang bercerita tentang bagaimana Matahari dan Bulan mengundang Air untuk mengunjungi rumahnya. Air perlahan-lahan memenuhi bumi sehingga Matahari dan Bulan harus mengungsi menuju langit. Imajinasi pada dongeng rakyat pada tiap daerah menurut Lévi-Strauss yang meminjam metode Freudian dapat menjelaskan asal usul etnik, tatanan sosial budaya lengkap dengan masalahnya masing-masing dalam suatu masyarakat (Kurzweil, 1980: 21). Tentu saja logika dalam dongeng rakyat tidak bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pada masa lampau imajinasi masih berfungsi sebagai khayalan atas pertanyaan yang tak terjawab. Lévi-Strauss juga berpendapat bahwa mitologi terbentuk dari kepercayaan kolektif suatu struktur masyarakat yang secara tidak sadar terbentuk tidak terencana namun mengarah pada suatu tujuan pasti (Kurzweil, 1980: 26). Peran ilmu pengetahuan menjadi antitesis dari kepercayaan turun temurun yang tidak memiliki bukti dan fakta. Dengan ilmu pengetahuan yang terstruktur dan memiliki pola yang menitik beratkan pada bukti rasional lambat laun akan menggeser sistem kepercayaan yang bias.

Kemunculan ilmu pengetahuan sains yang berdasarkan rasionalitas dan uji empirik tidak serta merta diterima oleh sebuah komunitas budaya. Proses ilmu pengetahuan untuk bisa diterima oleh masyarakat acap kali bersinggungan dengan kepentingan kelompok penguasa. Socrates memilih untuk mati minum racun karena dianggap menyesatkan kaum muda dan tidak menyembah dewa-dewi Athena (Magee, 1998: 23). Tidak jarang para ilmuwan harus rela untuk mengubur hasil karyanya karena penolakan otoriter yang berbasis kepercayaan konservatif (Magee, 1998: 66). Seorang tokoh ilmuwan harus pandai untuk mengkaitkan hasil karyanya dengan kepercayaan umum yang waktu itu sangat didominasi oleh hegemoni penguasa, seperti Galileo terpaksa menyangkal karyanya yang menjelaskan heliosentris di hadapan para inkuisitor (Armstrong, 2009: 62). Ketika Jaman Pencerahan (*Aufklärung*) merupakan momen awal untuk sains bisa diterima secara perlahan pada kehidupan manusia.

Namun dongeng dan hikayat tidak punah begitu saja, bertransformasi dalam bentuk lagu, hikayat, malah terkadang tampil dalam relief pada dinding bangunan sejarah seperti piramid, candi atau bangunan keagamaan. Ada masanya ketika dongeng begitu dihormati sebuah masyarakat dan menjadikan dongeng tersebut sebuah kultus yang biasanya mengandung kekuatan mistis. Dongeng rakyat apabila dikaji menurut keilmuan modern, telah beralih fungsi menjadi suatu cerita penghantar tidur yang menampilkan sisi romantisme masa lampau. Dongeng sudah bertransformasi menjadi suatu bentuk imajinasi yang menghadirkan bentuk abstrak dari dorongan dasar kebutuhan manusia. Pada bentuk ini mitos sudah kembali ke hakikat asalnya yaitu sebagai karya seni.

### **Aplikasi Seni dalam Berbagai aspek**

Keinginan untuk selalu mempertanyakan tentang sesuatu secara terus menerus adalah salah satu insting dasar manusia. Tahap awal upaya manusia menjawab setiap pertanyaan adalah pembentukan mitos. Bentuk mitos awal yang masih berkorelasi hingga kini bisa ditelusuri dari penemuan patung manusia berkepala singa di gua Stadel, Jerman. Temuan benda prasejarah ini membuktikan manusia pada peradaban awal sudah mampu untuk berimajinasi terhadap objek fiktif. Ikon manusia dengan kepala singa kini masih tetap hidup dan bertransformasi menjadi logo sebuah perusahaan mobil ternama Peugeot.

Saat ini semua orang percaya bahwa singa berkepala manusia memiliki makna sebagai kekuatan industrial, sama halnya dengan gambar apel yang digigit pada logo perusahaan elektronik Apple. Logo disini hadir sebagai *signifier* yang mewakili perusahaan Peugeot. Kesuksesan perusahaan Peugeot adalah kemampuan untuk menciptakan simbol pada imajinasi kolektif manusia (Harari 2014: 25). Sama halnya dengan kekuatan simbol pada industri, kekuatan simbol sebagai salah satu alat kekuasaan juga timbul dalam bidang politik. Setelah perang dunia ke 2, dunia seolah terbagi dalam dua kubu (barat dan timur). Periode ini lebih dikenal dengan nama perang dingin. Peperangan bukan lagi urusan peluru dan pertempuran langsung, tetapi persoalan perebutan ideologi. Agen barat yang sering dianggap bertanggung jawab dalam konflik ini adalah CIA (Central Intelligence Agency). Badan intelejensi milik Amerika Serikat ini dianggap bertanggung jawab karena melakukan propaganda dalam bidang seni. Karya lukis Jackson Pollock yang berbentuk tetesan dan cipratan cat atau karya Rothko berupa blok warna diatas kanvas dicurigai adalah skenario CIA untuk melancarkan misi ideologinya.

Frances Stonor Saunders (Saunders, 1999: 253) menuduh bahwa aliran abstrak ekspresionis dari karya pelukis Amerika telah menjadi komoditas CIA untuk senjata dalam perang dingin. Sebagai aliran baru, abstrak ekspresionisme tumbuh begitu cepat karena ketenaran dan mendapat perhatian dari kalangan kritikus seni. Amerika saat itu menjadi negara yang sangat memperhatikan seni dan terbuka untuk perkembangan seni. Lukisan Pollock misalnya dianggap sebagai representasi kedigjayaan barat untuk mengapresiasi seni tinggi.

Perdebatan tentang teori konspirasi tersebut ramai dibicarakan semenjak pasca perang dunia kedua hingga sekarang. Fakta terus menerus digali dan dari kedua belah kubu saling melontarkan bukti-bukti baru. Polemik dan wacana tanpa henti tentang lukisan abstrak ekspresionis menyebabkan harga karya-karya lukisan tersebut melonjak tinggi. Karya mereka terjual dengan harga yang sangat tinggi dan terus menerus mengalami peningkatan nilai setiap kali berpindah tangan. Fenomena tersebut hadir sebagai perdebatan dalam dunia seni dan masuk menjadi salah satu bahasan wajib seni untuk pendidikan.

Seni adalah salah satu komponen utama perkembangan tatanan sosial yang tidak pernah berhenti berubah. Jika pada awalnya pada era Yunani seni adalah ranah emosi yang berkenaan dengan keindahan yang berbeda dengan rasionalitas (Gilbert, 1953: 73). Pada masa berikutnya arti seni bukan sekedar distingsi dari rasional tetapi seni harus terlepas dari batas-batas rasionalitas. Titik berat seni justru berkenaan dengan wacana yang terkandung dalam karya yang ditampilkan. Immanuel Kant percaya bahwa ada keindahan universal seperti halnya pemandangan alam yang asri. Dalam penjelasannya tentang “makna” keindahan, Kant memisahkan tentang tujuan konsep dari keindahan tersebut dalam bentuk (*forma finalis*) yang berarti wujud sebenarnya dari suatu objek dan pemaknaan terhadap objek itu sebagaimana relasi pengamat dan objek (*nexus finalis*) (Kant, 2007: 51). Konsep tersebut dirumuskan lebih jauh lagi oleh Hans-Georg Gadamer bahwa karya seni bukan sekedar antara karya dan pengamat, tetapi karya tersebut harus mampu menghardirkan makna untuk pengamat.

Seperti halnya seni, kehidupan manusia juga selalu mengalami pergeseran dari zaman ke zaman. Bentuk pemerintahan dan kekuasaan dalam suatu masyarakat, bergerak silih berganti mengikuti perkembangan zaman. Walaupun bergerak dinamis, aspek yang mempengaruhi secara umum masih tetap berkisar pada hal yang itu-itu saja. Baik ilmu pengetahuan atau seni selalu berupaya mencari ketepatan *eidon* (bentuk/wujud/spesies) yang terbebas dari *eidolon* (bayangan). Penjelasan tentang *eidon* yang terlepas dari *eidolon* atau juga dikenal sebagai Alegori Gua

(Wibowo, 2017: 146). Setiap permasalahan mungkin berubah bungkusnya, namun jika dikupas lebih dalam pokok permasalahan masih tetap sama. Di Indonesia semenjak republik ini terbentuk dengan proklamasi kemerdekaan, sejarah silih berganti mencatat berbagai peristiwa penting yang menjadikannya artikulasi rezim pemerintahan. Jika mengacu pada teori Michel Foucault (Foucault, 1972: 196), maka pemahaman sejarah memang berkaitan erat dengan periode kekuasaan.

Semenjak kemerdekaan Indonesia, otoritas negara terus menerus melahirkan mitos-mitos baru tentang bernegara yang ideal. Dari zaman sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia hingga pra Orde Baru, isu komunis adalah ideologi sekaligus semangat pergerakan yang turut membangun Bangsa Indonesia. Seiring dengan perpindahan kekuasaan oleh Orde Baru dibawah kepemimpinan Soeharto, komunis menjelma menjadi momok antagonis yang harus dibasmi tandas. zaman Orde Baru berhasil bertahan selama 32 tahun dan menjadikan gaya pemerintahan Indonesia menjadi negara demokrasi totaliter. Sejak kejatuhan resim Orde Baru, Indonesia silih berganti mengalami perpindahan kekuasaan hingga kini. Wacana komunisme yang sempat tidak terdengar, kembali terangkat. Hal ini membuktikan mitos yang sudah terkubur masih bisa bangkit dan menjadi sarana elitis politik bermain peran.

Seni yang tercipta sebagai propaganda ide sudah ada semenjak jaman kolonialisasi di nusantara. Seperti halnya lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh yang seolah merespon lukisan *Penyerahan Diri Pangeran Diponegoro kepada Jendral De Kock* karya Nicolaas Pieneman. Perseteruan kelembagaan seni Indonesia juga terjadi secara internal antara Lembaga Kesenian Rakyat (Lekra) dan Manifesto Kebudayaan (Manikebu). Pada dasarnya politik dan seni terlalu rumit untuk dipisahkan, karena pada hakikatnya seni adalah kekuatan untuk menampilkan yang tak tertampilkan, menyuarakan yang tak bersuara atau pengungkapan pengalaman batin yang tak tampak (Heidegger, 1978: 184). Dalam setiap karya merupakan representasi dari pernyataan diri dari pencipta, salah satunya adalah manifesto dari seniman tersebut terhadap kondisi sosial negaranya.



Gambar 1. Penangkapan Pangeran Diponegoro



Gambar 2. Penyerahan Diri Pangeran Diponegoro

### **Kritik Akademisi terhadap Transformasi Mitos**

Mitos selalu mengikuti perkembangan arah peradaban manusia yang berubah seiring dengan berbagai macam aspek seperti teknologi, ekonomi, sosial dan lain sebagainya. Karl Marx yang terkenal sebagai pemikir sosial, juga memiliki kritik tersendiri tentang mitologi dogeng rakyat. Baginya realitas ekonomi adalah penyebab pergeseran mitos dalam masyarakat. Kemajuan industri menjadikan mitos kehilangan unsur keilahiannya. Marx mempertanyakan bagaimana nasib imajinasi masyarakat modern terhadap Hephaestus yang harus bersaing dengan industri metal Robert & Co. Lain lagi Zeus sang dewa petir yang harus bersaing dengan teknologi penangkal petir, atau Hermes yang harus bersaing dengan percepatan informasi era digital (Marx, 1973: 110). Dan masih banyak lagi mitos dewa-dewi yang tergantikan oleh sosok industri yang menghadirkan peralatan mutakhir.

Imajinasi memiliki watak gaib menurut Jean-Paul Sartre dalam bukunya *L'imaginaire* (1940). Disinilah fondasi dari segala bentuk karya manusia. Manusia akan mengubah segala sesuatu yang dari yang tidak ada menjadi sebuah wujud intensional. Penciptaan imajinasi bisa terbagi menjadi 3 jenis kemungkinan operasional : *pertama* objek sebagai bentuk yang tidak ada,

menggabungkan atau mengkhayalkan sesuatu dengan mengabaikan segala nalar (misalnya membayangkan unicorn). *Kedua* membayangkan sesuatu yang ada namun tidak terjangkau (misalnya membayangkan kondisi teman ketika sedang menelepon). *Ketiga* menempatkan imajinasi sebagai kemungkinan (membayangkan kemungkinan pengembangan teknologi luar angkasa atau evolusi fisik manusia pada masa depan).

Bentuk mitos apabila berkembang lebih jauh maka akan menjadi sebuah nilai, norma, gagasan ideal terhadap suatu tatanan sosial. Lihat saja bagaimana mitos tentang komunisme di Indonesia, bentuk paham politik ini seolah menjadi bentuk segala kegagalan negara. Paham komunisme sering sekali menjadi objek untuk memperkuat ideologi Pancasila, walaupun pada era Orde Baru ideologi sering terdistorsi menjadi alat kekuasaan untuk merepresi pihak lawan. Evolusi mitos menjadi ideologi hendaknya memenuhi kebutuhan masyarakat secara luas. Seiring dengan perkembangan zaman, sebuah ideologi memang seharusnya mengalami kajian berulang sesuai dengan kebutuhan masyarakatnya (Volosinov, 1973: 9).

Fungsi gambar pada hakikatnya adalah cara manusia untuk mengabadikan pengalaman. Metode ini dikembangkan secara terus menerus seiring dengan kemajuan peradaban manusia. Gambar merupakan salah satu identitas peradaban manusia pada suatu masa dan lokasi. Kebudayaan Mesir dengan metode bercerita dengan gambar merupakan contoh titik awal perkembangan manusia untuk menciptakan simbol berupa huruf. Saat peradaban manusia menemukan huruf sebagai cara bertutur, bentuk gambar juga mengalami perkembangan bentuk, warna dan fungsi. Pada masa ini manusia dapat mengasimilasi antara karya tulisan dan gambar sebagai cara menyampaikan pesan. Peradaban yang maju dinilai dengan kompleksitas kelompok sosial tersebut bercerita. Perlu diingat bahwa gambar dan huruf merupakan sinergi vital untuk korespondensi.

Bahasa imajinasi menjadi media yang begitu kuat, bukan sekedar untuk bercerita saja namun juga untuk mengajarkan. Transfer pengetahuan terjadi terus menerus dan berevolusi seiring dengan perkembangan peradaban. Dengan teknologi penyebaran ide dalam bentuk gambar yang semakin canggih menjadi lebih mudah. Bahasa gambar telah menjadi metode efektif untuk mengontrol kelompok sosial dengan menyebarkan ideologi.

Pengaruh tentang mitos dalam masyarakat Indonesia berkembang dengan cara yang khas. Negara yang menjadi titik lebur berbagai unsur, teruji secara historis sejak deklarasi kemerdekaan. Indonesia merupakan negara yang boleh dibilang sebagai antologi sejarah dari beragam suku,

etnis, agama dan antar golongan yang bervariasi. Secara geografis bentuk negara kepulauan terbesar di dunia, Indonesia memiliki karakter unik tentang keberagaman.

Menurut Badan Pusat Statistik 2010 Indonesia memiliki 1.340 jenis suku bangsa dan memiliki lebih dari 300 kelompok etnis. Diluar 6 agama yang diakui secara umum, terdapat aliran kepercayaan yang belum dikategorikan oleh negara. Runutan sejarah bangsa Indonesia juga tergolong dinamis secara politis karena negara ini merupakan poros tengah bagi Barat dan Timur. Kompleksitas keragaman menyebabkan perubahan mitos bergerak dari masyarakat bawah dan sekaligus dari atas. Hal ini yang menyebabkan para akademisi terus menerus untuk berupaya mengkaji dan mengkritik dari berbagai disiplin ilmu.

### **Informasi Modern**

Pada masa kini imajinasi telah berevolusi dengan sangat hebat, tanpa mengenal ruang dan waktu. Tentu saja ini berkenaan dengan teknologi yang berkembang sangat pesat. Jika Walter Benjamin pada tahun 1936 bercerita tentang bagaimana perkembangan seni pada jaman reproduksi mekanik dalam bentuk media cetak, maka John Berger melanjutkan dengan bagaimana televisi menjadi cara penyampaian pesan yang jauh lebih praktis dan efisien (Berger,1972: 17). Sekarang pada jaman generasi digital baik X, Y dan seterusnya, informasi begitu mudah diperoleh dalam genggaman para pengguna internet.

Menurut survei We Are Social dan Hootsuite 2019 pengguna internet di Indonesia telah mencapai 150 juta jiwa. Dengan jumlah yang sama yaitu 150 juta akun adalah pengguna aktif media sosial. Peningkatan pengguna internet dari semenjak 10 tahun terakhir pun mengalami peningkatan berlipat ganda seiring dengan penggunaan smartphone. Pertumbuhan yang tinggi menjadi indikator bagaimana minat penduduk Indonesia merespon kegunaan internet. Percepatan jaman seperti ini memiliki kesamaan pola seperti perkembangan teknologi pada setiap jaman manusia. Selalu timbul berbagai dampak sosial bagi para penggunanya, bagi pengguna internet yang terpapar secara prematur terhadap kemajuan ini, akan menjelma sebagai pangsa komoditas oleh para produsen.

Lihat saja bagaimana jaman sosial media ini menjungkir balikkan persepsi orang dengan sangat mudah. Bagaimana sebuah infografis, foto acak dari media sosial atau kisah tragis yang tidak bisa dipertanggungjawabkan dengan gampangnyanya menyulut emosi massa untuk menyikapi masalah. Fenomena perkembangan teknologi yang demikian pesat membuat pemerintah harus merevisi regulasi Undang-Undang ITE pada tahun 2016 pasal 27 ayat (3) yang berkenaan dengan

larangan untuk pencemaran nama baik dengan media informasi elektronik dengan lebih jelas dan detail.

Film Penghianatan G 30 S PKI yang sarat kontroversi sejarah bisa dijadikan salah satu contoh aktual tentang perkembangan jaman. Di satu sisi memang perlu untuk kembali memutar film karya Arifin C.Noer, sebagai media pembelajaran sejarah. Namun bisa juga menjadi suatu metode fatal apabila ditunggangi kepentingan tertentu, mengingat masih banyak rakyat Indonesia yang begitu lugu untuk menyikapi gejolak politik.

Mereka perlu memahami bahwa film juga merupakan salah satu sarana propaganda efektif sejak dulu. Pada jaman perang dunia 2, menteri propaganda Nazi, Joseph Goebbels begitu mahir membidani berbagai macam media terutama film. Jud Süß (1940) adalah film yang menceritakan betapa liciknya tabiat Si Yahudi Joseph Süß Oppenheimer. Selain itu film dokumenter Der ewige Jude (1940) menceritakan bagaimana tabiat kaum Yahudi yang culas. Film yang merupakan salah satu bentuk seni telah menjelma menjadi alat untuk membangkitkan nasionalis Jerman agar membenci kaum Yahudi.

Dilain pihak, kubu sekutu yang menciptakan berbagai film dan animasi untuk membentuk opini masyarakat tentang kejahatan Nazi. Warner Bros misalnya dengan animasi Looney Tunes membuat film animasi dengan judul The Ducktators (1942) yang menyindir secara sarkas dengan bentuk animasi bebek yang menyerupai Hitler. Walt Disney dengan tokoh Donald Bebek juga membuat film animasi berjudul Der Fuehrer's Face (1943) yang menceritakan bagaimana Donald Bebek yang bermimpi buruk dan tersiksa karena bekerja di pabrik senjata Nazy Jerman.



Gambar 3. Poster film Disney Der Fuehrer's Face

Setelah Perang Dunia kedua, film propaganda terus bermunculan terutama dari Uni Soviet dan Amerika Serikat. Kali ini perselisihan antara ideologi Timur yang komunis dengan ideologi Barat yang sering disebut sebagai paham kapitalisme. Film, poster, cerita novel fiksi seperti contohnya *Animal Farm* karangan George Orwell sebagai media seni memang menjadi cara yang praktis untuk penyebaran ideologi. Emosi orang akan mudah untuk dipermainkan dengan mempermainkan persepsi. Semangat eksklusif dari para seniman yang mengatakan "*L'art pour l'art*" (seni hanya untuk seni) pada masa ini tampak tidak relevan sama sekali.

## KESIMPULAN

Percepatan informasi mengalami peningkatan tajam dan berakibat terbentuknya perilaku masyarakat. Berita yang diterima begitu deras sehingga sukar membedakan mana yang hoaks atau sah. Pemberagusan media cetak untuk menyebarkan berita sekarang ini sangat sukar untuk dilaksanakan. Berita dan data dengan mudah dapat diakses melalui internet. Sekarang tiap warga bisa dengan mudah melakukan cek silang untuk mengafirmasi sebuah berita. Individu yang kritis mungkin saja akan menonton film *Act of Killing* atau *Senyap* karya Joshua Oppenheimer setelah menonton film *Penghianatan G 30 S PKI* demi mendapatkan perspektif lengkap tentang sejarah.

Seperti halnya menggali fakta, perlu didasari oleh kemauan untuk menerima informasi secara komprehensif. Pandangan secara tepat terhadap suatu masalah memang membutuhkan usaha lebih, dikarenakan tidak boleh puas hanya menerima dari satu sumber saja. Segala bentuk seni baik itu seni lukis, musik, film dan sastra tentu akan memiliki kecenderungan ideologi. Jika hal ini tercapai, mungkin seni sebagai sarana propaganda sudah tidak efektif lagi. Lalu kembali pada faedah awalnya yaitu fondasi kebudayaan yang membangun peradaban umat manusia.

Bagi sebagian orang, kemajuan teknologi ini bisa menjadikan candu yang membius masyarakat dengan bombardir informasi yang tidak berdasarkan fakta aktual. Tetapi teknologi juga bisa berfungsi sebagai sarana praktis untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber. Pada jaman budaya digital, peran seni dan sastra kembali dihadapkan dengan kemajuan peradaban. Era digital telah membuka tabir bagi siapa saja yang mencari informasi tanpa batas.

Teknologi adalah bentuk pencapaian peradaban seperti halnya manusia menggantikan tenaga kuda dengan mesin. Pertanyaan tentang siapa yang memimpin siapa antara teknologi dan manusia, semuanya tergantung dari kontrol individual masing-masing. Teknologi memang

berkembang terlalu pesat sehingga menimbulkan kebingungan, saat ini kemampuan berpikir terhadap globalisasi kembali diuji.

Sikap menolak secara keras perkembangan teknologi internet dengan serta merta tidak akan menghentikan laju perkembangan zaman. Sikap terbuka yang mau bersinergi dengan kondisi tren adalah salah satu langkah yang perlu ditempuh. Sekiranya opsi untuk mencoba hidup dalam kebaruan teknologi dan selalu mempertimbangkan nalar yang baik akan membentuk pemikiran rasional yang tidak mudah terpengaruh.

## KEPUSTAKAAN

- Armstrong, Karen (2009) *The Case of God* New York: Alfred A. Knopf.
- Benjamin, Walter (1936) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. New York : Prism Key Press.
- Berger, John (1972) *Way of Seeing*. Great Britain: Penguin Books Ltd.
- Foucault, Michel (1972) *Archaeology of Knowledge*. Inggris: Tavistock Publications Limited .
- Gadamer, Hans-Georg (2004) *Truth and Method*. London: Continuum.
- Halliwell, Stephen (2002) *The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems*. New Jersey: Princeton University Press.
- Harari, Yuval Noah (2014) *Sapiens*. Canada: McClelland & Stewart: Signal .
- Heidegger, Martin (1978) *The Origin of the Work of Art*. London: Routledge.
- Kant, Immanuel. (2007) *Oxford World's Classics Critique of Judgement*. Oxford: Oxford University Press .
- Katharine Everett Gilbert and Helmut Kuhn (1953) *A History of Esthetics* Edition 2, revised. Indiana: Indiana University Press
- Kurzweil, Edith (1980) *The Age of Structuralism*. New York: Columbia University Press.
- Magee, Bryan (1998) *The Story of Philosophy*. USL DK Publishing.
- Marx, Karl (1973) *Grundrisse*. terj: Martin Nicholas. London: Allen Lane .
- Nietzsche, Friedrich (1968) *The Will to Power*, terj: Walter Kaufmann and R.J. Hollingdale. New York: Vintage Books.
- Orwell, George (1951) *Animal Farm*. England: Penguin Books.
- Sartre, Jean-Paul (2004) *Thre Imaginary: A Phenomenological Psychology of Imagination*. London: Routledge.

Saunders, Frances Stonor (1999) *The Cultural Cold War* New York: The New Press.

Smith, William, A.M. (1752) *Dyonisius Longinus: On The Sublime*. London.

Sugiharto, Bambang (2014) *Untuk Apa Seni?* Bandung: Matahari.

Volosinov, Valentin (1973) *Marxism and the Philosophy of Language*. terj: Ladislav Matejka dan I.R Titunik. New York: Seminar Press.

Wibowo, A. Setyo (2017) *Paideia: Filsafat Pendidikan – Politik Platon* Yogyakarta: Kanisius .

<https://hootsuite.com/pages/digital-in-2019> :akses 17-1-2019 16:23.