

Visualisasi Dampak Perkembangan Revolusi Industri dalam Seni Lukis Digital

Komang Yudana¹, I Wayan Mudana², Luh Budiaprilliana³

^{1,2,3} Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: komang232322@gmail.com

Revolusi industri adalah transformasi besar perkembangan teknologi dan pengetahuan pada manufaktur dengan mengubah sistem produksi dari cara tradisional menjadi lebih efektif, efisien, dan ekonomis. Perkembangan Revolusi Industri sudah terjadi sebanyak empat kali dimulai dari abad ke-18 sampai abad ke-21, mengalami dampak yang sangat pesat yang berdampak pada proses produksi dan reproduksi. Revolusi industri memiliki dampak positif yaitu membantu manusia menjalani kehidupan dengan teknologi yang baru dan juga ada dampak negatif yaitu manusia akan kehilangan lapangan pekerjaan karena sudah digantikan oleh teknologi dan robot yang dipekerjakan. Maka dari itu, fenomena ini sangat menarik saya untuk mengambil judul “Visualisasi Dampak Perkembangan Revolusi Industri Dalam Seni Lukis Digital” bertujuan agar dapat membuat karya seni lukis digital dari dampak revolusi industri, metode yang digunakan adalah metode penciptaan yang bersifat kualitatif di uraikan secara deskriptif. Hasil dari pembahasan dampak revolusi industri yang divisualisasikan menjadi seni lukis digital membahas tentang satu konsep, dua penciptaan karya, dan tiga deskripsi karya, empat estetika karya, dan kelima keotentikan karya. Penciptaan karya ini dilakukan distudio Antara Putra dari bulan Agustus sampai Maret menghasilkan enam karya seni digital yang berjudul karya 1 Revolusi 1.0, karya 2 Takterkendali, karya 3 Manusia dan teknologi, karya 4 Bali revolusi 55.0, karya 5 Serangan saiber, dan karya 6 AI.

Kata kunci: *visualisasi, dampak revolusi industri, kehidupan manusia.*

Visualization of the Impact of Industrial Revolution Developments in Digital Painting

The industrial revolution was a major transformation in the development of technology and knowledge in manufacturing by changing the production system from traditional methods to more effective, efficient and economical methods. The development of the Industrial Revolution has occurred four times starting from the 18th century to the 21st century, experiencing a very rapid impact on the production and reproduction processes. The industrial revolution has a positive impact, namely helping humans live their lives with new technology and there is also a negative impact, namely that humans will lose jobs because they have been replaced by technology and employing robots. Therefore, this phenomenon really attracted me to take the title "Visualizing the Impact of the Development of the Industrial Revolution in Digital Painting" with the aim of being able to create digital painting works of art from the impact of the industrial revolution. The method used is a qualitative creation method described descriptively. The results of the discussion on the impact of the industrial revolution which was visualized into digital painting discussed one concept, two work creations, and three work descriptions, four work aesthetics, and five work authenticity. The creation of this work was carried out at Antara Putra's studio from August to March, producing six digital works of art entitled work 1 Revolution 1.0, work 2 Takterkendali, work 3 Humans and technology, work 4 Bali Revolution 55.0, work 5 Cyber Attack, and work 6 AI.

Keywords: *visualization, impact of the industrial revolution, human life.*

Proses Review: 1-20 Maret 2024, dinyatakan lolos: 23 Maret 2024

PENDAHULUAN

Revolusi Industri adalah transformasi besar pada manufaktur dengan mengubah sistem produksi dari cara tradisional menjadi menggunakan mesin, dimana tenaga manusia tak lagi dibutuhkan melainkan digantikan oleh mesin yang dibuat manusia. Yang dimana proses transisi ini memberikan dampak yang meluas pada kehidupan ekonomi, politik, dan sosial budaya. Sementara itu menurut kamus besar Indonesia (KBBI), revolusi industri adalah perubahan radikal dalam usaha mencapai produksi dengan menggunakan mesin-mesin, baik untuk tenaga penggerak maupun tenaga pemroses.

Menurut Eropcan Perliament revolusi industri sudah terjadi sebanyak empat kali. Yakni revolusi industri 1.0, revolusi industri 2.0, revolusi industri 3.0, dan revolusi industri 4.0 yang dimana revolusi ini yang kita hadapi sekarang, sedangkan revolusi industri pertama kali terjadi di Inggris pada abad ke-18 yang dimana ditandai dengan penemuan mesin uap oleh *james watt*, yang dimana terjadi perubahan besar dibidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi dan teknologi yang berdampak pada industri yang awalnya menggunakan tenaga manusia yang digantikan menjadi tenaga mesin. Dan revolusi industri yang ke dua yaitu revolusi industri 2.0 terjadi pada awal abad ke-20 yang di tandai oleh kemajuan pesat dalam pengembangan mesin-mesin diperiode ini, peralihan yang biasanya menggunakan tenaga manusia sudah mulai berkurang dan penggunaan mesin uap mulai tergantikan oleh tenaga listrik. Yang dimana kemajuan di abad ini ditandai dengan penemuan pembangkit tenaga listrik, telepon, mobil, dan pesawat terbang. Dampak yang paling terlihat dari revolusi industri 2.0 adalah perkembangan teknologi dibidang transportasi. Sebagai contoh perkembangan pengolahan besi dan baja memungkinkan penciptaan kereta api serta rel yang menghasilkan transportasi yang lebih murah dan efektif dan dengan adanya produksi mobil yang berkembang pesat dan penerapan teknologi tenaga listrik, perubahan ini tentunya mengubah struktur masyarakat di berbagai aspek, termasuk ekonomi, politik, dan buaya. Selanjutnya ada revolusi industri 3.0 yang dimana tahap lanjutan dari perubahan yang ditandai oleh

penggabungan teknologi digital dan mesin penggerak, seperti komputer dan robot. Kemajuan teknologi, seperti komputer, internet, dan sistem informasi, sangat memegang kunci dalam perubahan ini. Dan perubahan revolusi industri yang kita hadapi sekarang adalah revolusi industri 4.0 yang di mana di era ini adalah perubahan besar-besaran yang saat ini terjadi di dalam kehidupan masyarakat.

Istilah ini pertama kali di sebut oleh pemerintah Jerman di Hannover fair pada April 2011. Revolusi industri 4.0 adalah campur tangan sebuah sistem cerdas dan Automasi dalam industri melalui teknologi *machine learning* dan *artificial intelligence* (AI). Revolusi ini mencakup semua bidang. Satu hal yang paling terasa adalah adanya internet. Yang dimana munculnya terobosan-terobosan, seperti kecerdasan buatan, big data, *internet of things* (IoT), robotika, komputasi awan, dan manufaktur cerdas. Dimana sangat merebah kehidupan masyarakat dunia. Revolusi Industri 4.0 merupakan periode yang menggambarkan kaburnya batas-batas antara dunia fisik, digital dan biologis, yang merupakan perpaduan dari kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *Internet of Things* (IoT), komputasik kuantum serta temuan sains dan teknologi lainnya. Industri 4.0 membuka jalan bagi perubahan transformatif terhadap cara hidup serta mata rantai produksi-industri dan sector bisnis. Perubahan sangan cepat dan belum pernah terjadi pada revolusi sebelumnya. Industri 4.0 (atau disebut sebagai Revolusi Industri Keempat), dirancang untuk merubah pola hubungan manusia dengan benda (atau produk) melalui sistem otomatisasi yang dikendalikan piranti komputer. Manusia menjadi dimudahkan oleh aplikasi melalui Big data yang disimpan pada Cloud computing. Industri 4.0 dibangun diatas fondasi 3 revolusi industri sebelumnya. Munculnya mesin uap pada abad ke 18 menyebabkan revolusi industri ke satu (Industri 1.0) yang memungkinkan sistem produksi di mekanisasi berdasarkan penemuan mesin uap berdasarkan bahan bakar minyak.

TINJAUAN SUMBER

Revolusi industri merupakan dari 2 unsur kata yaitu “revolusi” yang memiliki arti perubahan yang

bersifat sangat cepat dan “industri” adalah pelaksanaan suatu usaha proses produksi, sehingga arti tersebut dapat disimpulkan sebagai suatu perubahan dalam proses produksi yang berlangsung sangat cepat. Perubahan yang terjadi sangat cepat tersebut tidak hanya memiliki tujuan secara kuantitas namun juga kualitas. Era industrialisasi memiliki arah tujuan bagi pembangunan sektor industri dan sekaligus manufaktur di dunia. Revolusi industri mengalami berbagai perubahan ragam sosial, budaya dan yang berkaitan dengan proses Raw material/bahan mentah menjadi produk yang berharga dan memiliki nilai tambah/value added. Dimana, juga memberikan pengaruh terhadap bisnis, ekonomi, pendidikan dan sumber daya manusia, juga memberi tantangan dan sekaligus peluang. Revolusi industri ini memiliki pengaruh perubahan yang sangat besar. Pada tahapan bagaimana jalan yang harus ditempuh dalam hal untuk merencanakan, mengevaluasi, dan mengawasi sumber daya yang ada dan bagaimana mampu menciptakan sebuah produk. Perubahan yang banyak terjadi pada berbagai sektor seperti teknologi, pertanian, transportasi, pertambangan, hingga manufaktur.

Seni digital merupakan seni karya yang dibuat dengan menggunakan teknologi digital atau disajikan dalam teknologi digital. Biasanya berupa karya gambar yang dibuat dengan menggunakan program perangkat lunak (*software*) seperti contohnya Adobe Photoshop, Paint Tool Sai, dan lain sebagainya. Terdapat berbagai macam tipe seni digital, beberapa diantaranya 2D *Digital Art* dan 3D *Digital Art*, dan lain sebagainya.

Jadi dapat pencipta simpulkan seni digital adalah seni lukis yang dulunya menggunakan menggunakan kanvas atau kuas, sekarang lebih modern lagi menggunakan teknologi yang dibuat oleh manusia sehingga membantu untuk membuat kaya seni yang lebih moderen tanpa menghilangkan estetika dari seni itu sendiri.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam penciptaan ini secara garis besar mengacu pada metode penciptaan karya seni menurut Alma M. Hawkins. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Sumandiyo Hadi (2003: 23), menjelaskan bahwa penciptaan seni yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama eksplorasi

(eksplorasi), kedua Improvisation (improvisasi) dan yang ketiga adalah forming (pembentukan atau komposisi).

Tahap Eksplorasi

Eksplorasi adalah upaya untuk menentukan objek atau tema yang akan digunakan. Tahap ini dilakukan dengan penggalian informasi data pustaka mengenai tema terkait dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, televisi, dan lain-lain. Selain itu dilakukan pula observasi langsung berupa pengamatan terhadap problem-problem yang terjadi dalam diri. Dalam tahap ini juga melakukan eksplorasi rupa dan bahan, yakni penggalian sumber referensi dan informasi acuan visual dengan mengadakan studi lapangan, berkunjung ke pameran-pameran seni rupa, melihat karya-karya yang memiliki kesamaan bidang seni dan konsep yang dimiliki yang pada akhirnya tertuju pada pengalaman pribadi berupa kecemasan. Hasil pencermatan estetikanya disinkronkan dengan subjek lainnya yaitu kondisi internal, kondisi eksternal, acuan teoritik, dan acuan visual untuk melahirkan tema atau ide secara lebih matang. Sinkronisasi dari keempat subjek tersebut merupakan suatu aktivitas yang saling terkait, menyatu dan tak terpisahkan. Sinkronisasi tersebut dibingkai dalam “Kecemasan Sebagai Ide dalam Karya Seni Lukis”. Bingkai penciptaan ini dimaksudkan untuk mencapai proses yang efektif dan efisien. Keberadaannya bukanlah satu-satunya acuan dominan untuk menghindari kebekuan baik saat penciptaan maupun ketika mengapresiasinya.

Tahap Improvisasi/Eksperimentasi

Tahap ini adalah pengorganisasian elemen-elemen rupa yang banyak berkaitan dengan keteknikan dalam berkarya. Tahap ini diawali dengan perancangan visual, yaitu pemindahan dari hasil eksplorasi terhadap ide menjadi bentuk-bentuk digital art olahan alternatif. Digital art olahan yang terbaik akan dipilih diwujudkan dalam karya seni lukis realistik fotorealis. Pada tahap ini mengumpulkan foto sebanyak-banyaknya dengan menggunakan kamera digital. Setelah itu mencoba diolah dengan digital art untuk menggabungkan referensireferensi tersebut sesuai konsep yang direncanakan. Kemudian mewujudkan dalam bentuk karya di atas kanvas dengan teknik melukis realistik dengan pendekatan fotografis menggunakan kuas dalam pembentukan bentuk dikombinasikan cat minyak dan akrilik.

Tahap Pembentukan

Tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari tahapan eksplorasi dan improvisasi yang menyatu, yang terkadang dalam prosesnya ide-ide baru/liar itu akan muncul tidak terduga sebagai proses pengayaan dengan tidak meninggalkan ide pokok sehingga mampu mewakili dan membentuk karya yang memiliki pemaknaan baru (metafor). Penggabungan antara simbol dengan pendekatan dan teknik tertentu akan menciptakan dramatisasi dalam karya sehingga tidak hanya memberikan pesan kepada penikmatnya akan tetapi juga nilai estetik. Karya yang digarap dengan pendekatan optimal akan memiliki potensi spiritual/emosi bagi para penikmatnya.

Tahapan penciptaan Tambahan

Pencipta juga menambahkan dua metode penciptaan yang pencipta pakai untuk menciptakan karya seni lukis digital diantaranya adalah tahap finishing dan tahap presenting/penyajian. Dua tahap ini menurut pencipta adalah tahapan yang sangat penting untuk pencipta bahas, berikut adalah tahapan penciptaan yang pencipta tambahkan sebagai berikut:

Tahap Finishing

Tahap finishing, secara umum finishing adalah suatu proses penyempurnaan atau penyelesaian akhir dari penciptaan karya seni yang dibuat oleh pencipta seni. Hal ini berguna untuk memberikan nilai tambah dari produk seni yang dibuat tersebut. Ditahapan ini pencipta biasanya menambahkan garis warna yang terang untuk menciptakan cahaya pada semua karya yang dibuat agar karya terlihat lebih hidup.

Tahap Presenting/Penyajian

Tahap presenting/penyajian adalah menyajikan atau mempersembahkan suatu karya yang diciptakan oleh pencipta biasanya presenting yang dilakukan oleh para seniman adalah melakukan pameran atau pervomen art yang diadakan atau dilakukan dalam sebuah Galery atau tempat lain yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil Display Karya
(Sumber: Pencipta, 2023)

Pada *display* karya pencipta menata barang-barang pada pojok ruangan pameran, untuk menunjang estetika atau keindahan dari cermin cembung yang pencipta gantung pada dinding atas pojok ruang pameran. Penataan barang-barang yang pencipta tempel stiker berkonsep menata ruangan agar terlihat indah dan terlihat estetik dikalangan anak-anak muda bertujuan sebagai spot foto mirror. Namun karya yang pencipta tidak lepas dari konsep awal yang pencipta buat yaitu konsep seni stiker jalanan. barang-barang yang pencipta gunakan adalah barang-barang yang berkaitan dengan konsep seni lukis digital yang pencipta cetak menjadi stiker dan tempel pada barang-barang tersebut. Barang tersebut memiliki arti atau makna.

Con pembatas jalanan yang pencipta gunakan adalah sebagai representasi kita sebagai manusia harus berhati-hati dalam menggunakan teknologi yang saat ini sudah sangat maju. Dibandingkan pada zaman dimana teknologi belum terlalu mendominasi dizaman sekarang kita sebagai manusia juga harus waspada dalam menggunakan teknologi untuk menghindari kejahatan di era saat ini yaitu serangan cyber yang biasanya diakses

melalui internet. cermin diyakini dapat memberikan suasana yang nyaman dan betah berada didepan cermin, cermin juga memberikan energy positif, menurut ilmu feng shui cermin dapat memberikan energi positif. pencipta juga beranggapan cermin adalah representasi dari dirikita sendiri dimana dizaman yang semakin canggih ini kita sebagai manusia harus terus berkembang mengikuti zaman dan teknologi itu sendiri.

Cermin sebagai pancaran diri kita sendiri cermin akan memancarkan apa saja yang didepannya tidak mengubah bentuk atau wujud asli yang didepan cermin itu sendiri jadi pencipta menggunakan cermin bertujuan untuk sebagai cerminan kita bersama bahwa kita sebagai manusia harus menjadi pribadi yang baik dalam memanfaatkan teknologi. Tv adalah media ke tiga yang pencipta gunakan dalam menempelkan karya stiker yang pencipta buat. Tv yang pencipta gunakan memberikan makna sebuah teknologi manusia yang dulu bahkan takterfikirkan bisa tercipta namun seiring perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan manusia mampu menciptakan teknologi yang sangat membantu manusia untuk mengetahui informasi atau kejadian yang ada di dunia ini. Media tv yang pencipta gunakan adalah sebagai visualisasi dari teknologi manusia atau perkembangan zaman yang terus berjalan seiring waktu, Tv pencipta maknakan sebagai kita sebagai manusia harus bisa menyaring atau menangkap informasi yang positif dan mengabaikan informasi yang negatif.

KESIMPULAN

Dalam penciptaan karya seni lukis digital yang mengangkat “visualisasi dampak perkembangan revolusi industri kedalam karya seni lukis digital” pencipta ingin memberikan sedikit pemahaman apa itu revolusi industri, bagaimana revolusi industri itu bisa terjadi dan apa dampak yang kita rasakan akibat adanya revolusi industri. Pencipta ingin memvisualisasikan dampak revolusi industri yang dituangkan kedalam karya seni lukis digital, yang berlandaskan teori penciptaan Hawkins. Dan masing-masing karya yang pencipta buat memiliki makna yang berbeda-beda, namun lukis digital satu dan yang lainnya memiliki visualisasi dampak yang sama yaitu dampak revolusi industri dari keseluruhan ke enam karya tersebut adalah hasil dari visualisasi dampak revolusi industri yang

pencipta angkat kedalam enam karya yang keenam karya itu pencipta tempel kedalam media yang sudah pencipta siapkan untuk menunjang estetika dan konsep yang pencipta angkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. M. (2020). Dampak Green Tourism Bagi Pariwisata Berkelanjutan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31955/mea.v4i3.692>
- Anisa Septianingrum, M. Pd. (2008). *Revolusi Industri Sebab dan Dampaknya*. Anak Hebat Indonesia.
- Annisa, A. (2021). Sejarah revolusi industri dari 1.0 sampai 4.0. *Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi*, 1, 2–3.
- Antara putra, P. (2023, Oktober). *Wawancara bersama mitra* [Komunikasi pribadi].
- Aprianto, S. (2023, September 7). *Wawancara dengan Stefanus Aprianto* [Komunikasi pribadi].
- Aurachman, R. (2018). Perancangan Influence Diagram Perhitungan Dampak Dari Revolusi Industri 4.0 Terhadap Pengangguran Kerja. *JURNAL TEKNOLOGI DAN MANAJEMEN INDUSTRI*, 4(2), 7–12. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v4i2.237>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Fajariah, M., & Suryo, D. (2020). Sejarah Revolusi Industri di Inggris Pada Tahun 1760-1830. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(1), 77. <https://doi.org/10.24127/hj.v8i1.2214>

- Fitria, R., & Aditia, R. (2020). Urgensi Komunikasi Dakwah Di Era Revolusi Industri 4.0. *DAWUH: Islamic Communication Journal*, 1(1), Article 1.
- Karim, A. (2014). *SEJARAH PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN*. 2(1).
- Mikke susanto. (2011). *Diksirupa*.
- Nyx. (2023, Juli 18). Digital Art Styles Explained. *Vertex Mode*. <https://vertexmode.com/digital-art-styles-explained/>
- Revolusi Industri – Ksatria Literasi*. (t.t.). Diambil 20 Oktober 2023, dari <https://ksatrialiterasi.man1gresik.sch.id/2021/08/05/revolusi-industri-2/>
- Rohida, L. (2018). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31843/jmbi.v6i1.187>
- Sofiana, Y. (2014). Pengaruh Revolusi Industri Terhadap Perkembangan Desain Modern. *Humaniora*, 5(2), 833. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3144>
- Suardika, W. (2023, September 19). *Wawancara dengan Wayan Suardika* [Komunikasi pribadi].
- Supadma, K. (2023, oktober). *Wawancara dengan kade supadma* [Komunikasi pribadi].
- Tjandrawinata, R. (2016). *Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini Dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan Dan Bioteknologi*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.49404>
- Wakil, A., Cahyani, R. R., Harto, B., Latif, A. S., Hidayatullah, D., Simanjuntak, P., Rukmana, A. Y., & Sihombing, F. A. (t.t.). *TRANSFORMASI DIGITAL DALAM DUNIA BISNIS*.
- Yudana, K. (2023a). *Hasil observasi ke masyarakat yang tinggal dekat TPST Kesiman Kartalangu*.
- Yudana, K. (2023b). *Hasil Observasi kepada korban hacker online*.
- Yudana, K. (2023c). *Hasil observsi mengamati anak kecil yang kecanduan ponsel*.