

PROSES KREATIF KARYA 3D DALAM SENI DIGITAL: STUDI KASUS PADA SENIMAN KONTEMPORER

Ananda Teguh Erdiansyah¹, Donny Trihanondo², dan Adrian Permana Zen³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

aterdian@student.telkomuniversity.ac.id¹, donnytri@telkomuniversity.ac.id²,

adrianzen@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Seni “kontemporer” berkembang seiring modernisasi, yang merujuk pada hal dinamis tanpa terikat oleh aturan seni konvensional serta tidak terbatas pada tema, media, dan teknik produksi. Teknologi berpengaruh signifikan terhadap seni kontemporer dunia dengan munculnya seni digital. Seni digital adalah seni yang menggunakan teknologi digital sebagai media penciptaannya, seperti karya 3D. Proses kreatif penciptaan karya 3D melibatkan berbagai hal, seperti ide, konsep, teknik, dan media, yang berbeda dengan proses kreatif penciptaan karya seni konvensional. Perbedaan utamanya terletak pada penggunaan media, dimana seni digital menggunakan komputer sebagai media utama dan proses lebih kompleks. Kemajuan teknologi digital dalam seni karya 3D, mendorong seniman turut berkembang, menambah keterampilan teknis baru yang lebih beragam dan inovatif. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, dilakukan studi kasus terhadap tiga seniman kontemporer untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dan pengaruhnya terhadap pengembangan proses kreatif karya 3D. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus melalui Wawancara dan observasi bersama tiga seniman Indonesia (pulau Jawa) kelahiran 2002 dengan pengalaman 2 tahun. Penelitian bertujuan untuk memahami proses kreatif penciptaan karya seni 3D digital oleh seniman kontemporer dan bagaimana penggunaan serta dampak teknologi digital dalam proses kreatif seniman 3D terhadap kesesuaian proses kreatif seniman dengan pemahaman Graham Wallas.

Kata kunci: Seni digital, Karya 3D, Proses kreatif, Seniman kontemporer, Seni kontemporer.

Abstract: "Contemporary" art develops along with modernization, which refers to dynamic things that are not bound by conventional art rules and are not limited to themes, media and production techniques. Technology had a significant impact of contemporary art with the emergence of digital art. Digital art is an art that uses technology as a medium for creation, such as 3D works. The creative process of 3D works involves various things, such as ideas, concepts, techniques, and media, which are different from the creative process of creating conventional works of art. The main difference in the use of media, where digital art uses computers as the main media and had more complex process. Advances of digital technology in 3D art have encouraged artists to develop, adding new technical skills that are more diverse and innovative. Therefore, through this research, case studies were

conducted on three contemporary artists to explore the use of digital technology and its influence on the development of the creative process of 3D works. This research uses a qualitative method using case study approach through interviews and observations with three Indonesian artists (Java Island) born in 2002 with 2 years of experience. The research aims to understanding the creative process of creating digital 3D artwork by contemporary artists and how to use the impact of digital technology in the creative process of 3D artists has on the combination of the creative artist's process with Graham Wallas' understanding.

Keywords: *Digital art, 3D works, creative process, contemporary artists, contemporary art*

PENDAHULUAN

Seni kontemporer telah berkembang seiring dengan modernisasi. Dalam konteks seni ini, istilah "kontemporer" merujuk pada sesuatu yang dinamis dan tidak terikat oleh aturan seni konvensional. Seni kontemporer menunjukkan kebebasan dan ketidakterbatasan dalam tema, media, dan teknik produksi. Oleh karena itu, teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap karya seniman kontemporer dunia. Dalam perkembangannya, seni rupa mengalami berbagai perubahan, salah satunya adalah munculnya seni digital dengan menggunakan teknologi digital sebagai media penciptaannya. Salah satu bentuk seni digital yang populer adalah karya 3D. Teknologi digital merevolusi banyak aspek kehidupan, termasuk cara menciptakan dan menikmati seni. Dalam konteks seni patung, teknologi digital telah memungkinkan seniman untuk menciptakan karya 3D kompleks dan detail yang efisien dan presisi.

Proses kreatif penciptaan karya 3D menjadi aspek yang menarik untuk dipelajari. Proses kreatif melibatkan berbagai elemen seperti ide, konsep, teknik, dan media. Proses kreatif dalam penciptaan karya 3D tentu berbeda dengan proses kreatif karya seni rupa konvensional. Perbedaan utama terletak pada penggunaan media. Dalam penciptaan karya 3D, seniman menggunakan komputer sebagai media utama yang kompleks dan membutuhkan keterampilan teknis baru terhadap teknologi. Selain itu, proses kreatif dalam penciptaan karya

3D juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang memungkinkan seniman menjalankan proses karya yang lebih beragam dan inovatif.

Seni dan teknologi, dua konsep yang tampaknya bertentangan, sebenarnya saling melengkapi dan memperkaya satu sama lain. Di era digital yang sedang berkembang pesat, kita telah menyaksikan munculnya bentuk seni baru yang mengeksplorasi potensi kreatif dalam dunia virtual. Salah satu teori terkemuka, seperti teori Graham Wallas, dapat memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami proses kreatif ini. Menurut Wallas, proses kreatif melibatkan empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Dalam konteks seni digital, tahap-tahap ini dapat melibatkan berbagai aktivitas, mulai dari mempelajari perangkat lunak 3D, bereksperimen dengan teknik dan gaya baru, hingga menerima umpan balik dari komunitas online yang aktif.

Dalam penelitian ini, dilakukan studi kasus mendalam terhadap tiga seniman kontemporer untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dalam proses kreatif mereka dan pengaruhnya terhadap pengembangan proses kreatif seniman 3D. Teknologi digital, seperti perangkat lunak pemodelan 3D dan platform media sosial, memberikan peluang baru bagi seniman untuk bereksperimen dengan pendekatan baru. Dalam tiga studi kasus ini, penulis akan mengidentifikasi karakteristik unik dari masing-masing seniman dalam proses kreatif mereka, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang, pengalaman hidup, dan pandangan dunia. Studi kasus pada seniman kontemporer ini memberikan wawasan berharga tentang penggunaan teknologi digital dalam proses kreatif mereka, serta bagaimana mereka menghadapi tantangan dan peluang yang ada. Selain itu, penelitian ini juga akan meneliti faktor-faktor apa saja yang memengaruhi proses kreatif dalam seni digital 3D. Diharapkan penelitian ini dapat membantu seniman lain yang bekerja di bidang 3D digital memahami proses kreatif dalam seni 3D digital berjalan. Dengan pemahaman ini, seniman lain dapat

mendorong dan mendukung proses kreatif mereka sendiri, serta menemukan cara baru untuk menyampaikan ide dan perasaan melalui teknologi.

Seni kontemporer telah berkembang seiring dengan modernisasi. Dalam konteks seni ini, istilah "kontemporer" merujuk pada sesuatu yang dinamis dan tidak terikat oleh aturan seni konvensional. Seni kontemporer menunjukkan kebebasan dan ketidakterbatasan pemilihan tema, media, dan teknik produksi. Oleh karena itu, teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karya seniman kontemporer di seluruh dunia. Dalam perkembangannya, seni rupa mengalami berbagai perubahan, salah satunya adalah munculnya seni digital. Seni digital adalah bentuk seni yang menggunakan teknologi digital sebagai media penciptaannya. Salah satu bentuk seni digital yang populer adalah karya 3D. Teknologi digital telah merevolusi banyak aspek kehidupan kita, termasuk cara kita menciptakan dan menikmati seni. Dalam konteks seni patung, teknologi digital telah memungkinkan seniman untuk menciptakan karya 3D yang kompleks dan detail dengan efisiensi dan presisi yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Proses kreatif dalam penciptaan karya 3D menjadi salah satu aspek yang menarik untuk dipelajari. Proses kreatif melibatkan berbagai elemen, seperti ide, konsep, teknik, dan media. Proses kreatif dalam penciptaan karya 3D tentu berbeda dengan proses kreatif dalam penciptaan karya seni rupa konvensional. Perbedaan utama terletak pada penggunaan media. Dalam penciptaan karya 3D, seniman menggunakan komputer sebagai media utama. Hal ini membuat proses kreatif dalam penciptaan karya 3D menjadi lebih kompleks dan membutuhkan keterampilan teknis baru terhadap teknologi. Selain itu, proses kreatif dalam penciptaan karya 3D juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Kemajuan teknologi digital memungkinkan seniman untuk menjalankan proses karya 3D yang lebih beragam dan inovatif.

Seni dan teknologi, dua konsep yang bertentangan, namun saling melengkapi dan memperkaya satu sama lain. Di era digital yang berkembang

pesat, kita telah menyaksikan munculnya bentuk seni baru yang mengeksplorasi potensi kreatif dalam dunia virtual. Salah satu teori terkemuka, seperti teori Graham Wallas, dapat memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami proses kreatif ini. Menurut Wallas, proses kreatif melibatkan empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Dalam konteks seni digital, tahap-tahap ini dapat melibatkan berbagai aktivitas, mulai dari mempelajari perangkat lunak 3D, bereksperimen dengan teknik dan gaya baru, hingga menerima umpan balik dari komunitas online yang aktif.

Dalam penelitian ini, dilakukan studi kasus mendalam terhadap tiga seniman kontemporer untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dalam proses kreatif mereka dan pengaruhnya terhadap pengembangan proses kreatif seniman 3D. Teknologi digital, seperti perangkat lunak pemodelan 3D dan platform media sosial, memberikan peluang baru bagi seniman untuk bereksperimen dengan pendekatan baru. Dalam tiga studi kasus ini, penulis akan mengidentifikasi karakteristik unik dari masing-masing seniman dalam proses kreatif mereka, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang, pengalaman hidup, dan pandangan dunia. Studi kasus pada seniman kontemporer ini memberikan wawasan berharga tentang penggunaan teknologi digital dalam proses kreatif mereka, serta bagaimana mereka menghadapi tantangan dan peluang yang ada. Selain itu, penelitian ini juga akan meneliti faktor-faktor apa saja yang memengaruhi proses kreatif dalam seni digital 3D. Diharapkan penelitian ini dapat membantu seniman lain yang bekerja dengan media 3D digital dengan memahami bagaimana proses kreatif dalam seni 3D digital berjalan. Dengan pemahaman ini, seniman lain dapat mendorong dan mendukung proses kreatif mereka, serta menemukan cara baru untuk menyampaikan ide dan perasaan melalui teknologi.

Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat yang luas bagi berbagai kalangan yang tertarik dengan seni digital dan proses kreatif. Tidak hanya bagi para seniman, peneliti, dan pendidik, tetapi juga bagi mereka yang hanya menikmati

seni. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang proses kreatif dalam seni 3D digital, siapa pun dapat meningkatkan pengetahuan mereka dan memperkaya pengalaman mereka. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman tentang kreativitas dan ekspresi manusia dalam seni digital.

Dalam KBBI, kata kontemporer ialah kata sifat yang merujuk pada sesuatu yang berlangsung atau terjadi pada waktu yang sama, semasa, atau pada masa kini. Kontemporer sering digunakan dalam seni untuk menggambarkan karya, ide, atau tren yang mengikuti perkembangan zaman (KBBI, n.d.). Salah satu ciri khas seni kontemporer adalah kebebasan interpretasi. Karya seni kontemporer seringkali memiliki makna yang terbuka dan dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap individu yang melihatnya. Hal ini memungkinkan penonton untuk terlibat secara aktif dalam proses pemahaman dan penafsiran karya seni. (Albar, 2018, 126). Seni kontemporer juga seringkali mengangkat isu-isu sosial, politik, dan budaya yang relevan dengan zaman ini dan menjadi sarana untuk menyampaikan pesan atau kritik terhadap berbagai isu kontemporer yang ada di masyarakat.

Seni digital berawal pada abad ke-20 dengan eksperimen terisolasi oleh visioner yang hasilnya dipamerkan dalam pameran seni, konferensi, dan lainnya yang didedikasikan untuk teknologi (media elektronik). Seni digital merupakan perkembangan dari teknologi digital, yang mempengaruhi dunia seni termasuk seni kontemporer. Para seniman telah menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menciptakan objek seni. Saat ini, tidak mudah untuk mengetahui apakah karya tersebut dibuat dengan teknologi digital atau analog. Namun, seni ini dapat muncul dalam berbagai bentuk mulai dari instalasi interaktif hingga instalasi dengan komponen jaringan, perangkat lunak, atau seni berbasis internet secara murni (Paul, 2002).

Dalam proses definisi, seni digital harus menggabungkan medium komputer dalam proses penciptaannya. Menurut Marcos (2009) proses penciptaan (proses kreatif) seni digital bergantung pada kolaborasi antara seorang seniman dan tim programmer, teknisi, insinyur, ilmuwan, dan desainer, antara lain. Kolaborasi ini melibatkan pekerjaan multidisiplin yang diantaranya seni, ilmu pengetahuan, teknologi, desain, psikologi, dan lainnya, yang membentuk ruang komunikasi dan informasi umum. Seniman digital dapat dengan lancar mengembangkan ide hingga karya selesai dengan memanfaatkan potensi maksimum media komputer.

Pada dasarnya seniman akan melalui proses penciptaan seni yang disebut sebagai proses kreatif. Proses kreatif merupakan inti keunikan dan nilai sebuah karya seni, serta pembeda seni dari bidang lain. Proses kreatif melibatkan serangkaian tindakan dengan berbagai tahap untuk menciptakan karya seni rupa, dengan karakteristik dan ciri khusus sebagai pembeda dari seni lainnya. Setiap karya seni merupakan hasil proses kreatif kompleks dan memakan waktu. Proses ini diawali dengan ide awal dari berbagai sumber, seperti pengalaman, pengamatan sekitar, atau tanggapan terhadap karya sebelumnya. Ide ini kemudian dikembangkan dan diproses melalui berbagai teknik dan media, yang dapat melibatkan eksperimen dengan berbagai bahan dan teknik, serta penyesuaian dan modifikasi ide awal.

Proses kreatif tidak berakhir setelah ide awal dikembangkan dan dibuat menjadi karya seni. Karena itu, karya seni kemudian diperiksa, diubah, dan diperbaiki, melalui berbagai percobaan yang melibatkan umpan balik dan pemikiran. Meskipun proses ini bisa sangat sulit, itu juga bisa sangat memuaskan bagi seniman karena mereka melihat ide mereka menjadi nyata dan menjadi sesuatu yang lebih besar dari bagian-bagiannya. Proses kreatif memasuki tahap akhir setelah karya selesai dan siap untuk dipamerkan. Tahap ini, karya seni dapat dilihat dan dinikmati oleh penonton, dan seniman memiliki kesempatan untuk melihat bagaimana orang lain melihat dan menafsirkan karya mereka. Seniman

harus melepaskan kontrol atas karya mereka dan membiarkan karya itu berbicara sendiri, ini bukan hanya dapat menyebabkan kepuasan, tetapi juga dapat menyebabkan ketidakpastian dan stres (Salam et al., 2020).

Proses kreatif merupakan elemen penting dalam dunia seni yang memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan jenis karya seni lainnya. Menurut Irving A. Taylor dalam buku berjudul "Pengetahuan Dasar Seni Rupa" karya Sofyan Salam dkk (2020: 13), terdapat lima tingkatan dalam proses kreatif seni rupa yang dapat dikategorikan, yakni 1) Kekreatifan Ekspresif, 2) Kekreatifan Produktif, 3) Kekreatifan Inventif, 4) Kekreatifan Inovatif, dan 5) Kekreatifan Emerjenatif.

Salah satu teori yang sering dikutip hingga saat ini adalah teori Wallas yang diungkapkan dalam bukunya "*The Art of Thought*" pada tahun 1926 (Piirto, 1992). Teori ini mengemukakan bahwa proses kreatif terdiri dari empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap persiapan melibatkan pengumpulan informasi dan pemahaman terhadap masalah yang akan diselesaikan. Tahap inkubasi adalah tahap di mana pikiran kita bekerja secara tidak sadar untuk menemukan solusi. Tahap iluminasi adalah saat ide kreatif muncul secara tiba-tiba dalam pikiran kita. Terakhir, tahap verifikasi adalah tahap di mana ide tersebut diuji dan dievaluasi. Teori ini telah menjadi dasar banyak penelitian dan pemahaman tentang proses kreatif selama bertahun-tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian studi kasus ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif yang deskriptif analisis dengan fokus pada ilmu studi kasus. Pendekatan ini memberikan kesempatan untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait proses kreatif seniman kontemporer dalam menciptakan karya seni 3D di era seni digital. Studi kasus dan subjek penelitian, adalah seniman kontemporer yang secara aktif menciptakan dan mempresentasikan karya seni 3D digital. Dalam penelitian

ini, akan dipilih tiga seniman dengan pertimbangan kriteria, diantaranya (1) kelahiran tahun 2000-2003, (2) menggunakan *software* Blender, (3) asal Indonesia, dan (4) memiliki pengalaman berkarir secara profesional setidaknya selama 2 tahun di dunia digital seperti NFT.

Teknik perolehan data dilakukan dengan wawancara daring melalui platform tatap muka secara virtual seperti *google meet*. Perolehan data dengan wawancara daring ini dikarenakan adanya kendala jarak antara peneliti dan subjek penelitian. Dengan wawancara daring, peneliti dapat mengatasi keterbatasan waktu dan finansial yang mungkin terjadi. Dengan demikian, wawancara daring melalui platform tatap muka secara virtual menjadi pilihan tepat dalam melaksanakan penelitian ini. Penelitian dimulai pada akhir tahun 2023 dan akan berlanjut hingga data dibutuhkan terpenuhi.

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang digunakan yakni dengan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini bertujuan untuk menghimpun informasi yang berupa serangkaian pertanyaan mengenai fenomena atau masalah penelitian yang berkaitan dengan proses kreatif karya 3D dalam seni digital. Pertanyaan tersebut menjadi acuan wawancara kepada tiga seniman kontemporer Indonesia berlatar belakang sebagai desainer 3D sebagai subjek dalam penelitian.

Pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan wawancara dan observasi. Dalam wawancara dilakukan secara semi terstruktur yang memberi kebebasan kepada penulis untuk mengajukan pertanyaan yang lebih fleksibel, terbuka dan lebih mendalam tentang pandangan dan pengalaman para informan terkait dengan topik penelitian. Wawancara akan direkam dan ekspresi serta bahasa tubuh informan diamati untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Observasi merupakan metode pengumpulan data selain wawancara, yang dilakukan dengan teliti dan sistematis. Observasi adalah studi sistematis mengenai

fenomena sosial dan gejala psikis melalui pengamatan dan pencatatan. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik dan signifikansi dari interaksi elemen tingkah laku manusia dalam fenomena sosial yang kompleks dalam suatu pola budaya tertentu.

Dalam pengumpulan data sekunder, teknik pengumpulan datanya dapat melalui studi pustaka. Studi Pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data relevan yang diperlukan serta untuk analisis yang mendalam. Sumber data yang digunakan dalam studi pustaka ini meliputi buku, jurnal, artikel berita, dan website yang dianggap memiliki informasi yang relevan dan terpercaya.

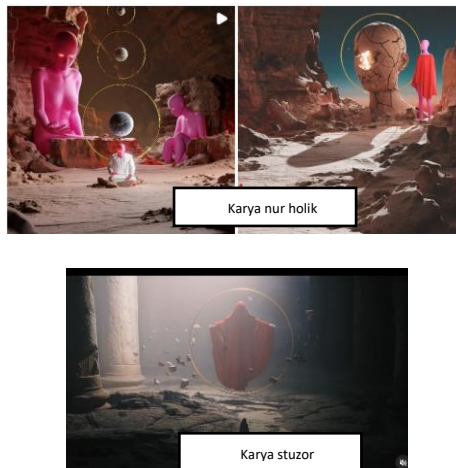
Teknik pengumpulan data sekunder juga dapat dilakukan dengan dokumentasi. Tujuan dari dokumentasi ini adalah untuk menyediakan bukti visual yang menunjukkan bahwa penelitian ini telah dilakukan dengan sungguh-sungguh. Tujuan ini penting agar hasil penelitian yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai validasi data yang dikumpulkan selama proses pengumpulan data. Data dokumentasi juga dapat berbentuk dokumen pribadi dari masa lalu informan.

HASIL DAN DISKUSI

A. PROSES KREATIF PARA SENIMAN

Proses kreatif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pembuatan karya seni. Proses ini diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seorang seniman untuk menciptakan sebuah karya seni. Faktor-faktor seperti pengalaman, pengetahuan, dan lingkungan seniman dapat mempengaruhi proses kreatif ini. Namun, proses kreatif dalam pembuatan karya seni 3D memiliki perbedaan dengan proses kreatif dalam pembuatan karya seni lainnya karena melibatkan penggunaan teknologi digital. Dengan adanya teknologi digital, seniman memiliki kebebasan dan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengeksplorasi berbagai ide dan konsep. Dalam studi kasus ini, terdapat tiga

seniman kontemporer yang menciptakan karya seni 3D. Pada bab ini, penulis akan mempelajari proses kreatif yang terlibat dalam pembuatan karya seni 3D oleh ketiga seniman ini berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan penelitian sebelumnya.



Gambar 1. Karya seni Nur Holik dan Stuzor
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Sikap dalam berproses kreatif, Nur Holik mengaku kesulitan dalam mengembangkan ide suatu karya. Langkah awal dalam proses kreatif setiap seniman yakni adalah pengumpulan referensi dan pengembangan ide gagasan. Karya Holik memiliki bentuk ikonik sehingga dapat dipastikan dalam sekali lihat bahwa karya tersebut karya dari Nur Holik. Dalam pembuatan karyanya, Nur Holik mengatakan bahwa adanya pembentukan sebuah *universe* dari seri yang dibangunnya. *Modelling environment* yang dibuatnya seolah adalah tempat yang dapat dikunjungi dengan bagaimana dalam seri karyanya yang memiliki tempat serupa.

Inspirasi besarnya berasal dari render arsitektur minimalis dengan warna pastel dan seniman 3D digital besar seperti Stuzor. Saat dibandingkan dengan karya Stuzor, terlihat jelas bahwa inspirasi besar Holik berasal dari Stuzor, namun warna dan karakter yang menjadi ciri khas Holik terlihat ikonik dan tegas.

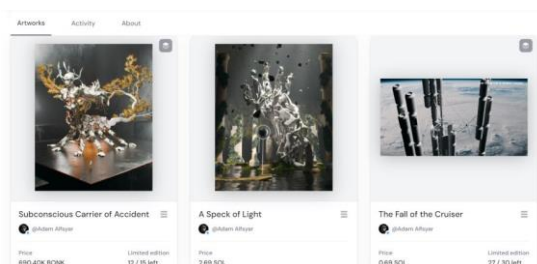
Pengamatan terhadap karya Holik, menemukan bahwa Holik juga mengadaptasi pembentukan tokoh yang dipercaya sebagai makhluk hidup tertinggi “*God Being*” pada karya Stuzor.

Penalaran penjelajahan dilakukan Holik terhadap idenya menggunakan Teori Irving dan Sternberg sebagai bentuk ekspresif untuk memperluas narasi dan objek karyanya yang disalurkan melalui keterampilan teknisnya. Holik juga mencari inspirasi dari perjalanannya, dengan melakukan perjalanan ke berbagai destinasi alam.



Gambar 2. Karya seni Nur Holik dari tempat alam
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Kemampuan mendapatkan ide secara spontan dan terikat oleh intuisi hati membuat Holik memiliki tingkat kekreatifan ekspresif. Menurut Sternberg, seniman dapat memiliki aspek kekreatifan *fluency* atau kelancaran dalam menemukan ide yang banyak dalam kurung waktu tertentu. Proses kreatif yang dijalani Holik tidak memiliki langkah yang ketat atau sistematis. Jika menurut Holik idenya dapat dapat dibangun di Blender maka ya ia akan langsung mencoba membangun ide secara mentah di Blender. Hasil intuisi ini menjadi bentuk yang dapat membedakansatu seniman ke seniman lainnya.



Gambar 3. Seri *22nd Century creature*
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Dalam berproses kreatif, Adam Alfisyar juga melewati tantangan dan kesulitan. Seperti seniman lainnya, Adam memiliki inspirasi dan menegaskan karyanya secara jelas. Dalam mengembangkan idenya, Adam juga membuat suatu *universe* buatan dalam karyanya dan terinspirasi dari ide kolektif yang dikumpulkannya. Inspirasi besar Adam salah satunya berasal dari *game "Death Stranding"*. Dimana karyanya menggambarkan suatu dunia *Apocalypse* dan makhluk mutase. Seringkali Adam melakukan elaborasi dalam proses kreatifnya terhadap ide gagasan yang dikumpulkannya. Adam menggunakan software *Pureref* yang berupa *moodboard* untuk proses observasinya. Dengan *moodboard* tersebut Adam melihat kembali gagasan dasar yang ingin dicapainya. Narasi (dunia) yang dibentuk Adam saling berhubungan dengan konsistensi penggunaan material ikonik, dan selalu menyertakan karya terdahulunya agar narasi yang telah dibangun meningkat.



Gambar 4. Karya seni Adam Alfisyar, "*Subconscious Carrier of Accident*"
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Proses kreatif oleh Faisal Firmansyah, menerapkan kedisiplinan berkarya yang terstruktur. Hal ini dikarenakan latar belakangnya sebagai pekerja korporat sekaligus seniman. Tahapan proses kreatif yang dilakukannya jauh lebih panjang dan memiliki tantangan yang berbeda dari seniman lainnya, yaitu waktu. Dalam pembuatan suatu karya, Faisal akan langsung membuat tanpa harus mempersiapkan banyak hal. Namun, dikarenakan tuntutan, secara perlahan

membangun kebiasaan yang seperti saat ini dilakukannya yakni terstruktur dan sistematis.

Sebelum mengetahui Karya 3D digital, Faisal berkerja sebagai *freelancer* video Editor. Dengan tuntutan lingkungan kerja di bidang serupa, Faisal memutuskan untuk memulai belajar 3D Model di tahun 2019. Pada awalnya Faisal mengatakan bahwa tidak memiliki landasan dasar untuk mengerjakan karya dengan baik, dan hanya membuat apa saja yang ingin dibuatnya. Seiring berjalannya waktu dan dengan adanya faktor dibawah kontrak sebagai 3D *Artist*, proses kreatif pada Faisal jadi jauh lebih terorganisir dan sistematis. Ada banyaknya proses yang dilalui Faisal dalam mengumpulkan referensi dan ide ide yang ingin diangkat berdasarkan dari apa yang ingin disampaikannya. Dari isu lingkungan yang terjadi di sekitarnya, perasaan pribadi, hingga kegemarannya dari berbagai lagu yang didengarkan. Seperti salah satu karyanya yang mengkritik salah satu badan kementerian negara yakni Kominfo berjudul “Beliau Yang Mulia”.



Gambar 5. Karya seni Faisal Firmansyah, “Beliau Yang Mulia”
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Faisal mencatat ide kolektifnya ke dalam *Note Book*. Seringkali referensi dan ide ide tersebut terinspirasi dari tempat yang dikunjungi. Bermula dari ide kasar yang dituangkan menjadi sketsa. Dalam 3D digital proses sketsa digunakan teknik *Blocking*. Faisal melakukan pengukuran akurat dari tinggi dan volume *scale* yang ada di Blender dan dunia nyata untuk mencapai proporsional pada karyanya.

B. 4 TAHAP PROSES KREATIF SENIMAN MENURUT GRAHAM WALLAS

Teori Wallas telah digunakan selama bertahun-tahun dalam penelitian mengenai proses kreatif. Teori ini mengemukakan bahwa proses kreatif terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Berdasarkan tahapan proses kreatif teori Wallas yang dilakukan Nur Holik. Tahap persiapan dilakukan dengan mengumpulkan referensi sebanyak mungkin melalui menonton film dan media sosial, hingga melakukan perjalanan ke berbagai tempat. Selanjutnya, dia mencoba mengkonstruksi ide kasar dalam pikirannya pada tahap Inkubasi dengan menggabungkan semua elemen penting dari referensi yang dilihatnya ke dalam alam bawah sadarnya. Saat tahap iluminasi muncul setelahnya, Holik langsung melanjutkan prosesnya ke tahap verifikasi, dimana Holik harus segera mengembangkan konstruksi kasar dalam alam bawah sadarnya ke dalam perangkat lunak Blender. Sikap dalam mengembangkan sketsa, sangat dinamis dan berubah seiring waktu, yang berarti Holik juga melewati tahap verifikasi berulang kali. Dia selalu mempertimbangkan dan membuat perubahan. Penting bagi Holik untuk berdiskusi dengan orang di sekitarnya.

Dari empat tahapan teori Wallas, ada langkah yang tidak dilakukan Holik. Berbeda dengan seniman lainnya, Holik tidak membuat sketsa kasar dalam bentuk fisik pada tahap persiapan. Sketsa kasar yang dimilikinya justru ada pada tahap iluminasi. Hal ini disebabkan oleh evaluasi yang dilakukan Holik, dimana dia menentukan elemen mana yang menurutnya cocok untuk dimasukkan ke dalam frame. Meskipun tidak memiliki pendekatan yang sangat terstruktur, namun dari analisis di atas dapat dilihat bahwa Holik telah melalui keempat tahap proses kreatif ini, meskipun dengan pendekatan yang berbeda. Holik juga seringkali mengalami *artblock* yang menghambat pengembangan karyanya. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya persiapan yang matang dalam pembuatan

karya. Tidak terbiasa dengan tahapan persiapan karya yang umum seperti tahap sketsa, catatan, atau elaborasi terhadap benang merah ide kolektif.

Pada tahap persiapan teori wallas meliputi banyak aspek, salah satunya membuat keputusan tentang bagaimana sebuah karya ingin dibangun. Pada tahap ini Adam juga mengumpulkan berbagai referensi dari sekitar, dan memiliki landasan terkait hal yang ingin dibuatnya sebagai acuan dan gagasan sebuah karyanya. Inspirasi besarnya datang dari hal yang disukainya, yakni bermain *game* dan juga karyanya terdahulu. Semua referensi dan semua idenya dikumpulkan pada suatu *moodboard*, dan memanfaatkan kegunaan teknologi software *PureRef* untuk membangun sebuah *moodboard*. Persiapan adam dalam membangun karyanya jauh lebih tertata. *Moodboard* yang terbangun menjadi suatu skema pikir yang nantinya akan digunakan pada tahap inkubasi. Saat memasuki tahap inkubasi, yang merupakan tahap yang menghubungkan seniman dan alam bawah sadarnya, Adam melakukan pengamatan terhadap referensi dan karyanya yang telah dikumpulkan pada *moodboard* dan mencari benang merahnya. Perbedaannya dengan subjek seniman lainnya, Adam menggunakan karyanya yang terdahulu sebagai referensi menjadi kesatuan cerita yang utuh. *PureRef* berperan membantu adam dapat melihat ulang semua ide dalam satu *moodboard*. Selanjutnya memasuki tahap iluminasi dimana Adam sudah berhasil menarik benang merahnya dari hasil tahap observasi penuh, akan dilakukan tahap verifikasi untuk memutuskan ide mana yang akan diangkat atau dikembangkan ke dalam karyanya. Hasil verifikasi diteruskan dalam sketsa kasar.

Dalam teori Wallas dijelaskan dalam tahap verifikasi pengujian ide, membuat prototipe dan mencari umpan balik. Adam melewati semua kegiatan di tahap ini termasuk mencari umpan balik. Tantangan terbesar Adam dalam proses kreatif adalah kurangnya wadah atau forum di lingkungannya. Di era digital Adam memanfaatkan fungsi teknologi untuk sebagai forum dan wadahnya bertukar

pikiran. Seperti media sosial yang menjadi sarana bertukar pikiran sesama seniman atau penikmatnya, membahas isu yang sedang hangat sampai mendapati umpan balik. Adam juga sering membagikan proses kreatifnya ke media sosial.

Berdasarkan pada teori Wallas, tahapan proses kreatif juga diikuti oleh Faisal. Dalam Tahap persiapan, Faisal sebagai seniman seringkali menyempatkan waktunya untuk menulis. Dari tempat yang dikunjunginya sampai dengan suatu kejadian yang dialami. Catatan ini ditulis ke dalam *notepad* sebagai rekapan atas ide yang terlintas. Proses inkubasi dari Faisal terjadi di awal proses kreatifnya dan didapatkan saat mendengar lagu yang berujung ke tahap iluminasi. Hal tersebut segera dicatat ke dalam *notepad*. Semua kegiatannya dari pencatatan ide, membuat sketsa adalah proses tahap persiapan. Proses tahap persiapan yang dilakukan Faisal, tahap inkubasi dan iluminasinya yang acak. Proses verifikasi yang dilaluinya, cukup panjang, dan banyak komplikasi, namun juga selalu menemukan jawaban masalahnya dengan pendekatan Faisal melalui penguasaan *software*.

Dengan tantangan waktu yang dimiliki sangat mempengaruhi bagaimana empat proses tahap ini berjalan dan juga oleh faktor lingkungan sekitar membentuk bagaimana Faisal berproses kreatif. Tapi dengan faktor faktor tersebut semua tahap proses kreatif tetap berjalan dengan baik terhadap Faisal.

C. Analisa Lanjut Tahapan Proses Kreatif para Seniman

Teknologi dapat mempengaruhi proses kreatif seniman. Penggunaan teknologi ada pada setiap empat tahap graham wallas. Teknologi sangat dimanfaatkan maksimal dan dari ketiga seniman yang diteliti, banyaknya bentuk macam ragam teknologi yang memiliki dampak berbeda beda pula. Sebagai contoh bagaimana Adam yang menggunakan *software pureref* yang membantunya jauh lebih unggul dalam mengembangkan ide dan lebih padat daripada Holik yang selalu mengalami situasi *Artblock* karena kurangnya tahap persiapan.

Namun, peran teknologi juga bisa berdampak buruk. Seperti kekhawatiran Adam mengenai teknologi AI yang membunuh karakter seniman. Salah satu dampak buruk tersebut yaitu bagaimana bentuk presentasi karya para seniman. Presentasi karya bisa di tahap mana saja, dan seharusnya tahap persiapan dan verifikasi. Seniman harus mempersiapkan karyanya dihadirkan dalam bentuk yang bagaimana kepada audiens dan membuat keputusan akhir seperti apa hasil akhir karyanya. Di era yang sudah digital ini membuat para seniman tidak melewati tahap itu dalam proses kreatifnya. Ketiga seniman Sama sama beranggapan untuk selama ini karya mereka seni digital sudah cukup dalam bentuk digital di sebuah layar. Walaupun teknologi membawa bagaimana Digitalisasi karya sering sekali menjadi hal baik seperti apa yang dirasakan adam yang membantu ia untuk menemukan forum diskusi sesama seniman tapi terbukti bagaimana seni digital ini mengubah bagaimana para seniman digital memiliki satu tahap atau kebebasan yang absen dari proses kreatif. Tentu ini juga mempengaruhi tingkat kekreatifan mereka yang tidak banyak dari mereka yang dapat mengeksplor jauh proses kreatifnya tidak sama seperti seniman yang membuat karya instalasi sebagai contoh.

Inilah yang menjadi alasan Faisal memiliki tingkat kekreatifan diatas dari dua seniman lainnya. Walaupun dalam pekerjaan instalasi berkolaborasi dengan sebuah tim, dalam penelitian Adérito Fernandes Marcos menyatakan bahwa proses kreatif dalam seni digital sering kali bergantung pada kerjasama antara seorang seniman dengan tim programmer, teknisi, insinyur, ilmuwan, dan desainer, di antara yang lainnya. Kolaborasi ini melibatkan pekerjaan multi-disiplin yang mencakup seni, ilmu pengetahuan, teknologi, desain, psikologi, dan lain sebagainya, yang membentuk ruang komunikasi dan informasi yang umum. Seniman digital dapat dengan lancar mengembangkan konsep ide hingga menjadi karya seni dengan memanfaatkan potensi maksimal dari media komputer. Memang iya dari data yang didapat tidak jarang juga adam dan holic mendapatkan kesempatan kolaborasi

Bersama karya *display* teknologi baru seperti hologram atau *virtual reality*. Tapi tertera jelas pernyataan dari mereka mengakui tidak memiliki sama sekali peran apa pun disana yang dalam arti mereka tidak tau juga karyanya nanti akan seperti apa di hasil akhir tidak adanya bentuk kerja sama bertukar pikiran kedua pihak.

Tahap proses kreatif ini bisa mati perlahan jika tidak diperhatikan baik baik oleh seniman. Era seni digital membawa perkembangan Teknologi yang sangat maju. Ada teknologi yang secara fungsi membantu kinerja seniman dalam berproses kreatif tapi ada juga teknologi yang secara fungsi bisa berubah ubah tergantung siapa yang menggunakannya. Menggunakan teknologi *AI Generative Image* hanya sebatas sebagai alat yang berfungsi kinerja seniman bukan mengganti karir seniman sebagai contoh kasus *Problem solving* Faisal terhadap karya *filmnya* menggunakan *AI*.

Seni Digital terikat dengan perkembangan teknologi. Seniman yang menjadi subjek studi kasus diketahui memiliki tanggapan seni digital bahwa presentasi karya dalam digitalisasi di media sosial sudah cukup. Menurut Marcos dalam penelitiannya, seni digital merupakan bentuk eksplorasi antara seniman dan teknologi seperti komputer. Membuat keputusan seperti apa karya nantinya akan disajikan adalah tahap dalam proses kreatif, mempersiapkan dan verifikasi. Namun mungkin memang seni digital yang tadinya benar terikat dengan perkembangan teknologi, seniman seniman seperti Holik, Adam, dan Faisal ini merasa dibatasi dari segi teknologi yang pastinya membutuhkan biaya finansial yang tinggi untuk eksplorasi terhadap teknologi baru.

KESIMPULAN

Hasil analisa yang sudah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses kreatif yang dijalani oleh para seniman dengan kelahiran 2002 memiliki kepekaan yang tinggi untuk mempelajari perkembangan teknologi yang

mempengaruhi proses kreatif mereka, dapat berupa kekhawatiran dan penalaran ilmu yang terus dijelajah dari para seniman. Secara kebetulan, ketiga seniman yang merupakan sunjek penelitian terjun untuk belajar karya 3D digital di tahun yang sama, yakni tahun 2019. Dimana pada saat itu di Indonesia merupakan saat 3D Digital mulai dikenal para seniman digital. Tidak semua seniman juga yang menggunakan teknik yang sama dalam proses kreatifnya bergantung pada penalaran gagasan seniman.

Hasil pengamatan dan pengelompokan tahapan proses para seniman, disimpulkan bahwa tidak semua seniman menjalani proses kreatif yang serupa dan sesuai proses kreatif pada pemahaman teori Graham Wallas. Ketiga Seniman berdomisili sekitaran Jawa kerap mendapati hambatan untuk mengakses industri kreatif, dikarenakan kurangnya wadah dan forum yang tersedia pada kota asalnya. Peneliti menyimpulkan bahwa teknologi sudah menjadi suatu kunci yang memjembatani para seniman ini untuk terus berkembang. Denga pengaruh teknologi mengubah sedikit praktis proses kreatif saat ini terhadap pemahaman teori Graham Wallas. Namun, tujuannya masih sama setiap perbedaan praktis tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, M. W. (2018). ANALISIS SEMIOTIK CHARLES SANDER PIERCE TENTANG TAKTIK KEHIDUPAN MANUSIA: DUA KARYA KONTEMPORER PUTU SUTAWIJAYA. Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 13(02).
- Marcos, A. F., Branco, P. S., & Zagalo, N. T. (2009). The creation process in digitalart. Handbook of multimedia for digital entertainment and arts, 601-615.
- Paul, C. (2002). Renderings of digital art. Leonardo, 35(5), 471-484.
- Qualter, T. H. (1980). Graham Wallas and the great society. Springer.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Badan Penerbit UNM.

[https://books.google.co.id/books/about/Pengetahuan Dasar Seni Rupa.
html?id=pRoMEAAAQBAJ&redir_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Pengetahuan_Dasar_Seni_Rupa.html?id=pRoMEAAAQBAJ&redir_esc=y)

Sternberg, R. (1999). Handbook of creativity. Cambridge University Press, Cambridge. <https://search.worldcat.org/title/1023951589>

Trihanondo, D., & Endriawan, D. (2022). Insan Kreatif: Dedikasi, Mata Pencaharian dan Pengakuan. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.