

Teknologi Informasi Digital di Masa Pandemi dan Tantangan Bagi Kesenian

Pointers

Teknologi informasi dan Covid19 telah mengubah kondisi tatanan kehidupan masyarakat nyaris di semua unsur, khususnya dalam dunia seni:

1. Interaksi fisik (physical distance), jaga jarak
2. Komunikasi secara online
3. Disiplin kesehatan, memakai masker, mencuci tangan, dan hal-hal yang terkait langsung dengannya.

Fenomena ini belum pernah terjadi pada era sebelumnya, era ketika teknologi media informasi digital belum ditemukan.

Sejarah menunjukkan bahwa setiap teknologi ditemukan akan berdampak sangat kuat bagi kehidupan manusia.

Teknologi penemuan alfabet, menimbulkan perubahan dalam interaksi komunikatif manusia, dari lisan ke tulisan. Dari model kehidupan berdasarkan mitos ke logos (filsafat lalu menjadi ilmu pengetahuan). Memuncak ketika ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Gutenberg.

- Budaya membaca
- Manusia berpikir mandiri
- Solitude/Individualistik

Penemuan teknologi mesin uap, merubah kehidupan masyarakat dari 'gotong royong' menjadi mementingkan pengumpulan harta secara pribadi. Seni pun menjadi ekspresi sangat pribadi dan penuh perenungan.

- Sejarah bersifat linier
- Gerak terjadi secara sistematis
- Produk menjadi industri, masif dan konsumtif.
- Panggung kesenian sangat berjarak, seniman - penonton

Kini kita memasuki era post industri, yaitu era teknologi digital dengan ditemukannya teknologi

- komputer
- satelit

Gerak kehidupan pun berubah menjadi dari:

- Kontinuitas menjadi keserempakan
- Ruang sentralistik menjadi pluralistik.
- Informasi digital pun merubah interaksi fisik

Kondisi di era teknologi ini mendadak dikejutkan dengan munculnya pandemi oleh covid19.

- Model kerja berubah drastis.
- Model masyarakat yang berkumpul berubah terisolasi
- Kenyataan kongkrit berubah kenyataan maya (hipperreality)
- Tatanan ekonomi berubah, banyak yang kehilangan pekerjaan.

Dunia seni pun mengalami goncagan

- Pentas seni dilarang/dibatasi
- Sponsorship tertahan
- Online menjadi pilihan tak terhindarkan

Bagaimana seniman harus menghadapi dan mengatasi kondisi/fenomena ini?

- Melek teknologi digital informasi
- Membuat program atau modul pertunjukan
- Manajemen seni-digital
- Pendidikan seni berorientasi teknologi digital informasi.
- Membangun program turun ke daerah-daerah terpencil yang belum melek teknologi digital dalam menghidupi seni lokal/tradisi.

Sekian

Tommy F Awuy