

# Futurisme Seni Rupa sebagai Wajah Estetika Humanis Masa Depan

Desy Nurcahyanti  
desynurcahyanti@staff.uns.ac.id

## Abstrak

Dialektika untuk membaca kecenderungan visualitas seni rupa masa depan sedang berlangsung. Namun, seni rupa menjadi minoritas di antara topik prediksi perubahan dunia pada abad 22 yang telah masuk ke tataran telekomunikasi 5G itu. Permintaan untuk tetap mempertahankan rupa secara hakiki sebagai wujud bendawi yang ada, yaitu yang fisik dan *touchable*, terus digaungkan. Jalan terbaik adalah mendudukan seni rupa sesuai fungsi, sehingga semua perspektif tetap pada koridornya. Selanjutnya, aktivitas seni rupa tetap berjalan dengan memanfaatkan kemajuan zaman, yang tetap mengutamakan manusia sebagai kreator. Ada pihak yang bertugas mengawasi, memantau, menganalisis, dan memberi solusi ketika wujud rupa pada seni berubah dangkal, sehingga totalitas daya magis dan daya pikat seni rupa tetap terjaga.

**Keywords:** estetika, estetika humanis, futurisme, seni rupa, masa depan

**Desy Nurcahyanti** adalah staf pengajar Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

## I. Futurisme Artistik

Kegelisahan dan antusiasme menyambut masa depan menyatu bagaikan keping uang logam. Euforia, fantasi, dan imajinasi tentang kondisi masa depan berikut bukti-bukti ilmiah disajikan pada ruang presentasi akademik dan arena diskusi prestisius oleh berbagai pakar penuh wacana. Para perupa berusaha menerjemahkan tuntutan zaman sambil karyanya dimanfaatkan sebagai media penyampai pesan dan kritik. Caranya

dengan mengolah teknik baru, kolaborasi, eksplorasi, dan inovasi. Mereka konsisten dengan pesan dan masalah yang menunggu untuk divisualisasikan<sup>1</sup>. Mayoritas seniman mengangkat tema teknologi dan isu lingkungan beserta simulasi perubahannya.

Isu lingkungan merupakan salah satu sumber inspirasi dalam penciptaan karya. Di mana seni akan mengeksplorasi banyak hal. Pembatasan bahan bakar fosil masih ditunggu pelaksanaannya, apakah hal itu hanya sekedar wacana atau sudah masuk ke ranah kebijakan. Masyarakat tengah menanti sebuah perubahan besar berupa tindakan nyata yang diperkuat dengan peraturan mengikat. Demikian pula dengan tenaga nuklir yang memiliki resiko masif diharapkan akan berkurang pemanfaatannya. Sebagai gantinya, energi surya akan menjadi sumber utama penghasil listrik yang terjangkau, selain angin, air, dan biogas<sup>2</sup>.

Sumber inspirasi lain adalah narasi besar yang diungkap ilmuwan bahwa tahun 2050 adalah era *artificial intelligence*. Di mana teknologi teleportasi, *digital brain*, *cyber system*, dan *space trip* adalah hal yang wajar dalam waktu 50 tahun lagi. Sebagian sedang dalam proses pembuatan, eksperimen, uji kelayakan, dan fiksasi untuk *prototype*-nya.

Pada wacana megah tentang masa depan itu, di mana seni rupa berada? Bagaimana kondisi seni rupa di masa depan? Apakah yang *visual* akan berubah menjadi *virtual* pada seni rupa?<sup>3</sup>

Kata yang tepat untuk bayangan tentang seni rupa masa depan adalah futurisme. Aliran futurisme yang muncul satu abad silam masih relevan dengan kondisi saat ini, terutama pada kata kunci optimis dan dinamis<sup>4</sup>. Intervensi sistem digital telah menjadi pembeda

---

<sup>1</sup> Futurisme artistik menjadi gerakan efektif untuk meningkatkan ekspresi yang relevan dengan perkembangan zaman. Dan memiliki relasi dengan estetika dan bidang ilmu lain terkait. Topik tersebut diuraikan pada tulisan Stefano Mastandrea dan Maria A. Umiltà dalam lingkup neuroscience pada artikel "*Futurist Art: Motion and Aesthetics as a Function of Title*" (2016), 10, 1-8.

<sup>2</sup> Paparan tentang kondisi bumi di masa depan diungkapkan secara ilmiah oleh David Brin; 2011, *Earth: The Visionary Masterpiece from the Award-Winning*, London, Hachette Digital.

<sup>3</sup> Pertanyaan tentang *virtual art* ini sekaligus merupakan jawaban atas kondisi yang terjadi karena pandemi di tahun 2020. *Virtual art* mengakomodasi ekspresi seni dan imajinasi agar tetap bersosialisasi meski terisolasi secara fisik (Chunikin, 2020: 1-2).

<sup>4</sup> Kutipan dari tulisan Rosa Trillo Clough dalam *Futurism: The Story of a Modern Art Movement*, 2011, USA, Literary Licensing LLC.

futurisme abad lalu dengan sekarang. Di masa lalu futurisme dibidani teknologi yang ada, tetapi belum mengandalkan *binary digit* untuk pengembangannya.

Kita menyadari bahwa rupa sebagai ragam seni telah bertahan selama ribuan tahun. Lukisan darah dan getah tumbuhan yang menempel pada dinding gua zaman batu, diidentifikasi sebagai konsep mural pertama kali. Hal itu kemudian direkonstruksi melalui tema dan isi yang mengikuti zaman dengan cara berpindah pada kanvas, dinding-dinding bangunan gereja, dan material solid lain. Walau teknologi mampu mengubah sistem dan material, tetapi konsep rupa tetap konsisten sebagai panduan definitif. Karena proses seni rupa memerlukan keterlibatan emosi dan olah motorik manusia.

Futurisme pada abad 22 telah diprediksi dan diinterpretasi secara visual sinematik melalui berbagai film fiksi ilmiah<sup>5</sup>. Dalam sinematik, manusia akan mengandalkan kemampuan digital dalam kehidupannya, mulai dari jenis kendaraan yang digunakan, tempat tinggal, cara berinteraksi, bahkan kondisi reproduksi yang telah dikombinasikan dengan rekayasa genetika. Bayi bisa diproduksi tanpa rahim dengan tabung khusus yang diatur suhunya serta kondisi lain mendekati asli.

Seni rupa ketika itu akan bertugas sebagai rehumanisasi dalam sistem pendidikan. Manusia harus hidup berdampingan dengan manusia setengah robot, sebut saja *manbot*. Ketika ada anggota tubuh yang rusak disebabkan penyakit atau kecelakaan, maka akan diganti dengan sistem robotik dan *cyborg*. Robot dengan bentuk dan gerak mirip manusia, saat ini telah ada, salah satunya dikembangkan secara animatronik oleh tim kreatif Tokyo Disney Land. Namun di masa depan robot dan *cyborg* tidak belajar seni rupa. Mereka hanya bertugas menjadi asisten untuk membantu merekam data visual hasil kreasi manusia.

Kecenderungan manusia dan *manbot* hidup dengan kecepatan dan kepraktisan dapat mematikan kognisi makhluk hidup yang unggul pada rasa. Sebagai ilustrasi, kolaborasi robot dan *3D printing* akan menggantikan para tukang bangunan. Arsitek bertugas

---

<sup>5</sup> Alward, Peter (2018). *Interpretations, Intentions, and Responsibility*. Estetika: The Central European Journal of Aesthetics 2, DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.174>, h. 135-154.

sebagai operator dan pengawas para robot serta mesin. Ketika itu seni rupa diajarkan dan dipelajari sebagai pengendali rasa kemanusiaan, dengan cara memaknai keindahan secara berulang. Sehingga fungsi seni bertambah satu yaitu rehumanisasi, bertugas mengembalikan serta menjaga jiwa artistik manusia.

## II. Humanisme Seni Rupa

Paradigma berpikir bahwa hal terpenting pada seni adalah proses, harus dipertahankan. Ketika proses visualisasi yang melibatkan unsur kemanusiaan dan pesannya sampai pada penikmat, maka seni 'ada' saat itu juga, terlepas dari ide, teknik, dan material yang akan digunakan. Hal itu terjadi pada gerakan Fluxus. Gerakan ini menolak anggapan serta pengkotakan bahwa seni bersifat mahal dan elit, yang hanya bisa dinikmati oleh para kolektor, komunitas akademisi seni, galeri ternama, balai lelang, dan museum bergengsi. Yang mana seni menjadi barang komoditas. Egaliterisasi adalah tujuan para Fluxus, yaitu menyejajarkan seni istana, seni rakyat, seni bawah, dan seni adilihung, serta mendamaikan antara seni dan bukan seni. Cara berpikir seperti ini diperlukan untuk imunitas seni rupa, sehingga di masa depan seni akan berwujud lebih sublim.

Fluxus lahir pada tahun 1963 melalui manifesto yang ditulis oleh George Maciunas, dan berakhir ketika sang pencetus meninggal pada 1978. Ketika Maciunas meninggal, sesuai permintaannya sebelum ia mati, jasadnya diiringi dengan *happening art* fenomenal yang diselenggarakan oleh para anggotanya. *Happening Art* itu berjudul *Fluxfuneral*. Konsep pemakaman dengan *happening art* juga diadopsi oleh Sal Murgiyanto pada pemakaman istrinya di Komplek Pemakaman Seniman Girisapto di Imogiri, tahun 2014 silam. Sal membuat tarian yang ditarikan oleh penari senior Martinus Miroto berjudul *Wiwoho Girisapto*, yang mengandung makna sebagai tarian reka upacara untuk membagi duka.

Yoko Ono adalah salah satu anggota Fluxus yang paling populer. Ia satu-satunya Fluxus perempuan dan sampai kini masih setia merawat konsep berkesenian egaliter. Karyanya fenomenal, provokatif, dan humanis, termasuk andilnya dalam pembuatan lirik lagu *Imagine* dengan mendiang John Lennon yang abadi hingga kini. Konsep Fluxus menginspirasi, karena memosisikan dan memaknai seni sebagai hal yang dapat

dinikmati semua kalangan tanpa terdegradasi menjadi *kitsch*<sup>6</sup>, seperti yang dikatakan Adorno<sup>7</sup>. Kelemahan gerakan Fluxus, jika ditinjau pada ruang pembelajaran seni rupa dasar, adalah kekhawatiran akan terjadinya seni yang tanpa makna. Karena esensi kemanusiaan dalam konsep berkarya, menjadi penting dalam menghadapi setiap wujud perubahan dan beragam bentuk tawaran teknologi. Esensi kemanusiaan akan membingungkan pada awalnya, tetapi proses dan pesan yang *kaffah* akan memperlihatkan sosok karya seni rupa sejati.

### III. *Virtual Art* sebagai Alternatif Ideologi Seni

Prediksi bahwa seni rupa di masa depan bersifat virtual, saat ini tergambar pada V R (*virtual reality*). Perkembangan alat ini diramalkan oleh para ahli teknologi akan terhubung secara *on line* sehingga menjadi model komunikasi baru, dan bentuk V R akan semakin *compact* seperti kacamata biasa yang *fashionable*, kemudian berangsur-angsur menipis dan berubah menjadi hologram dalam arti sebenarnya. Kehadiran tubuh pada suatu waktu secara fisik tidak diperlukan. Pada tempat yang terlihat dengan V R, si pemakai dicitrakan menjadi hologram dengan skala 1:1. Proses pembelajaran dan berkarya disimulasikan dengan metode V R di masa depan. Para mahasiswa seni rupa dan calon seniman belajar membuat karya dengan simulator.

Kesan *artificial* muncul jika virtual menjadi panduan dalam produksi karya seni rupa. Prinsip mimesis pada seni adalah tiruan alam. Jika tiruan dibuat berdasarkan turunan dari tiruan, maka makna dan pesan yang diceritakan akan seperti dongeng legenda, ada tetapi tidak nyata. Istilah simulakra masuk dalam wilayah *virtual reality*, karena berisi simulasi realitas semu. Di masa depan, wujud virtual berpeluang digunakan sebagai dampak dari kemajuan, teknologi, dan digitalisasi yang bergerak maju. Seni virtual yang akan muncul di masa depan menjadi ideologi<sup>8</sup>. Orang yang setuju dengan keyakinan seni virtual akan mengikuti serta mengaminyanya. Selanjutnya, segala bentuk ibadah karya akan mengarah pada virtualitas. Namun seni rupa tetap ada, jika manusia tetap mengawak keberadaannya dalam arena estetik.

---

<sup>6</sup> Istilah dalam seni untuk menyebut karya yang tidak berbobot atau kurang berisi. Pemaparan lengkapnya oleh Karsten Harries dalam *Meaning of Modern Art*, 1968, USA, Northwestern University Studies in Phenomenology & Existential Philosophy.

<sup>7</sup> Dikutip dari tulisan Theodor W. Adorno tentang kitsch, 2013, *Aesthetic Theory*, London, New Delhi, New York, Sydney, Bloomsbury.

<sup>8</sup> Referensi tulisan dari buku Oliver Grau, 2003, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press.

Pada ruang edukasi, virtual adalah fasilitas yang baik dan menyenangkan. Namun, menghindarkan manusia dari rasa sakit, lelah fisik, dan tegang secara alami menjadi berbahaya. Seorang seniman, guru, murid dan mahasiswa di masa depan seharusnya akan tetap mengalami kesalahan dalam menggoreskan cat akrilik pada kanvas, merasakan sedihnya hasil pembakaran keramik yang meledak hancur karena suhu tungku yang tidak terpantau, terasa sakitnya tergores pisau cukil, dan tangan akan tebal mengapal karena puluhan jam sehari memegang tатаh pahat.

#### **IV. Memahami dan Menikmati Pesan dalam Karya Seni**

Seni rupa adalah bentuk seni paling primitif, asal pembahasan seni berawal. Kemudian ia berlanjut pada ragam seni seperti musik, pertunjukan, dan berkembang menjadi teater sampai dengan fotografi. Secara keseluruhan proses mencerna karya seni memiliki konsep yang sama, hanya variasi entitas dan penekannya saja pada topik yang spesifik. Mencari esensi dan isi seni sejati untuk diformulasikan ulang daya resistensi serta adaptasinya untuk format masa depan akan membayangkan kesulitan.<sup>9</sup> Namun kesulitan memahami kode para perupa akan turun seketika jika disampaikan secara baik, karena tidak ada yang sedang dihakimi dan terhakimi. Terjadinya konstruksi pemahaman yang sulit oleh awam atas karya seni telah terbangun karena pengalaman sebelumnya. Mungkin hal itu terjadi karena ilmu tentang menghayati dan berpikir berubah menjadi parade hafalan teoritis. Kesulitan akan hilang, ketika ia mengerti dengan alur diskusi.

Seni rupa seharusnya ditempatkan sebagai pencerahan, untuk menggiring keasadaran manusia menjadi lebih kuat berjalan membumi di antara sains yang logis dan ilmu humaniora yang perasa. Betapa beruntungnya orang-orang yang berbakat seni, mereka akan lebih mudah memahami estetika. Pemahaman tentang seni sering berujung pada ‘apa’ dan ‘mengapa’ yang tanpa akhir, sebaiknya hal itu dibiarkan saja apa adanya. Karena pertanyaan adalah indikator kognisi manusia yang sedang mencerna karya seni secara sehat.

---

<sup>9</sup> Gardner, Sebastian (2014). Method and Methaphysics in the Philosophy of Art. *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics* 2, DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.125>, h. 230-253.

Memahami karya seni hanya bisa tercapai dengan kejujuran, tidak ada tawaran alternatif. Akan muncul relativitas dalam menikmati karya seni, yang mana nantinya dapat membebaskan jiwa manusia tanpa batasan<sup>10</sup>. Intim dengan karya seni dapat tercapai apabila diri kita menanggalkan atribut keilmuan, membawa tempayan kosong untuk menampung pemahaman baru sesuai kebutuhan. Bertemu kembali dengan estetika seni rupa seperti *déjà vu*, mirip detak jantung yang segar setelah berenang. Tiba-tiba fantasi liar bertanya dengan percaya diri, siapa saya yang dulu sebelum dilahirkan kembali? Teori siklus setidaknya masih berlaku, ada konsep pengulangan dan pola, sehingga terdapat kemungkinan ruh manusia dilahirkan kembali, reinkarnasi dan pengumpulan imajinasi. Dengan itu seni memfasilitasi jiwa manusia untuk tetap waras, segala di dalam batin, pikiran, dan alam bawah sadar dapat dikelola dalam dimensi yang tanpa imitasi.

Prediksi dunia manusia serta gambaran implisit tentang seni rupa di masa depan menjadi salah satu isu dalam buku Yuval Noah Harari berjudul *Homo Deus*<sup>11</sup>. Uraian Harari tidak membahas khusus ikhwal seni rupa, namun terpapar jelas kegelisahan dari gejala estetis serta visual yang telah terjadi serta akan terwujud jika beberapa syarat yang ia sebutkan terpenuhi. Jabarannya jelas tentang tingkah manusia yang mulai melupakan eksistensi hubungan sosial dan dimensi kemanusiaan.

Keintiman seni rupa dan humanisme merupakan salah satu esensi rasa dalam pokok bahasan Kaum Literati.<sup>12</sup> Di antaranya, seni rupa yang secara berulang dan elegan mempermasalahkan ambiguitas manusia, dimensi humanitas, dan tantangan humaniora. Dan pada akhirnya, saripati revolusi humanis menjadi bekal umat manusia. *Homo Deus*, *Harry Potter*, dan *Supernova* memiliki persamaan dalam membahas manusia. Manusia memang akan selalu mempesona. Perbedaannya terletak pada genre. Beruntung jika pembaca sampai terbawa pada tataran kontemplasi. Namun jika yang terjadi adalah hal sebaliknya, ia akan mengalami ilusi fantasmagoria, yakni bercampurnya gambar, citra, figur-figur yang menipu penglihatan. Sehingga ia sulit

---

<sup>10</sup> Young, James (2009). Relativism, Standard, and Aesthetic Judgements. *International Journal of Philosophical Studies* 17, DOI: <https://doi.org/10.1080/09672550902794439>, h. 221-231.

<sup>11</sup> Buku kontroversial karangan Yuval Noah Harari ini membuat prediksi tentang kondisi dunia dan manusia di masa depan dari perspektif kondisi saat ini.

<sup>12</sup> Istilah lain untuk menyebut kaum intelektual. Mereka memiliki peran untuk meluruskan suatu pandangan dan terkadang menjadi oposisi (melawan arus).

membedakan antara gambar nyata atau tiruan, hal itu merupakan pertanda ketersesatan karena alpa memahami tanda<sup>13</sup>. Semuanya bergantung pada level kesadaran kognisi serta tujuan kebutuhan kelak untuk apa. Karena pemahaman yang dibangun saat ini tujuan utamanya adalah masa depan, yang menyangkut persoalan peluang, proyeksi, dan kemungkinan, bukan kepastian. Masa depan diilustrasikan sedemikian rupa demi keperluan persiapan dan antisipasi, untuk meminimalkan efek dan kemungkinan terburuk. Tidak ada yang pasti kecuali rumus matematika, fisika, dan kimia, sedangkan rumus seni adalah nisbi.

## V. Seni Rupa, Estetika, dan Rumah

Pemaknaan kembali tentang seni rupa seperti perjalanan menemukan rumah, karena seni pada dasarnya adalah sinonim keindahan hidup. Sejarah mencatat wabah, kelaparan, dan perang fisik menjadi penyebab musnahnya umat manusia, yang diakhiri dengan masalah baru terkait data, kecepatan, dan *cyber war* saat ini. Perang mengalami mutasi genetik, semula satu lawan satu tetapi kini satu lawan sejuta atau sejuta lawan satu tanpa darah, ketika kalah yang mati adalah integritas dan identitas. Tegas. Energi terkuras untuk memahami diskripsi demi diskripsi dari humanisme dan estetika<sup>14</sup>. Bagaimana jika sebenarnya masa depan manusia adalah seni rupa, dan seni rupa adalah rumah? Ada yang akan berteriak, tidak sesederhana itu! Terlalu manis! Seni rupa hanya persoalan matra dan materi. Rumah berkonotasi dengan kata nyaman, pulang, berkumpul, rutinitas, muara, istirahat, dan ibu. Setiap rumah memiliki aroma atau bau. Masing-masing manusia memiliki memori sensorik dan sekumpulan indikator *homy*. Ke mana pun dan di manapun kaki manusia menjejak bumi, dengan ringan mata memejam, hidung mengendus, menganalisis sudut mana pada bagian ruang saat itu yang pantas disebut rumah. Dan intuisi memandu untuk membuat keputusan.

Visualisasi itu kejam. Tuna netra dan bentuk ke-tuna-an yang lain bisa jadi sebagai cara untuk menyelamatkan manusia dari melihat wujud, mengucap, mendengar, dan berlaku

---

<sup>13</sup> Bercampurnya gambar, citra, figur-figur yang menipu penglihatan, sampai sulit membedakan antara gambar nyata atau tiruan oleh Yasraf Amir Pilliang dalam *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, 2003, Yogyakarta, Jalasutra.

<sup>14</sup> Marín, Irene Martínez (2020). Non-standard Emotions and Aesthetic Understanding. *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics* 2, DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.211>, h. 135-149.

secara tidak berfaedah. Kemudian ukuran faedah siapa yang digunakan? Kebutaan adalah bentuk kesempurnaan yang diciptakan. Manusia “sempurna” secara fisik, tetapi tidak secara “rasa”. Tanpa penglihatan, indra yang lain bekerja sangat maksimal, seperti lidah (perasa), telinga (audio), hidung (penciuman), dan kulit jari-jemari tangan (peraba). Cara manusia untuk menjadi digdaya adalah fokus pada satu hal, mematikan fasilitas yang lain, meditasi. Konon para pertapa telah membuktikannya. Spesialis lebih mahal dan bertahan lama dibandingkan multitalenta. Proses reduksi ekstrim membawa manusia pada kemampuan harfiah, hanya diakui eksistensinya untuk satu keahlian. Konsep paradoks berlaku di sini, untuk menemukan rumah, manusia harus tersesat dan berjalan limbung kian kemari. Benarkah dari tanah manusia dibuat? Tubuh manusia dan tanah berbeda seperti komposisi partikel air dan minyak. Yang jelas sudah terjadi, ketika bangkai binatang dan mayat manusia tertanam di dalam tanah, akan membusuk dan terurai dengan cepat, menyatu dan menyuburkan, kembali menjadi humus, bentuk awal, kembali ke rumah.

## **VI. Bergerak dalam Diam dan Matinya Komunikasi sebagai Ancaman Seni Rupa**

Seni rupa adalah pergerakan, oleh sebab itu masa depan tetap memerlukan konsep keindahan yang manusiawi. Hal tersebut adalah pencapaian seni rupa untuk menetralsir berbagai macam bentuk kiamat versi nyata maupun fiksi. Uraian paradoks kematian manusia disebabkan oleh obesitas yang berasal dari McDonald, berlawanan dengan musnahnya sebagian umat manusia karena kelaparan yang berasal dari musim kering yang panjang dan wabah dalam “Homo Deus”. Hal itu juga tergambar jelas dalam adegan film kartun besutan kolaboratif Disney dan Pixar di tahun 2008, *Wall-E*. Tidak terbayang setelah 10 tahun berlalu, isi dan pesan moral dari film tersebut masih relevan dengan kondisi sekarang. Bumi suatu saat nanti kosong ditinggalkan manusia dan makhluk hidup lainnya karena tumpukan sampah, sehingga tidak layak dijadikan sebagai rumah. Robot-robot akan menghuni bumi dan bertugas menghancurkan serta mengurai sampah-sampah, yang tumpukannya setinggi gedung pencakar langit. Manusia diungsikan ke dalam sebuah kapal ruang angkasa raksasa bernama Axiom. Fasilitas super canggih, dikendalikan dalam satu ruang *control panel* dengan ribuan tombol kendali. Cuaca diatur sedemikian rupa sehingga manusia tetap bisa merasakan hujan, panas, salju, dan musim semi, meskipun tidak alami. Perbedaannya, di sana tidak ada tombol kendali untuk musibah buatan, sehingga manusia lupa akan rasa sakit dan

sedih. Aktifitas hanya seputar gerakan jari untuk memencet tombol makan, mandi, bahkan berganti baju pun otomatis dilakukan oleh sistem<sup>15</sup>.

Kemudian cerita mendadak dramatis, ketika salah satu robot pembersih sampah bernama *Wall-E* menemukan tunas tanaman. Salah satu misi program dari robot pembersih sampah adalah membersihkan bumi dari sisa-sisa sampah beracun sampai terdeteksi kembali tanda kehidupan. Awalnya tumbuhan tersebut tidak terdeteksi sebagai benda berbahaya tipe apa pun, berdasarkan hasil olah data memori komputer robot *Wall-E*. Ironis memang, sebuah misi untuk menemukan kehidupan tidak dibekali data tentang ciri benda hidup. Setelah gambar tanaman dikirim ke pusat pangkalan data, kemudian hasil menyebutkan bahwa benda berwarna hijau dan aneh tersebut bernama tunas tanaman. Pusat sensor memori *Wall-E* memberi sinyal bahwa bumi sudah sehat kembali karena ada tanaman yang dapat tumbuh. Cerita berlanjut ke kompleksnya konspirasi. Ternyata isu besar dirancang untuk mengelabui seluruh penduduk bumi bahwa planet ke tiga dalam sistem tata surya ini sakit, hanya karena sebuah perusahaan besar tidak mau merugi disebabkan terlanjur menanamkan modal fantastis untuk membangun Axiom. Puncak film ini adalah munculnya lagi rasa kemanusiaan, disebabkan oleh gangguan sirkuit data pengatur kursi terbang, rusak. Saat itu manusia terpaksa bergerak untuk memenuhi kebutuhannya, dan mereka baru menyadari bahwa ada manusia lain yang tinggal di sekitar mereka. Mirip dengan peristiwa pemadaman aliran listrik, seketika manusia mulai menyadari manfaat benda yang keseharian tidak dipedulikan keberadaannya. Pesan moral yang kuat untuk mencintai dan menjaga bumi sebagai tempat tinggal manusia dapat terwakili dengan visual segar. Tampaknya memang usia pra remaja harus melihatnya, karena visual itu adalah gambaran masa depan mereka yang mungkin terjadi<sup>16</sup>.

Fenomena bergerak dalam diam sungguh-sungguh terjadi saat ini dan kemungkinan besar terus berlanjut. Ilustrasi dalam film *Wall-E* tersebut lambat laun mewujudkan. Aplikasi layanan transportasi dan belanja *on-line* merubah komunikasi dan cara pandang manusia tentang “bergerak”. Dunia berada dalam genggaman. Benda kecil dengan rangkaian kabel optik mampu mengatur emosi sedemikian rupa dengan cara

---

<sup>15</sup> Nelson, Svend (2020). ‘Moving into Silence - Musings on a Simple Thing that is Hard to Do’. <https://quietness.me/moving-into-silence/>

<sup>16</sup> O’Connor, 2019. Film telah menjadi referensi non fiksi tentang kemungkinan-kemungkinan yang terjadi di masa depan.

menyebarkan *hoax*. Ekstasi jenis baru itu bernama *handphone* android dengan segerombolan virus aplikasinya. Manusia berubah menjadi zombi, dan terciptalah generasi menunduk. Ucapan bela sungkawa yang dahulu mengharuskan manusia mampu hadir dalam suasana duka dan kenyataan bahwa tidak akan bertemu selamanya dengan jenazah. Sehingga mengharuskan diri kita bergerak datang secara fisik dan menatap wajah jasad langsung, adalah ritual yang harus dilakukan. Sekarang, orang tua di Indonesia meninggal, anak menetap di Rusia, cukup dengan *tele-conference* untuk melihat prosesi pemakaman dan seluruh rangkaian berjalan lancar tanpa kendala. Selesai. Absurd? Kontradiksi? Paradoks? Singkatnya, teknologi memudahkan hidup manusia, sekaligus merubah tatanan, nilai, etika, dan wujud moral. Ada tuntutan untuk menyesuaikan dengan perubahan. Tidak ada alasan untuk bertahan sebagai klasik, kecuali untuk indikator orisinalitas dan tradisi. Seni diperlukan untuk mengasah kepekaan dan menghidupkan rasa kemanusiaan yang mati akibat kemajuan teknologi.

## **VII. Asumsi Pembentuk Seni Rupa dari Sudut Pandang Sejarah dalam Kebudayaan**

Kesejarahan menyapu perkembangan dan kontribusi teori seni rupa, terutama dalam menggambarkan prestasi yang mengalir untuk kontribusi teori kebudayaan. Ia memberikan definisi yang kaya, konsep-konsep yang interogatif dan eksplanatif. Sejarah menempatkan sebuah pemahaman dalam sebuah posisi penting meskipun di dalamnya terdapat banyak komplikasi, ketidakjelasan, dan inkonsistensi, dalam percampuran teoritik. Hiperrasionalitas teori seni dapat membuat harapan dan tujuan keliru, jika rasionalitas berupaya untuk mengubah pengalaman estetik sebagai alternatif. Tujuan utama dari teori seni rupa adalah untuk menyatu dengan makna peradaban dan tidak diterjemahkan menjadi liyan. Hal ini dapat dipergunakan untuk mengkoreksi semua definisi teori seni rupa yang ada. Di samping, kita harus terus berpegang pada sisi fakta, bahwa imaji seni adalah tentang pengalaman yang menyenangkan, tantangan, sejarah, konflik, cinta, kebahagiaan, persahabatan, dan segala hal yang berguna.

Antara teori seni dan kebudayaan secara umum, keduanya terkadang berusaha untuk membentuk pemahaman rasional atas dimensi non rasional kehidupan sosial. Pada abad 19 para antropologis telah ‘menemukan’ model kehidupan yang ‘biadab’ dan usaha-usaha untuk menemukan rasionalitas serta estetika keserasian dalam hidup ini. Generasi

pendobrak etnografi zaman masyarakat pra literatur menemukan kekuatan pragmatik dan simbolik pada ritual primitif, mitos, pola kekerabatan, perilaku suku-suku asli, dan aktivitas harian. Hal tersebut adalah ‘kebudayaan’ dari sudut kepekaan antropologis. Akhir abad 19, antropologi memiliki konsep pemikiran untuk menetapkan kebudayaan sebagai sistematika dari konstruksi realitas yang diakui masyarakat umum secara luas. Sebagai konsekuensi hidup dalam sebuah kelompok masyarakat dengan kesepakatan dan konvensi bersama.

Kekacauan asumsi konvensional tentang seni rupa merupakan hasil konsensus lama. Sebagai contoh, *Pop Art* yang ‘sengaja’ menginvasi masyarakat Amerika Serikat dengan serangkaian anomali visual yang terkadang meninggalkan pertanyaan-pertanyaan<sup>17</sup>. Pengertian sah disiapkan untuk membentuk kategorisasi agar dapat diterima dalam seni rupa. Pengertian itu menjadi perangkat efektif untuk mengacaukan asumsi khusus. Penolakan dari kalangan elit yang mengatakan seni pada budaya populer sebagai ekspresi kekacauan yang tidak bermakna, justru dibiarkan dan digiring sebagai bias kelas. Penilaian bobot seni untuk *Pop Art* dibangun ke dalam kosakata atau teori elitis untuk menaikkan kelas budayanya. Hal itu telah menjadi jalur pintas eklektik untuk mendapatkan pengakuan egalitarian (prinsip kesetaraan) dan legitimasi dari budaya kelas pekerja.

Dapat dibandingkan dengan perjuangan Richard Hoggart dan Raymond William pada tahun 1950 untuk memperkenalkan studi budaya musik klasik atau fiksi populer. Agar dapat mewakili representasi generasi pertama dari para akademisi ‘Oxbridge’, yang memiliki latar belakang kelas dan simpatisan dari kaum elitis terpelajar. Pada perkembangan selanjutnya di Amerika Serikat, penelitian komunikasi massa telah memvalidasi kekuatan budaya olah raga, musik, tayangan televisi *prime-time* (program khusus), film Hollywood, dan ekspresi non-elitis lainnya yang terjadi pada masyarakat industri maju. Bernard Berelson (1949)<sup>18</sup> menemukan bahwa pengertian dari “Yang Hilang dari Surat Kabar Harian” termasuk di dalamnya pemikiran irasional secara mendasar, sebagai faktor-faktor tidak terkabarkan. Surat kabar harian New York pada tahun 1947 tidak hanya menyasar para pembaca berhaluan kiri tanpa informasi politik

---

<sup>17</sup> Holt, David K. (1995). *Postmodernism: Anomaly in Art-Critical Theory*. The Journal of Aesthetic Education 29, DOI: <https://doi.org/10.2307/3333520>, h. 85-93.

<sup>18</sup> Berelson, Bernard (1949). Events as an Influence upon Public Opinion. *Journalism & Mass Communication Quarterly* 26, DOI: <https://doi.org/10.1177%2F107769904902600202>, h. 145-8

dan publik tetapi juga meninggalkan mereka tanpa hal bermakna ketika membaca saat sarapan atau di kereta komuter. Hal tersebut memberi lubang besar menganga di keseharian hidup mereka. Dari peristiwa tersebut, Barat memang telah menemukan jalan untuk menjadi irasional dalam beberapa kasus ekspresi kultural dominan<sup>19</sup>.

Di abad 20, perkembangan media baru serta teknologi telekomunikasi telah memungkinkan umat manusia untuk berkomunikasi tanpa batas. Hal itu kemudian meningkatkan kepekaan sensorik manusia. Dengan kondisi-kondisi tersebut, konteks seni rupa dalam kesejarahan kebudayaan menjadi lebih jelas. Terlihat dengan keberadaan seni rupa budaya populer yang ditayangkan pada balai-balai lelang dan galeri ternama. Karya seni seperti itu berakhir menjadi sebuah kekuatan kebudayaan global yang meresap kuat, mengganggu, mendominasi, kontradiktif, dan menarik.

Estetika seni berevolusi ke dalam kisah-kisah musik ringan menghentak, yakni jenis musik yang liriknya mudah ditebak dengan struktur susunan melodi yang stabil, emosi-emosi yang dibangun sejak awal dari drama film dan televisi<sup>20</sup>. Kesepakatan dan formula yang disepakati bersama oleh semua orang; dalam hal ini estetika populer memainkan peranan menjadi sebuah peristiwa yang tidak bisa dihindari dan mengambil posisi serius dalam tiap aspek kehidupan manusia saat ini. Budaya populer sebagaimana halnya seni yang lain akan bersaing dengan kebudayaan gabungan lainnya – seni adi luhung, seni klasik, seni tradisional dan kesenian rakyat. Pengalaman keseharian langsung bersentuhan dengan segala sesuatu yang dihasilkan dari kreativitas kelas tinggi para maestro. Hasil dari bentuk aktivitas keseharian saat ini tidak murni lagi disebut sebagai budaya manusia, inilah yang terjadi, sebuah bentuk kehidupan yang tidak tradisional secara budaya dan tidak pula disebut modern. Mungkin seni yang menggabungkan aspirasi kaum elit, aliran seni rakyat, budaya massa, yang esensi internalnya mengarah pada pemahaman poskolonial sekaligus posmodern.

## VIII. Penutup

---

<sup>19</sup> Dikutip dari tulisan Michael Real, bab 8 yang membahas tentang “Teori kebudayaan dalam budaya populer dan tontonan media” dalam kumpulan tulisan *Culture in The Communication Age* oleh James Lull, 2001, London, New York, Canada, Routledge. Situasi dalam uraian Real sebagai analogi kondisi seni rupa dalam kebudayaan dan invasi media.

<sup>20</sup> Zaidel, Dahlia W., Nadal, Marcos, Flexas, Albert, & Munar, Enric (2013). *An evolutionary approach to art and aesthetic experience*. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 7, DOI: <https://doi.org/10.1037/a0028797>, h. 100-9.

Mayoritas masyarakat, terutama di Indonesia belum memberi ruang layak untuk ekosistem seni, yang lebih akrab disebut dengan istilah seni rupa, baik itu untuk menyebut seni musik, pertunjukan, dan seni lain terkait. Ada beberapa kata yang muncul jika kita meminta masyarakat secara spontan menyebutkan hal yang terdekat ketika mendengar istilah “seni rupa”, yakni gambar, lukis, anti teori, anomali, anti kemapanan, liar, dan masa depan suram. Pola pendidikan seni di Indonesia memberi ruang “istimewa” pada seni. Label kegiatan ekstrakurikuler melekat pada (pendidikan) seni sejak dini, sehingga ketika terjadi peminatan pada perguruan tinggi hanya muncul ilmu alam dan sosial atau humaniora. Ada di mana seni? Konsep seni disepakati sebagai ilmu sosial, sedangkan secara global seni merupakan bagian dari induk pengetahuan yakni filsafat. Sehingga kategorisasi bidang seni sejajar dengan sosial dan alam. Gelar *BA (Bachelor of Arts)* serta *MA (Master of Arts)* dipergunakan untuk lulusan dari semua kelompok keilmuan humaniora dan seni seperti hukum, komunikasi, filsafat, manajemen, ekonomi, bahkan olah raga. Salah satu alasan seni di Indonesia kurang berkembang dan menjadi arus bawah karena dianggap sebagai ekstrakurikuler, hiburan komersil, dan daya tarik wisata. Pola pikir yang terbentuk berikutnya adalah menjadi seniman merupakan profesi yang tidak menjanjikan dan kurang prestisius.

Konsep Barat menempatkan seni sebagai dasar untuk mempelajari ilmu alam dan humaniora pantas dicontoh. Pola tersebut mendorong kreativitas di tataran lebih tinggi, kemudian dikolaborasikan dengan teknologi yang menghasilkan inovasi dengan nilai kebermanfaatannya tak terbatas. Seni menstimulasi secara aktif untuk lebih peka terhadap permasalahan sosial dan memberi solusi elegan melalui sains. Ketika seni rupa dijadikan minoritas, maka seorang calon mahasiswa pun tidak punya percaya diri untuk menjawab pertanyaan, “Kuliah jurusan apa?”. Orang tua akan gelisah dan khawatir atas pilihan “seni” anaknya. Terlebih jika putri mereka mendapat pinangan dari laki-laki dengan profesi seniman, meluncur santun pertanyaan “Makan apa anak saya nanti?”. Ekspektasi sempit masyarakat merupakan dampak dari pembatasan seni, tanpa mereka sadar bahwa sebenarnya seni-lah yang mampu mencairkan kebuntuan permasalahan keseharian sampai dengan carut marut demokrasi dan birokrasi. Seni sebagai diplomasi atau jembatan terbukti mampu berperan menjaga hubungan dan kerukunan antar bangsa. Karya seni suatu bangsa adalah identitas dan wajah peradaban yang nyata. Kesetaraan seni dengan bidang ilmu lain belum menjadi perbincangan arus utama, dibandingkan dengan *science* dan humaniora, keberadaan seni hanya sebagai oposisi.

Dunia yang menyatu menghilangkan identitas pada seni. Globalisasi didefinisikan ulang dengan kata “seragam”, jelas mengancam habitat seni yang personal dan intim. Identitas berhenti pada ritual administratif. Menurut pendapat Webster<sup>21</sup> tentang globalisasi, bahwa segala sesuatu akan menuju pada kesatuan. Selera tidak ditentukan berdasarkan latar belakang kesukuan saat ini. Batas menjadi samar kecuali untuk kepentingan politik. Munculnya globalisasi menstimulasi rumusan istilah-istilah baru untuk bentuk ‘peradaban’, seperti *postmodernism*, *post-industrial*, *information society*, *network society*, *digital culture*, *industrial 4.0*. Bahkan Jepang telah mempersiapkan negaranya untuk menyambut *5.0 Society*<sup>22</sup>, berpikir melampaui kekinian, dan *late capitalism*. Istilah *business* versi Webster sudah tidak relevan.

Peradaban disepakati sebagai *unity* dengan tetap mempertahankan *local wisdom* sebagai identitas dan asal-usul (sejarah). Sehingga istilah peradaban manusia pada pidato Mufti Syaikh Ahmad Baddrudin Hassoun<sup>23</sup>, seorang ulama besar Syiria, untuk saat ini dapat digunakan berdasarkan relevansinya pada kebudayaan besar dunia, kesatuan, dan globalisasi. Paradigma Ken Wilber (1982, 2008)<sup>24</sup> pada level tujuh tentang *integral (egalitarian)* dan pendapat Pierre Teilhard de Chardin (2004)<sup>25</sup> semakin terbukti, bahwa manusia akan menemukan dunia ini semakin lama menjadi satu menuju ke level berikutnya *holistic (synergy)* dan tertinggi *holonic (methaphysic)*.

<sup>21</sup> Merriam-Webster. ‘Globalization’. 2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/globalization>

<sup>22</sup> *What's Japan's New "Society 5.0"? #1 Commercial (with English Subtitles) - One Minute Japan News.* <https://www.youtube.com/watch?v=yF38rc-0EnI>. Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe pada tahun 2018 yang lalu mempublikasikan iklan tentang kesiapan negara Jepang menyongsong format *5.0 Society*. Dalam iklan tersebut divisualkan bahwa teknologi digital yang otomatis dan cerdas (IoT dan AI) menjangkau semua aspek kehidupan. Perubahan konsumsi teknologi untuk mendukung aktivitas keseharian versi iklan tersebut adalah tetap memposisikan wilayah geografis, kultural, dan kemanusiaan secara normatif meskipun teknologi mengambil alih beberapa tugas manusia. Misalnya pada iklan tersebut tergambar meski tinggal di desa terpencil akses pengiriman barang tidak terhambat. Jasa pengiriman manual menggunakan tenaga manusia diganti dengan *drone* (pesawat nirawak) menjadi *drone delivery*. AI *Consumer Electronics* membantu melayani kebutuhan manusia termasuk saran dan pembuatan menu untuk sarapan serta bekal sehat, dengan memperhitungkan jumlah kalori gizi yang diperlukan dengan sistem *screening* pada suara serta panas tubuh. Kesehatan pada penduduk usia lanjut mudah dipantau setiap hari dengan konsultasi via *teleconference* dengan dokter pribadi atau *Telemedicine*. Pertanian dijalankan dengan *Smart Agriculture*, menggantikan petani dengan mesin untuk pengolahan lahan, penanaman, sistem panen, dan pengemasan siap jual, petani diposisikan sebagai operator mesin-mesin tersebut. Sistem pembayaran dengan menggunakan sistem *barcode* (non tunai) yang terkoneksi dengan *smartphone*, disebut *Accounting Cloud*; saat ini sudah hadir dalam bentuk *e-wallet*. Layanan transportasi menggunakan sistem nirawak (tanpa sopir) disebut *Automated Unmanned Bus*. Iklan *5.0 Society* dari Jepang tersebut sebagai bukti bahwa teknologi harus dikelola dan direncanakan secara akurat, sehingga tidak mendistraksi *local value*. Jepang adalah salah satu negara terbaik yang berhasil menerapkannya sejauh ini.

<sup>23</sup> European Parliament. ‘Grand Mufti of Syiria: a single civilization unites us all’. 2008. <https://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+IM-PRESS+20080111IPR18241+0+DOC+XML+V0//EN>

<sup>24</sup> Dikutip dari Ken Wilber, 1982, *The holographic paradigm and others paradoxes*. USA: Shambala; dan Ken Wilber et. al., 2008, *Integral life practise: A 21<sup>st</sup>-century blueprint for physical health, emotional balance, mental clarity, and spiritual awakening*, USA, Integral Books.

<sup>25</sup> Dikutip dari Pierre Teilhard de Chardin, 2004, *The future of man*, New York, London, Toronto, Sydney, Auckland, Image Books Doubleday.

Yang didorong kemajuan teknologi saat ini dengan cara berpikir Barat (globalisasi) yang dominan sampai memasuki tahap (media) visual.

Masa depan umat manusia tidak hanya dipengaruhi perubahan pola pikir akibat kecanggihan teknologi, tetapi juga berdasarkan kemampuan masyarakat dalam mengolah serta menyalurkan emosi berikut imajinasinya melalui seni, khususnya seni rupa. Permasalahan manusia jika dilihat dari perspektif siklus, berpeluang besar terjadi kembali, dengan properti dan alur cerita berbeda, tetapi konsep yang sama. Saat ini yang samar mulai mewujud, hanya soal menunggu musibah terjadi karena legalisasi pengkerdilan seni rupa, yang berkolaborasi memutus mata rantainya.

Alih bentuk dalam seni rupa adalah keniscayaan, tetapi bukan alih fungsi yang merusak isi serta makna. Atas dasar hasil kajian pemegang kebijakan untuk mengangkat harkat dan martabat seni (rupa) yang diterjemahkan sebagai “kreatif” kemudian dikawinkan dengan ekonomi untuk masa depan cerah. Ini bukan solusi, setidaknya mampu menghidupi (siapa?). Akhir dari pembahasan dan perdebatan panjang ini dikembalikan pada hakikat bahwa seni rupa merupakan media yang merespon fenomena dan ekspresi. Keberadaannya dibatasi dimensi idealisme filosofis sang seniman yakni ideologi estetik dan artistik. Sebuah pertanyaan besar muncul, “Apa sebenarnya fungsi seni (rupa) di masa depan?”. Jawaban serius harus segera ditemukan. Pernyataan sikap harus segera diberitakan, sebelum terlontar pertanyaan baru, “*Quo vadis seni rupa?*”.

## Daftar Pustaka

Adorno, Theodor W. *Aesthetic Theory*, London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013.

Alward, Peter. Interpretations, Intentions, and Responsibility. *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics* 2, (2018). DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.174>

Berelson, Bernard. Events as an Influence upon Public Opinion. *Journalism & Mass Communication Quarterly* 26, (1949). DOI: <https://doi.org/10.1177%2F107769904902600202>

- Brin, David. *Earth: The Visionary Master Piece from the Award-Winning*. London: Hachette Digital, 2011.
- Chardin, Pierre Teilhard de. *The Future of Man*. New York, London, Toronto, Sydney, Auckland: Image Books Doubleday, 2004.
- Chunikin, Kirill. Visual art experience during the coronavirus pandemic. *Social Anthropology* 28 (2), (2020): 1-2. DOI: <https://doi.org/10.1111/1469-8676.12802>
- Clough, Rosa Trillo. *Futurism: The Story of a Modern Art Movement*. USA: Literary Licensing LLC, 2011.
- European Parliament. 'Grand Mufti of Syria: a single civilization unites us all'. 2008. <https://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+IM-PRESS+20080111IPR18241+0+DOC+XML+V0//EN>
- Gardner, Sebastian. Method and Metaphysics in the Philosophy of Art. *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics* 2, (2014). DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.125>
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2003.
- Harari, Yuval Noah. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. USA: Harper Collins, 2018.
- Harries, Karsten. *Meaning of Modern Art*. USA: Northwestern University Studies in Phenomenology & Existential Philosophy, 1968.
- Holt, David K. Postmodernism: Anomaly in Art-Critical Theory. *The Journal of Aesthetic Education* 29, (1995). DOI: <https://doi.org/10.2307/3333520>
- Lull, James. *Culture in The Communication Age*. London, New York, Canada: Routledge, 2001.
- Marín, Irene Martínez. (2020). Non-standard Emotions and Aesthetic Understanding. *Estetika: The Central European Journal of Aesthetics* 2, (2020). DOI: <http://doi.org/10.33134/eeja.211>
- Mastandrea, S., & Umiltà, M. A. (2016). Futurist Art: Motion and Aesthetics as a Function of Title. *Frontiers in Human Neuroscience* 10, (2016). doi:10.3389/fnhum.2016.00201
- Merriam-Webster. 'Globalization'. 2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/globalization>
- Murgiyanto, Sal. 'Arts and Beyond: Meluaskan Batas Pandang Pertunjukan'. Paper presented at the Konferensi Nasional Pengkajian Seni Arts and Beyond, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Indonesia, 5 September 2015.
- Nelson, Svend. 'Moving into Silence – Musings on a Simple Thing that is Hard to Do'. 2020. <https://quietness.me/moving-into-silence/>

- O'Connor, Coilin. 'The Future is Now (And It Ain't Pretty): What Sci-Fi Forecast for the 2020s'. 2019. <https://www.rferl.org/a/the-future-is-now-what-science-fiction-forecast-for-the-2020s/30349961.html>
- One Minute Japan News. 'What's Japan's New "Society 5.0"?''. 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=yF38rc-0EnI>.
- Pilliang, Yasraf Amir. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2003.
- Wilber, Ken. *The Holographics Paradigm and Others Paradoxes*. USA: Shambala, 1982.
- Wilber, Ken, Patten, Terry, Leonard, Adam, & Morelli, Marco. *Integral Life Practise: A 21<sup>st</sup>-Century Blueprint for Physical Health, Emotional Balance, Mental Clarity, and Spiritual Awakening*. USA: Integral Books, 2008.
- Young, James. Relativism, Standard, and Aesthetic Judgements. *International Journal of Philosophical Studies* 17, (2009). DOI: <https://doi.org/10.1080/09672550902794439>
- Zaidel, Dahlia W., Nadal, Marcos, Flexas, Albert, & Munar, Enric. An evolutionary approach to art and aesthetic experience. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 7, (2013). DOI: <https://doi.org/10.1037/a0028797>

===