

KAJIAN REPRODUKSI PUISI DIGITAL
PADA ANTOLOGI PUISI DIGITAL CYBERPUIITIKA
(YAYASAN MULTIMEDIA SASTRA, 2002)

Oleh:
Cunong Nunuk Suraja

ABSTRACT

The digital poetry is a poetry created by using the computer program. The poetry collected in *Antologi Puisi Digital Cyberputika* (APDC) has three kinds of the art medias inspired the poet i.e. painting, photograph, and music. The computer program used in creating the poetry is the Microsoft PowerPoint. The PowerPoint program facilitates the poet with the choice of colouring, animation and sound effects besides using the materials of inspiration. The research is looking through the process of reproducing the poetry by describing the facilities of the program that are used in composing the digital poetry. The chosen poetry is sorted from the poems which are made in PowerPoint program by the poets themselves, applied on the colouring, animation, sound effect or music and written in Indonesian. The selected poems are analyzed through out the slides and the Power Point facilities that the poet applies. The result is shown that the most animation is moving the letters, phrase or the line of the poetry. The applied colour is mostly based on the colour of the painting and the music is used as the back sound following the slide performing. This research is needed to explore to the next developing of the digital poetry. It needs the knowledge of the computer program and how to operate it.

Key words: digital – poetry – computer – reproducing

PENDAHULUAN

Penggunaan media pengungkapan seni pada umumnya dan sastra (dalam hal ini puisi) pada khususnya mulai berubah dengan adanya perkembangan teknologi. Walter Benjamin (1936) dalam “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” mencatat ada dua teknik yakni *founding* (mencetak dengan menggunakan bentuk cetakan seperti cara membuat kue) dan *stamping* (mengecap dengan cara menekan bentuk cap seperti stempel atau dalam pembuatan batik yang mempunyai pola gambar yang dibuat dari logam dan dicapkan pada kain batik). Proses ini berkembang dari cukilan kayu yang kemudian berlanjut dengan penemuan mesin cetak, yang dikenal dengan istilah *lithography* sehingga karya sastra yang semula merupakan tradisi lisan berkembang dalam bentuk cetak baik berupa buku ataupun majalah dan koran sebagai bentuk sastra tulis atau cetak. Robert Escarpit (2005: 5-6) menyatakan bahwa penemuan percetakan menimbulkan perkembangan industri buku serta adanya perkembangan teknik audiovisual, menjadikan kegiatan budaya bukan melulu kegiatan golongan elit borjuis tetapi telah menjadi alat promosi intelektual untuk masyarakat luas. Demikian juga Faruk HT (2004: 61) dalam “Tubuh, Kebudayaan, dan Seksualitas” menyatakan adanya korelasi positif antara perkembangan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi dengan perkembangan besarnya dan beranekanya kolektivitas serta juga perkembangan kecanggihan kebudayaan atau peradaban umat manusia. Faruk HT (2002) dalam artikel di situs <http://www.cybersastra.net> “Semua Ada di sini: Persoalan Inline dan Offline Sastra Multimedia” menyatakan bahwa kecanggihan itu untuk menunjang spesialisasi manusia dalam meningkatkan kualitas kerjanya.

Teknologi melahirkan perangkat komunikasi dalam bentuk telepon dan komputer yang dikenal dengan istilah *internet* yang merupakan perkembangan hasil teknologi komputer dan saluran telepon. *Internet* adalah dunia maya yang merupakan hubungan antara berjuta-juta komputer hingga melewati batas wilayah geografis (Suryadi, 2004: 9). *Internet* sebagai media baru menawarkan hal yang lebih mudah kepada mereka yang mengetahui teknologi komputer untuk sarana berekspresi kreatif dan bersifat *instant* – sekali jadi dan langsung – serta *interactive* – ditanggapi oleh sesama anggota *mailing list*. *Mailing list* merupakan kelompok diskusi terbuka melalui *internet* dalam bentuk surat-menyurat elektronik atau yang dikenal dengan nama *electronic mail (e-mail)*. Ini juga terjadi pada penggunaan telepon genggam (*hand-phone*) dengan layanan pesan pendek (*short message service* – SMS) yaitu dimanfaatkan untuk menulis puisi dengan keterbatasan jumlah huruf yang dapat ditampilkan di layar telepon genggam.

Internet menawarkan media kreatif komunikatif untuk menghasilkan karya yang memacu proses kreatif dalam karya sastra, khususnya puisi. Puisi tersebut langsung dapat ditanggapi penyair dan penikmat – menjadi dialog yang interaktif. Faruk HT (2004: 23) dalam penelitian tentang sastra cyber yang diwakili oleh situs <http://www.cybersastra.net> menyatakan kehadiran internet melebarkan peluang yang diberikannya, dan meluasnya para pengguna serta menyimpulkan dari pendapat Nanang Suryadi bahwa *internet* memberikan “kemungkinan-kemungkinan lain”.

Proses publikasi dan apresiasi berjalan beriringan antara pencipta dan penikmat maupun di antara penyair (pencipta). Medy Loekito (2004: 2) menyebutkan “... pada detik yang sama, karya itu dipublikasikan di puluhan, bahkan mungkin pada jutaan titik lain, karya tersebut telah dapat dinikmati.” Proses penulisan puisi lewat *internet* mulai merebak pada awal tahun 2000 yang ditegaskan Medy Loekito (2004: 3) sebagai mempermudah pembaca menikmati karya sastra – dengan tampilan yang indah pula –

telah menciptakan evolusi sastra *instant*. Kegiatan respon-merespon karya seni ini dimungkinkan sebelumnya hanya melewati sebuah pertunjukan seperti dicatat Goenawan Mohamad (1993: 110) dan Robert Escarpit (2005: 69) bahwa kesusastraan dan senirupa bergabung dengan seni pertunjukan yang dalam pembacaan puisi bukan lagi menarik karena puisinya tetapi cara penampilan pembacanya dan memungkinkan adanya kontak langsung dengan publik (pembaca).

Puisi-puisi di *internet* adalah karya penyair pemula maupun karya penyair yang sudah diterbitkan dalam bentuk buku atau di lembar budaya koran maupun majalah muncul bersamaan dalam *mailing list* dan situs (*homepage*) sastra. Kebersamaan itu melahirkan motivasi mencari bentuk atau media puisi yang baru terutama dalam penggunaan program komputer. Puisi semacam itu dikenal dengan puisi digital. Kominos Zervos (2002) dalam penelitian puisi *cyber - cyberpoetry* di situs (*homepage*) *Pandora* membatasi puisi digital atau multimedia sebagai jenis puisi yang menggunakan program-program komputer (Zervos menggunakan istilah *cyberpoetry* – puisi *cyber*). Puisi tidak lagi sederet huruf dan kumpulan kata yang bermakna tetapi sudah menjadi sebuah animasi – bentuk yang bergerak, berwarna, berbunyi, dan berlatar belakang lukisan atau foto (Budianta, 2004: 191, Soewandi, 2004: 248, Ridwan. 2004: 253). Kemudian Jorge Luiz Antonio (2001) dari Brasil memetakan puisi digital sebagai

“... *the continuous relationship between art and science, and the new media utilization as a means of poetic expression: these seem to be the first elements we can identify as we look for new artistic communication media, among which we find poetic communication, that is, digital poetry.*”

Antologi Puisi Digital *Cyberpuitika* (APDC) merupakan karya sastra (dalam hal ini puisi) yang dikemas dalam bentuk *compact disc*. Menurut kulit luar *compact disc* yang ditulis oleh Tommy Prakoso (2002) ini merupakan terobosan karya sastra puisi yang menggunakan media program komputer *Microsoft*. Program itu bernama *PowerPoint* yang digunakan untuk menggantikan peran *over head projector* (OHP) karena kelebihanannya dalam variasi huruf baik ukuran dan warna, dapat menampilkan gambar berupa foto, tabel, grafik bahkan gambar yang bergerak (animasi), serta dapat diiringi dengan suara serta potongan film – *film episode*. APDC ini merupakan terbitan Yayasan Multimedia Sastra, diluncurkan pertama kali pada 3 Agustus 2002 di Lembaga Indonesia-Perancis, Yogyakarta yang berisi 169 puisi dari 55 penyair. Penerbitan puisi dengan media *compact disc* menimbulkan polemik di harian *Pikiran Rakyat* Bandung dan telah diterbitkan dalam kumpulan esai *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk* (2004) yang merupakan edisi revisi *Cyber Graffiti* (2001) dengan tambahan esai-esai terbaru.

Perdebatan dalam polemik puisi digital ini menjadi dorongan penelitian tentang penggunaan media baru (dalam hal ini program komputer dan media *compact disc*) yang dalam makalah Starla Stensaas (2000) “New Media, Old Art Forms: Art in the Age of Digital Reproduction” dikatakan bahwa penggunaan media baru (dalam hal ini program komputer atau digital) utamanya sebagai alat produksi dalam penerapan seni kreatif. APDC merupakan puisi dalam program komputer *Microsoft PowerPoint* berwujud rangkaian kata yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia (Ridwan, 2004: 253). Pemanfaatan teknologi multimedia ini juga dicatat oleh Jorge Luiz Antonio (2001) yang melihat puisi digital dalam dua hal yang pokok yakni dipenuhi dengan gambaran grafis dan puisi dengan bayangan yang bergerak dan bunyi dalam fasilitas program komputer seperti *interactivity*, *hypertextuality*, *hypermedia*, dan *interface*. Sebagai ilustrasi pada abad ke-19 penyair Inggris Walter Pater mencoba

memindahkan lukisan terkenal karya Leonardo da Vinci, *Monalisa*, dalam bentuk tulisan (Wellek dan Warren, 1989: 3). Juga pada abad ke-16 George Herbert menuliskan puisi dengan visualisasi penataan grafis dan kemudian pada abad ke-20 dilakukan oleh John Holander, Guillaume Appolinaire, William Carlos Williams dan E.E. Cummings (Toda, 1984: 83). Ditambahkan oleh Faruk HT (2002) bahwa sastra multimedia merupakan bagian integral dari budaya konsumen, sebuah budaya yang dibangun dan disebar oleh kapitalisme mutakhir yang ditopang oleh teknologi elektronik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Douglass H Thomson (1998) dalam “The work of Art in the Age of Electronic (Re) Production” yang mempertanyakan tentang konsep budaya cetak yang merupakan pergeseran dari lisan ke tulis. Untuk itu perlu ditelusuri proses penggunaan media daya ungkap dalam penciptaan karya seni (dalam hal ini sastra dan khususnya dalam bentuk puisi) yang melakukan kolaborasi dengan karya seni lain semisal musik, lukis, dan gerak (animasi) dengan memanfaatkan program komputer.

Melalui pendekatan perubahan media daya ungkap karya seni bermula dari pendapat Benjamin (1936) tentang *Mechanical Reproduction* kemudian berlanjut dalam era *Electronic (Re) Production* oleh Thomson (1998) dan Stensaas (2000) dalam *Digital Reproduction* dan kemiripan dengan puisi konkret (*concrete poetry*) dalam penggunaan multimedia serta penggabungan unsur seni rupa, seni musik, seni gerak (animasi), puisi digital itu diteliti proses reproduksi yang menggunakan program *Microsoft PowerPoint* serta pemaknaan pengaplikasian fasilitas program komputer tersebut.

Penerapan teknologi dapat mewujudkan puisi bentuk baru dengan kekayaan media tulisan, media gambar, media musik, media bunyi-bunyian, dan media gambar bergerak (animasi). Semua media ini dapat digunakan sekaligus dalam puisi dengan bantuan program komputer. Dalam seni rupa Indonesia dikenal dengan nama Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) yang mengenalkan jenis seni rupa yang menghadirkan lukisan dengan media lain selain cat maupun pensil berwarna dan tidak hanya dipamerkan di studio lukis atau ruang pameran yang dibatasi dinding, tetapi dipamerkan (dipertunjukkan) di alam terbuka seperti tepi pantai, persawahan, bahkan di jalan raya di tengah kota. Unsur multimedia digunakan oleh perupa-perupa GSRB dalam membuat karyanya demikian pula puisi digital yang terkumpul dalam APDC menggunakan juga unsur musik atau bunyi, foto atau lukisan sebagai bahan inspirasi menuliskan puisi yang kemudian ditampilkan dengan menggunakan program komputer. Penggunaan multimedia dalam karya seni ini terjadi juga pada peristiwa puisi Danarto “kotak-kotak putih” dipentaskan di teater tertutup TIM Jakarta tahun 1974 oleh penari Tri Sapto demikian juga pembacaan puisi Sutardji CB “Q” yang dikenal dengan puisi konkret (Jatman, 1985: 73 dan Toda, 1984: 104 dan 126).

Kominos Zervos (2002) menandai puisi konkret sebagai

... poetry in which a word, or group of words, conjure images beyond, complimentary to, and reflective of, the popular concept of their meaning. It is poetry which appreciates words, and even letters, for the way they look on a page, their aesthetic appeal as objects of art, their arrangement on a two dimensional surface...

Sedangkan Dami N. Toda (1984: 84) mencatat perkembangan puisi konkret di Indonesia (Dami N. Toda mengeja kongkret) yang dinamai puisi total sebagai puisi di era pracetak yang memunculkan kata verbal dan unsur non kata dalam kesatuan kata, bunyi, warna nada, ritme, gerak tubuh serta irama lain yang mungkin dengan iringan

alat musik dalam sebuah upacara. Catatan Toda ini sejalan dengan pembatasan puisi secara umum oleh Perrine (1969: 3) yang menyatakan puisi seumum (*universal*) dan sekuno bahasa,

“Poetry is as universal as language and almost as ancient. The most primitive peoples have used it, and the most civilized have cultivated it. In all ages, and in all countries, poetry has been written – and eagerly read or listened to – by all kinds and conditions of people ...”

Di lain pihak Faruk HT (2004: 61) melihat adanya korelasi positif antara perkembangan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi dengan perkembangan besarnya dan beranekanya kolektivitas serta perkembangan kecanggihan kebudayaan atau peradaban umat manusia untuk menunjang spesialisasi manusia dalam meningkatkan kualitas kerjanya. Hal ini yang memacu sikap kreatif penggunaan program komputer untuk menghasilkan puisi digital yang merupakan kolaborasi antara lukisan atau foto dan musik sebagai inspirasi (ilham – pemicu) dalam APDC. Peneliti dari Australia Kominos Zervos (2002) membatasi puisi multimedia atau digital sebagai jenis puisi yang menggunakan program-program komputer. Puisi yang tidak lagi sederet huruf dan kumpulan kata-kata yang bermakna tetapi sudah menjadi sebuah animasi – bentuk yang bergerak, berwarna, berbunyi dan berlatar belakang lukisan atau foto, *“... a significant contribution to the genre of writing called poetry and he called that writing cyber poetry.”* Kemudian Jorge Luiz Antonio dari Brasil (2001) mendefinisikan puisi digital sebagai

“... the continuous relationship between art and science, and the new media utilization as a means of poetic expression: these seem to be the first elements we can identify as we look for new artistic communication media, among which we find poetic communication, that is, digital poetry.

Lebih lanjut Kominos Zervos dalam Ashok Mathur mengklasifikasikan puisi *cyber* menjadi tujuh jenis yakni:

1. puisi *cyber* disebut puisi *hypertext* menggunakan program *hyperlink*
2. puisi *cyber* menggunakan program *hyperlink* yang tidak melulu *text* tetapi juga *image*, bunyi, *video* dan animasi dan jenis-jenis huruf
3. puisi *cyber* tidak dapat diterbitkan dalam bentuk cetak
4. puisi *cyber* merupakan puisi bercampur dengan bunyi
5. puisi *cyber* dikenal juga sebagai puisi pertunjukan seperti baca puisi, deklamasi ataupun drama puisi dan ini merupakan bentuk lama terutama dalam kesenian tradisional atau kesenian rakyat (di Amerika Serikat dikenal sebagai puisi yang diucapkan - *spoken word poetry*, di Australia dan Inggris dikenal sebagai puisi pertunjukan - *performance poetry*).
6. Puisi *cyber* adalah puisi kasat mata - *visual poetry*.
7. Puisi *cyber* adalah animasi teks yakni penggunaan program animasi komputer - *the animated text*.

Inspirasi (ilham – pemicu) seni lukis atau foto tentunya menawarkan berbagai warna yang mengacu pada simbol atau tanda tertentu yang dapat diungkap hubungan emosinya. Sedangkan seni musik menawarkan suasana yang mempengaruhi gerak atau animasi penggambaran pengembangan gagasan penyair. Starla Stesaas (2000) mencatat hasil karya digital yang dipamerkan merupakan pemanfaat alat baru (teknologi) jika dibandingkan dengan media tradisional yang disebut Dami N. Toda (1984) sebagai puisi total yang mengandalkan suasana dan improvisasi perpaduan kata-bunyi-suara-gerak.

PUISI DIGITAL

Batasan dan Pembuatan Puisi Digital

Stensaas (2002) [on line] dengan menggunakan pendekatan yang dilakukan Benjamin (1936) dalam melihat proses produksi pembuatan foto yang dibandingkan dengan lukisan, menghendaki penerimaan proses pembuatan foto digital yang menggunakan program komputer sehingga pencetak foto tidak lagi bersentuhan dengan cairan kimia. Hal ini juga terjadi pada pencetakan foto yang menggunakan kamar gelap yang tidak mengotori tangan dibandingkan dengan penggunaan cat atau alat gambar dalam membuat lukisan. Sejalan dengan cara pembuatan foto digital, puisi digital juga merupakan karya seni yang juga memanfaatkan program-program komputer dalam pembuatannya. Menurut Zervos (2002) komputer menjadi alat yang menarik dan menunjang kegiatan pendidikan, hiburan, tempat kerja serta alat menyampaikan berita. Bagi pengguna komputer pemula pun tidak akan menemui kesulitan untuk mengoperasikannya komputer, yang kemudian dilengkapi dengan serat optik yang memungkinkan penggunaan saluran telepon untuk menyampaikan informasi dengan sangat pesat. Antonio (2001) dalam artikelnya “A Map of Different Digital Poetries” menyebutnya sebagai hasil seni (dalam hal ini puisi) yang tidak hanya menggunakan komputer sebagai mediator tetapi juga sebagai pendukung. Komputer menawarkan berbagai program aplikasi di antaranya *PowerPoint* untuk penerapan teknologi pada sikap kreatif. Jakob Sumardjo (2002) menyatakan dalam artikelnya “Menggali Kekayaan Medium Cybersastra” bahwa dalam teknologi ini (komputer), puisi dapat diwujudkan melalui kekayaan medium tulisan, medium gambar, medium musik, medium bunyi-bunyian, dan gambar bergerak.

Proses reproduksi puisi digital dapat ditelusuri pada penggunaan teknologi yang bermula pada penciptaan puisi lisan yang berdasarkan pada unsur bahasa bunyi dalam bentuk rima, aliterasi, dan asonansi. Kemudian penelusuran berlanjut pada penciptaan puisi konkret, puisi yang memfungsikan kata (bunyi yang dituliskan) menjadi bentuk visual atau gambar. Puisi yang kata atau kelompok katanya menyulap menjadi gambaran yang mengagumkan serta membiaskan ungkapan gagasan umum tentang makna kata itu. Mary Ellen Solt (1968) dalam artikelnya “*Concrete Poetry: A World View*” mencatat penggunaan istilah puisi konkret mengacu pada berbagai pencarian dan percobaan setelah Perang Dunia II yang mengubah penulisan puisi secara menyeluruh dan meluaskan kemungkinan pengungkapan (ekspresi) dan perhubungan (komunikasi). Lebih lanjut Solt mengatakan “*the poem as an object and participate in the poet's act of creating it, for the concrete poem communicates first and foremost its structure.*” Di Brasil sudah sejak 1950-an kelompok penyair Noigandres menunjukkan keberanian dalam penggambaran dalam lirik abad pertengahan yang radikal yang bukan hanya merupakan tanggapan atas nilai-nilai sebelumnya. Puisi konkret merupakan puisi uji-coba atau pencarian ungkapan estetika baru dengan penggunaan media seni selain sastra. Eugen Gomringer, penyair Swiss,

menyebut puisi konkretnya sebagai *constellations* sebagai ketidakpuasan atas cara lama menuliskan puisi (di Indonesia dikenal dalam seni instalasi, seni lukis yang menggunakan berbagai media yang tidak terbatas pada cat dan kanvas, tetapi sudah menggunakan benda-benda sekitar baik benda alam maupun buatan manusia). Proses penciptaan puisi digital juga mempunyai kemiripan dengan puisi konkret dalam penggunaan media. Puisi digital yang terkumpul dalam APDC menggunakan lukisan, foto dan musik sebagai bahan inspirasi. Puisi digital ini menggunakan program komputer *Microsoft PowerPoint*. Penyair menyusun imajinya berdasarkan rangsangan inspirasi media lukis atau foto dan media musik. Konsep ini sejalan dengan *Kredo Puisi* Sutardji yang membiarkan kata-kata meloncat-loncat dan menari-nari di atas kertas, mabuk dan menelanjangi diri, mondar-mandir, membelah diri bahkan jika mungkin membunuh, yang dengan menerapkan (mengaplikasikan) program komputer penyair puisi digital menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan *PowerPoint*. *Kredo Puisi* merupakan artikel Sutardji yang ditulis pada tahun 1973 (termuat dalam buku Dami N. Toda, 1984 sebagai lampiran II) yang menjelaskan cara Sutardji menciptakan puisi. Merujuk pada batasan puisi *cyber* oleh Kominos Zervos, Ashok Mathur [on line] menyebutkan puisi *cyber* adalah animasi teks yakni penggunaan program animasi komputer - *the animated text* maka puisi digital (APDC, 2002) dapat dikategorikan sebagai puisi *cyber*.

Antonio (2001) [on line] dalam artikel “A Map of Different Digital Poetries” mengatakan bahwa adanya puisi digital pada tingkat tertentu dianggap suatu *genre* wacana melalui media digital yang merupakan penggabungan beberapa unsur media. Lebih lanjut dikatakan munculnya perangkat komputer dan perkembangannya dalam kehidupan menjadikan puisi sebagai seni media elektronik. Berdasarkan pemikiran Walter Benjamin, Douglass H Thomson (1998) mencatat adanya perubahan budaya cetak ke budaya elektronik, maka ada perubahan media cetak (buku) ke media elektronik dengan perangkat komputer dan telepon yang menghadirkan *e-book*. Hal ini muncul pada era surat elektronik (e-mail) yang menghubungkan beberapa pengguna *internet* memunculkan karya-karya yang menggunakan program komputer dengan sarana *internet* yang merupakan wilayah tanpa batas geografi, ras, suku bangsa maupun negara. Jenifer Altenhoff (2001) [on line] dalam disertasi *Mythology and Depth Psychology* mengatakan ... *the Internet allows connections amongst greater numbers of human beings than any other time in human history*. Hal ini ditegaskan oleh Antonio (2001) dengan menunjukkan perbedaan “*the digital artistic texts differ from other texts (verbal, visual, audiovisual etc) in that they use the computer as a mediator between man and the sign production with esthetic aims*” Ini juga sejalan dengan pendapat Barthes (1956) dalam artikel “Myth Today” bahwa tulisan dan gambar tidak meminta persamaan jenis kesadaran, bahkan pada gambar seseorang dapat menggunakan berbagai pembacaan. Diagram misalnya memberikan kejelasan (signifikasi) lebih daripada gambar, salinan lebih jelas dibandingkan dengan aslinya dan karikatur lebih cocok daripada potret. Lebih lanjut dijelaskan bahwa gambar lebih memberi kesan langsung daripada tulisan, gambar menjelaskan arti dengan sekali goresan tanpa harus menguraikan atau melarutkannya. Berdasarkan penjelasan Barthes ini maka penggunaan inspirasi gambar baik berupa foto maupun lukisan yang disertai efek bunyi atau musik yang tersedia dalam pembuatan puisi digital memperkaya makna dalam pengungkapan gagasan penyair. Secara singkat dapat dikatakan bahwa puisi digital atau disebut juga puisi *cyber* adalah puisi yang diciptakan dengan memanfaatkan program komputer, khususnya APDC mengaplikasi fasilitas *Microsoft PowerPoint* pada penerapan unsur gerak (animasi) dan jenis huruf dan warna.

Konsep pada Puisi Digital

Penggunaan berbagai media seni dalam penciptaan puisi digital merupakan perbedaan yang mencolok selain penggunaan program komputer. Arisel Ba (2005) [online] merangkum pengertian puisi secara umum:

Ciri-ciri puisi. itu antara lainnya termasuklah imajinasi, pemikiran, idea, nada, irama, kesan pancaindera, susunkata, kata-kata kiasan, kepadatan, perasaan, perasaan yang bercampur-baur dan sebagainya. Dan bila pula diperhalusi lagi ciri-ciri ini, maka puisi boleh kita bahagikan kepada tiga elemen pokok iaitu; (1) Isi (pemikiran, idea dan emosi) (2) Bentuk (3) Kesan. Dan kesemua elemen ini tercakup menerusi satu media iaitu bahasa

Arisel secara singkat membatasi puisi sebagai karya seni dengan menggunakan satu media yakni bahasa. Demikian juga Pradopo (2000: 5) dengan mengutip Shahnnon Ahmad mendefinisikan puisi sebagai campuran unsur-unsur pemikiran, ide dan emosi yang diungkapkan dalam bentuk tertentu yang menimbulkan kesan dengan media bahasa. Lebih lanjut diterangkan bahwa sifat kepuisian dapat ditunjukkan dalam bentuk visual dengan tipografi, penataan bunyi pilihan kata untuk menyusun bunyi persajakan, asonansi, aliterasi, kiasan bunyi, lambang rasa atau orkestrasi, pemilihan kata (diksi), bahasa kiasan, sarana retorika, susunan tatabahasa serta gaya bahasa atau majas. Sedangkan Waluyo (1987: 1) mencatat puisi dibangun dengan struktur fisik yang berupa bahasa dan struktur batin atau makna yaitu pikiran dan perasaan. Selanjutnya dalam *Encarta 98 Encyclopedia* puisi disebutkan sebagai “*form of literature, spoken or written, that emphasizes rhythm, other intricate patterns of sound and imagery, and the many possible ways that words can suggest meaning.*”

Dari kutipan-kutipan mengenai definisi puisi semua bertumpu pada unsur bahasa yang meliputi kosakata, tatabahasa, gaya bahasa atau majas serta susunan bait atau baris yang dikenal dengan sebutan tipografi. Semua unsur itu juga muncul dalam puisi konkret (juga puisi digital) yang sudah melibatkan seni rupa, maupun seni musik dalam penciptaan atau pameran serta pertunjukannya. Perbedaan puisi digital dengan puisi cetak (termasuk di dalamnya puisi konkret) sebatas pada penggunaan program komputer yang merupakan kelanjutan perkembangan teknologi yang melandasi perkembangan mekanik dalam penerbitannya atau dengan kata lain penggunaan mesin seperti yang dicatat oleh Benjamin (1936) dalam proses pembuatan foto yang tanpa melalui pencampuran cat seperti pada saat melukis, demikian juga dengan penemuan proses digitalisasi, pencetakan foto tidak harus melalui larutan kimia dalam kamar gelap. Oleh karena itu puisi digital merupakan hasil karya yang lebih kompleks karena penggunaan media seni yang beragam serta penerapan program komputer. Jika puisi konkret dapat disimpan dalam bentuk buku cetak, atau foto-foto pameran, maka puisi digital tersimpan dalam *compact disc* atau *diskette* (maupun *flash disk*) yang memerlukan perangkat komputer untuk membaca atau menikmatinya. Hal ini yang membedakan cara menikmati puisi digital yang sangat tergantung dengan kecanggihan perangkat komputer, tidak seperti puisi biasa maupun puisi konkret yang dapat dinikmati melalui penerbitan buku dan pertunjukan atau pameran dalam gedung maupun di alam terbuka.

PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBUATAN PUISI DIGITAL

Antologi Puisi Digital *Cyberpuitika* (APDC) (2002) merupakan kumpulan puisi terbitan YMS dalam format CD bukan dalam bentuk buku. Dalam format CD memerlukan CD-ROM yang merupakan fasilitas dalam komputer untuk membaca data yang tersimpan dalamnya. Puisi yang terkumpul dalam APDC menggunakan unsur media seni lukis atau foto dan musik serta animasi yang tersedia dalam program komputer *Microsoft PowerPoint*. Penggunaan media seni rupa dan musik yang dipilih oleh YMS ini menjadi inspirasi penyair dalam pembuatan puisi digital. YMS menerbitkan kumpulan puisi berformat CD ini berdasarkan tiga alasan berikut:

- 1) sebagai tanggapan atas protes penerbitan buku
- 2) demo alternatif media sastra
- 3) pengembangan sastra Indonesia
- 4) pemersatuan berbagai bidang seni & seniman

Proses reproduksi

Reproduksi dalam sastra berhubungan dengan penerbitan buku (Escarpit 2005: 67) yang dengan adanya penemuan percetakan mempengaruhi kehidupan kultural dan intelektual juga pada hubungan-hubungan sosial (Faruk 1994: 52). Dalam reproduksi itu ada hubungan kegiatan penerbit yang saling mempengaruhi yaitu kegiatan *memilih*, *membuat (fabriquer)*, dan *membagikan*. (Escarpit 2005: 74). Untuk itu Tommy Prakoso dalam penerbitan APDC yang bertindak sebagai Project Manager (penyunting) menjelaskan tentang penyusunan antologi puisi digital ini yang secara keseluruhan dikoordinasikan tidak melalui interaksi tatap muka melainkan dengan memanfaatkan sarana komunikasi internet yang dilakukan sejak pengumuman rencana pembuatan puisi digital, tanya jawab, konsultasi teknis, hingga pembuatan CD. Penjelasan pembuatan puisi digital dijelaskan pada “Proses Pembuatan Puisi Digital” dengan mengambil contoh tiga penyair yang menggunakan inspirasi yang berbeda.

Gagasan pembuatan puisi digital ini bermula dari pembicaraan buku kumpulan puisi cyber (*Graffiti Gratitude*, 2001) yang diterbitkan dalam rangka peresmian YMS pada tanggal 9 Mei 2001 di Jakarta. Buku kumpulan puisi cyber ini dipertanyakan oleh Herfanda (2004: 71 - 73) tentang digunakan istilah puisi cyber karena secara estetik puisi-puisi itu tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan puisi yang dipublikasikan di media cetak. Mestinya puisi cyber dapat menunjukkan perbedaan melalui tayangan puisi dengan latar suara atau musik, grafis yang indah, dan *background* yang bergerak. Oleh sebab itu penerbitan kumpulan puisi digital ini merupakan upaya menjawab pertanyaan yang muncul setelah penerbitan buku kumpulan puisi cyber itu.

Salah satu kegiatan dalam reproduksi adalah *memilih* atau menyunting dan sebagai penyunting Tommy Prakoso tidak banyak berperan, kecuali dengan membuka peluang tanya jawab melalui hubungan internet dalam pembuatan puisi yang berhubungan dengan masalah teknis pemanfaatan program komputer, sedang hasil akhir pembuatan puisi digital dipercayakan pada penyairnya. Oleh karena itu dalam APDC, ada beberapa penyair tidak mendigitalisasi puisinya dan meminta bantuan pada penyair lain yang lebih menguasai program komputer. Kegiatan *membagikan* atau distribusi karya dilakukan sebatas penyebaran kepada penyair yang menyertakan puisinya dan pembicara pada peluncuran (sampai saat ini CD itu tidak dipasarkan di toko buku atau tempat umum lainnya) yakni Faruk HT, Sapto Rahardjo, Jakob Sumardjo, Jeihan, dan dipandu oleh Juniarso Ridwan.

P E N U T U P

Penerbitan Antologi Puisi Digital *Cyberpuitika* (APDC) oleh Yayasan Multimedia Sastra merupakan jawaban atas polemik sastra *cyber* yang menggugat peranan multimedia setelah YMS meluncurkan beberapa buku antologi atau kumpulan baik puisi, cerita pendek, maupun esai. YMS merupakan organisasi penggiat sastra yang berbasis pada *internet* yang bermula dari hubungan melalui surat menyurat elektronik (*e-mail*). Prakoso (2002) menyatakan APDC merupakan kumpulan puisi yang disajikannya secara multimedia sehingga terbukalah ruang baru bagi estetika ekspresi sastra. *Cyberpuitika* adalah sebuah langkah awal menuju eksplorasi yang lebih jauh lagi.

Selain pemahaman atas makna multimedia, juga penamaan sastra *cyber* – *cybersastra* – sebagai nama menimbulkan salah paham. Anggapan umum tentang *cybersastra* itu merupakan genre sastra yang menggunakan fasilitas komputer dan saluran telepon yang dikenal dengan jalur *internet*. Pihak YMS menggunakan nama *cybersastra* untuk menyebutkan situs – portal, *homepage* – tempat sarana publikasi karya anggota *mailing list* (penyair@yahoogroups.com, puisikita@yahoogroups.com, dan gedongpuisi@yahoogroups.com). Karya-karya anggota *mailing list* ini masih mempunyai ciri seperti karya-karya yang terbit dalam media cetak, yakni unsur kata atau bahasa yang dominan.

Proses pembuatan puisi digital memerlukan pengenalan program komputer, maka dalam penerbitan APDC itu seperti Prakoso (2002) mengatakan bahwa antologi puisi digital ini merupakan terobosan karya sastra puisi yang menggunakan media program komputer *Microsoft PowerPoint*. Program komputer ini memberikan fasilitas animasi seperti *spin*, *diamond*, *fly-in*, *swivel*, bunyi maupun pilihan *font* dan warna yang terdapat pada program *drawing*. Selain gambar, foto atau lukisan, penyair dapat menambahkan potongan film, menyisipkan lagu (musik) dan dengan menggunakan fasilitas *hyperlink* yang dapat menghubungkan dengan *folder* atau *file* maupun situs-situs di *internet* ketika program hubungan internet melalui sambungan telepon diaktifkan.

Peran penyunting dalam memilih puisi digital dimulai saat pembuatan melalui konsultasi teknis pengalokasian program lewat hubungan internet. Kelemahan puisi digital ini adalah komponen bahasa (teks) yang menandai ciri utama sebuah puisi yang dalam penampilan program *PowerPoint* kurang dapat terbaca karena kecepatan gerak huruf dan komposisi warna yang bertumpang tindih. Puisi digital lebih dinikmati kesan dan pemaknaan sebuah komposisi dari berbagai komponen efek bunyi, gerak dan warna, walaupun teks dapat dicetak melewati penyusunan pembuatan atau penulisan *slide* yang menjadi fasilitas utama program komputer *Microsoft PowerPoint*. Dalam penyusunan puisi digital itu ada beberapa puisi yang menggunakan beberapa fasilitas menjadikan puisi ini memerlukan kesabaran untuk membuka media bahasa yang dituliskannya.

Melihat (membaca) puisi digital seperti menikmati sebuah pertunjukan yang sejalan dengan penampilan puisi konkret. Karena beragam fasilitas yang ditawarkan dan diaplikasikan pada sebuah puisi digital maka tidak jarang penikmat hanya mendapatkan gambaran global tanpa detil yang rinci kecuali mulai menelusuri setiap *slide* yang dibuat penyairnya. Layaknya melihat lukisan atau foto, menikmati musik, tarian dan pementasan drama maupun film, puisi digital dibuat sesuai dengan kemampuan penyair dalam menguasai teknologi komputer. Penguasaan program komputer ini juga menjadi kendala bagi penyair yang tidak mendigitalisasi puisinya yang kemudian menyerahkan proses ini pada penyair lain yang lebih menguasai.

Beberapa hal yang menghambat penikmatan puisi digital adalah kecepatan gerak, beragam warna serta musik yang menyertai yang memerlukan konsentrasi pada setiap unsur media yang dikolaborasikan. Pengetahuan akan jenis efek bunyi atau jenis musik juga menjadi hambatan penikmat puisi digital untuk memahami gagasan penyair.

Kegiatan membagikan dalam reproduksi ini baru sebatas pada pembicara dalam peluncuran APDC dan penyair yang karyanya terkumpul di dalamnya. Hingga saat ini (2005) CD ini tidak dapat ditemukan di pasaran baik di toko buku maupun toko elektronik. Proses distribusi (membagikan) belum terbuka secara luas

Penelitian ini melihat proses reproduksi puisi digital yang dapat dikatakan sebagai kelanjutan penggunaan penemuan teknologi yang dimanfaatkan dalam membuat karya kreatif. Penelitian ini perlu dilanjutkan untuk melihat pengembangan selanjutnya dari media pengungkapan yang dapat dikolaborasikan dan fasilitas program komputer selain dari *Microsoft PowerPoint*.

DAFTAR PUSTAKA

- Altenhoff, Jenifer. 2001. *Mythology and Depth Psychology* (disertasi) [on line] terdapat pada situs <http://www.home@earthlink/~ensouled.net>
- Anon. 1998 *Encarta 98 Encyclopedia*. CD-ROM. New York: Microsoft Corporation
- Antonio, Jorge Luiz. 2001. "A Map of Different Digital Poetries". English revision by Maria do Carmo Martins Fontes. [on line] terdapat pada situs <http://www.digitalmedia.upd.edu/ph/dmf2001/map.html>
- Arisel Ba. "Definisi Puisi" (dari berbagai sumber bacaan) [on line] terdapat pada situs <http://ariselba.blogdrive.com/comments?id=26>, Wednesday, April 06, 2005
- Bariarcianur, Frino. 2004. "Perluasan Makna "Teks" dalam Cyberpuitika". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Grafitti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Barthes, Roland. 1956. "Myth Today" dalam Sontag, Susan. 1993. *A Barthes Reader*. London: Vintage
- Benjamin, Walter. 1936. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". [on line] terdapat pada situs <http://bid.berkeley.edu/bidclass/readings/benjamin.html>
- Budianta, Eka 2004. "Masyarakat Cyber dan Sastra Multimedia" dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Grafitti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Ciardi, John. 1959. *How does Poem Mean?, Part Three of an Introduction to Literature*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Damono, Sapardi Djoko. "Bahasa! Kereta Lewat, Nyawa Lewat". *Koran Tempo, Senin, 12 Juni 2006, Edisi No. 1808/th. VI*
- Escarpit, Robert. 1958. *Sosiologi Sastra*, penerjemah Ida Sundari Husen dengan kata pengantar Sapardi Djoko Damono. 2005. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Faruk HT. 2004. "Tubuh, Kebudayaan, dan Seksualitas." dalam Taufiq Hanafi, et al., Eds. *Seks, Teks, Konteks: Tubuh dan seksualitas dalam Wacana Lokal dan Global*. Sumedang: Jurusan sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Padjajaran dan Kelompok Belajar Nalar.
- _____. 2004. "Sastra Cyber: Penjelajahan Awal terhadap sastra di Internet". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Grafitti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.

- _____. 2002. "Semua Ada di sini: Persoalan Inline dan Offline Sastra Multimedia", [on line] terdapat pada situs <http://www.cybersastra.net>, Senin, Agustus 26, 2002.
- _____. 1994. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Herfanda, Ahmadun Yosi. (2004). "Puisi Cyber, Genre atau *Tong Sampah*". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Loekito, Medy. 2004. "Generasi sastra Instant: Angkatan Sastra Baru atau Modus Eksistensi Alternatif Berselubung Teknologi?" dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- _____. 2004. "Cybepuitika dan sekitarnya" dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Jatman, Darmanto, Drs. 1985. *Sastra, Psikologi dan Masyarakat*. Bandung: Penerbit Alumni
- Mathur, Ashok. "Surfing Diaspora: Dudes or Duds? ", [on line] terdapat pada situs <http://www.ucalgary.ca/UofC/eduweb/eng1392/492/ashok-cyber.html>
- Mohamad, Goenawan. 1993. *Kesusastraan dan Kekuasaan*. Jakarta: Penerbit P T Pustaka Firdaus
- Nor, Mohd Fudzail Mohd, 2004. "Sastra dalam Dunia Cyber". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Perrine, Laurence. 1969. *Sound and Sense, An Introduction to Poetry, third edition*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Perrone. Charles A. 1958. "The Imperative of Invention: Brazilian Concrete Poetry and Intersemiotic Creation" [on line] terdapat pada situs <http://www.ubu.com/papers/perrone.html>
- Pradopo, Rachmat Djoko, 2000. *Pekajian Puisi, Analisis Strata Norma dan Analisis Struktural dan Semiotik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prakoso, Tommy. 2002. "Pengantar antologi puisi digital", *Cyberpuitika*. CD-ROM, Jakarta: Yayasan Multimedia Sastra.
- Ridwan, Juniarso. 2004. "Menggugat Cyberpuitika" dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Riyadi, Dedi Ahimsa. 2004. "Biarkan Gerbong Cyber Berlalu". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Sayuti, Suminto A. 2002. *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Penerbit Gama Media
- Soewandi, Fati. 2004. "Sastra Cyber(puitika): Mendekolonisasi Kuasa Kolonial Teks". dalam Saut Situmorang, Ed. 2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Solt, Mary Ellen. 1968. "Concrete Poetry: A World View". [on line] terdapat pada situs <http://www.ubu.com/papers/solt/intro.html>
- Stensaas, Starla. 2000. "New Media, Old Art Forms: Art in the Age of Digital Reproduction". [on line] terdapat pada situs <http://www.starlastensaas.net/resume/reproduction/index.html>

- Sumardjo, Jakob. [on line]“Menggali Kekayaan Medium Cybersastra”, dapat
<http://cybersastra.net/cgibin/naskah/viewesai.cgi?category=5&id=10303620>,
Senin, Agustus 26, 2002
- Suryadi, Nanang. 2004. “Impian Sastra di Dunia Cyber”, dalam Saut Situmorang, Ed.
2004. *Cyber Graffiti, Polemik Sastra Cyberpunk, Edisi Revisi*. Yogyakarta:
Penerbit Jendela
- Thomson, Douglass H. 1998. “The Work of Art in the Age of Electronic (Re)
Production”. [on line] terdapat pada situs
<http://www.erudit.org/revue/ron/1998/v/n10/005805ar.html>
- Toda, Dami, N. 1984. “Lampiran II: Kredo Puisi” dalam *Hamba-hamba Kebudayaan*.
Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Waluyo, Herman J. 1987. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Penerbit Erlangga
_____. 2002. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. 1989. *Teori Kesusastraan*. terjemahan Budianta,
Melani. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.
- Zervos, Komminos. 2002. “Are You Sure It's”. [on line] terdapat pada situs
http://pandora.nla.gov.au/pan/10267/20020306/www.uq.net.au/_zzkozerv
_____. 2002. “Cyberpoetry”, thesis, [on line] terdapat pada situs
[http://pandora.nla.gov.au/pan/10267/20020306/www.uq.net.au/zzkozerv/maste
rs4.html](http://pandora.nla.gov.au/pan/10267/20020306/www.uq.net.au/zzkozerv/masters4.html)

BIODATA



Nama: Cunong Nunuk Suraja
Tempat dan Tanggal Lahir: Yogyakarta, 9 Oktober 1951

Riwayat Pendidikan:

Tahun 1963 lulus Sekolah Rakyat Negeri Petinggen I di Yogyakarta
Tahun 1966 lulus Sekolah Menengah Pertama Negeri VIII di Yogyakarta
Tahun 1969 lulus Sekolah Menengah Atas Negeri III jurusan Ilmu Pengetahuan Alam di Yogyakarta
Tahun 1979 lulus Sarjana Muda Pendidikan jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Keguruan Seni Sastra – IKIP Yogyakarta
Tahun 1981 lulus Sarjana Pendidikan jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni – IKIP Jakarta
Tahun 2003 terdaftar sebagai mahasiswa S2 Ilmu Susastra Indonesia, FIB – UI dan lulus 1 Agustus 2006

Riwayat Pekerjaan

Tahun 1983 – 1992 mengajar Bahasa Inggris di SPG Negeri Sukabumi
Tahun 1992 – 1995 mengajar Bahasa Inggris di SMK Pariwisata Negeri Bogor
Tahun 1995 – 1998 cuti di luar tanggungan negara untuk menemani istri menyelesaikan S3 di Ohio State University di Columbus, Ohio, USA
Tahun 1989 – sekarang dosen luar biasa di FKIP – UIKA Bogor
Tahun 2001 – sekarang dosen luar biasa di FKIP – UNPAK Bogor
Tahun 2006 diberhentikan dengan hormat dari pegawai negeri

Karya Tulis

Bulak Sumur – Malioboro. (Antologi Puisi Bersama). 1975. Yogyakarta: Dema UGM
Lirik-lirik Kemenangan. (Antologi Puisi Indonesia). 1994. Yogyakarta: Taman Budaya Propinsi DIY
Antologi Puisi Indonesia 1997. (Antologi Puisi Bersama). 1997. Bandung: Komunitas Sastra Indonesia dan Penerbit Angkasa Bandung
The American Poetry Annual. 1996. New York: The Amherst Society
The Lasting Joy, The national Library of Poetry. 1998. Owings Mills: The National Library of Poetry
The Chorus of the Soul, The International Library of Poetry. 2000. Owings Mills: The International Library of Poetry
Graffiti Gratitude. (Antologi Puisi Cyber). 2001. Bandung: Yayasan Multimedia Sastra dan Penerbit Angkasa Bandung
Pasar Kembang, Yogyakarta dalam sajak. (Antologi Puisi Bersama). 2001. Yogyakarta: Komunitas Sastra Indonesia Yogyakarta
Graffiti Imaji. (Kumpulan Cerpen Pendek). 2002. Jakarta: Yayasan Multimedia Sastra dan Penerbit Damar Warga

Les Cyberlettres (Antologi Puisi Cyberpunk). 2005. Jakarta: Yayasan Multimedia Sastra
Mekar di Bumi. (Visiografi Eka Budianta). 2006. Jakarta: Pustaka Alvabet
Jogja 5,9 Skala Richter (Antologi Seratus Puisi). 2006. Yogyakarta: Penerbit Bentang