

Estetika, Seni, dan Media

Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R.

Editor

Zulish Maryani
Agustinus Dwi Nugroho
Raynald Alfian Yudisetyanto



Estetika, Seni, dan Media

Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R.

Penulis:

Triyono Bramantyo - Yaksa Agus - Sudjadi Tjipto R. - I Wayan Dana,
Raja Alfirafindra - Yudiaryani - Agustinus Dwi Nugroho, Zahrina Zatadini
- Deddy Setyawan - Andrialis Abdul Rahman, Ellyana Mohd Muslim Tan,
Siti Norfatulhana Ishak - R. Yulli Adam Panji Purnama, Imam Akhmad - Gibbran
Prathisara - Ikun Sri Kuncoro - I Gede Arya Sucitra - Kris Budiman - Dona Prawita
Arissuta - Antonius Janu Haryono - Puji Qomariyah - Irwandi - Risman Marah



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Estetika, Seni, dan Media

Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R.

Penulis:

Triyono Bramantyo - Yaksa Agus - Sudjadi Tjipto R. - I Wayan Dana,
Raja Alfirafindra - Yudiaryani - Agustinus Dwi Nugroho, Zahrina Zatadini
- Deddy Setyawan - Andrialis Abdul Rahman, Ellyana Mohd Muslim Tan,
Siti Norfatulhana Ishak - R. Yulli Adam Panji Purnama, Imam Akhmad -
Gibbran Prathisara - Ikun Sri Kuncoro - I Gede Arya Sucitra - Kris Budiman
- Dona Prawita Arissuta - Antonius Janu Haryono - Puji Qomariyah -
Irwandi - Risman Marah

Editor:

Zulisah Maryani
Agustinus Dwi Nugroho
Raynald Alfian Yudisetyanto

Penyunting Bahasa:

Zulisah Maryani

Karya Sampul:

Silence-Bacalah II
Seri Wayang Indonesia
Alex Luthfi R.

Desain dan Tata Letak:

Achmad Oddy Widyantoro

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Cetakan Pertama: Oktober 2023
xxvi + 332 hlm, 14,8 x 21 cm

ISBN:

978-623-5884-34-9

Diterbitkan oleh:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul
Daerah Istimewa Yogyakarta
Tlp./Faks.: (0274) 379138

Daftar Isi

Pengantar Editor	v
Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta	xi
Alex Luthfi R., 44 Tahun Berkarya	xiii

I Estetika Seni

Kajian Budaya Media dalam Kajian Kebudayaan Kita Triyono Bramanty	3
Yogyakarta Ibu Kota Seni Rupa Yaksa Agus	37
Estetika Humor Lukisan Bak Truk Sudjadi Tjipto R.	55
Estetika Rejang Dayung Koreografi Kelompok Berpasangan sebagai Tarian Kuno Warisan Pura Luhur Batukau Tabanan-Bali I Wayan Dana, Raja Alfirafindra	71

II Estetika dan Media

Dramaturgi Media Baru dan Dampaknya bagi Teknologisasi Seni Pertunjukan Yudiaryani	89
Lukisan dalam Film: Sebuah Kolaborasi Estetik Agustinus Dwi Nugroho, Zahrina Zatadini	119
Menelisis Asyik Video Art TRIOLOGI Deddy Setyawan	137
Chemical Photography Studies:The Experimental in Expired Film Photography Andrialis Abdul Rahman, Ellyana Mohd Muslim Tan, Siti Norfatulhana Ishak	147
Fotografi sebagai Media Meditasi R. Yulli Adam Panji Purnama, Imam Akhmad	159
Media Sosial Sebagai Medium Seni Seniman Devon Rodriguez Gibbran Prathisara	179

III Refleksi Alex Luthfi

Kuasa Kreativitas, Autobiografi-Kreatif, dan Penjelasan Sejarah Ikun Sri Kuncoro	195
Dialektika Transformasi Perjalanan ‘Life-world’ Berkesenian Alex Luthfi I Gede Arya Sucitra	203
Meraih Intermedialitas dalam Karya Alex Luthfi Kris Budiman	247
Alexandri Luthfi Rachman: Komitmen Intelektual-Eстетika dan Persoalan Metagambar Dona Prawita Arissuta	267
Efek Subjektif pada Desain Suara Video Seni “Silence” Antonius Janu Haryono	281
Dari Seni Rupa Murni Menuju Seni Media Rekam, Ikhtiar Alex Luthfi Menembus Batas-Batas Kreativitas Puji Qomariyah	293
Babi Berdasi dalam The Wall of Freedom: Membaca Penandaan dan Ideologi Seni Alexandri Irwandi	311
Selamat Purna Tugas, Anakku Alex Luthfi! Risman Marah	329

Pengantar Editor

Buku bunga rampai purnatugas Estetika, Seni, dan Media ini diterbitkan sebagai wujud representasi perjalanan karier Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. (AL) sebagai seniman-akademisi selama kurun waktu dari 1979 hingga 2023. Sosok yang akrab disapa Alex, Alex Luthfi, atau Abah Alex ini lahir di Surabaya pada 12 September 1958. Menempuh pendidikan sarjana pada tahun 1978-1983 di STSRI "ASRI", ISI Yogyakarta dan menyelesaikan kuliah pascasarjana di bidang seni tahun 1989-1992 di Fakultas Seni Murni, Institut Teknologi Bandung, Jawa Barat.

AL mengawali karier akademik seninya sebagai dosen pada tahun 1986 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta sampai pada tahun 1994. Pada tahun yang sama ia pindah mengajar di Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Pernah menjabat sebagai Dekan Fakultas Seni Media Rekam selama dua periode, yakni 2008-2012 dan 2012-2016.

Buku bunga rampai ini tersusun atas 18 artikel ilmiah yang merupakan kontribusi para kolega AL, baik yang berasal dari ISI Yogyakarta di FSR, FSP, dan FSMR maupun para kolega dari seniman dan akademisi berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Bahkan, ada satu tulisan dari kolega AL, Andrialis Abdul Rahman dkk. dari Universiti Teknologi MARA.

Hadirnya buku ini dapat pula dimaknai sebagai bentuk ungkapan refleksi atas kiprah AL sebagai seniman dan akademisi. Selain itu, beberapa artikel mengulas estetika seni serta estetika dan media. Tulisan yang dimuat diklasifikasi menjadi tiga bagian, yaitu tulisan estetika seni secara umum; tulisan tentang estetika dan media; serta tulisan yang membahas refleksi atas diri AL. Tulisan dari berbagai pihak tersebut disajikan dan diurutkan dari yang general ke yang spesifik. Sebelum masuk ke bagian inti, AL menulis esai tentang autobiografi dirinya dengan sudut subjektif untuk memberikan pemahaman kepada pembaca.

Bagian estetika seni diawali oleh Triyono Bramantyo, berupa kajian atas makna estetika kebudayaan kita yang didahului dengan diskursus mengenai kajian kebudayaan, hingga pemahaman atas makna signifikan kebudayaan nasional kita yang memiliki spirit kesatuan dan kebersamaan atas keberagaman budaya.

Yaksa Agus mengulas Yogyakarta yang diyakini melahirkan banyak seniman besar, bahkan disebut sebagai “Ibu Kota Seni Rupa Indonesia”. Ia menyayangkan di balik nama besar Yogyakarta sebagai gudangnya seniman, sampai saat ini Yogyakarta belum memiliki museum seni rupa. Kehidupan seni rupa hanya ditandai dari masih adanya kehidupan seniman dengan segala aktivitas, dari berkarya di studio sampai di ruang pameran.

Salah satu kekayaan budaya visual lokal unik dan mulai banyak dilirik para peneliti budaya visual adalah lukisan bak truk. Selama ini fokus penelitian lukisan bak truk pada kajian seni, semiotika, dan bahasa. Sudjadi Tjipto R. khusus mengkaji lukisan bak truk dari ilmu estetika humor. Hasil analisis unsur humor ditemukan pada semua kategori lukisan bak truk yang didominasi oleh tema lukisan dengan sosok wanita.

Bagian akhir estetika seni adalah tulisan I Wayan Dana tentang estetika Rejang Dayung yang hadir secara indah, harmonis-dinamis antara ekspresi gerak, nada, dan energi spiritual sebagai koreografi tari kelompok berpasangan satu-satunya di Bali.

Mengawali bagian estetika dan media, Yudiaryani mengulas potensi teknologisasi dalam seni pertunjukan mengubah kinerja dramaturgi. Dramaturgi yang semula bermanfaat mengembangkan ilmu dan pengetahuan seni, kini menjadi suatu kinerja mediasi atau perantara secara teknologis yang bermanfaat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi manusia pada abad ke-21.

Agustinus Dwi Nugroho dan Zahrina Zatadini menjabarkan bagaimana bentuk-bentuk relasi antara persinggungan seni lukis dan seni film, serta motivasi di baliknya. Dengan sampel tiga film: *Un Chien Andalou* (1929) karya Louis Bunuel dan Salvador Dali, *Spellbound* (1945) karya Alfred Hitchcock, serta *Dream* (1998) dalam segmen Crowd karya Akira Kurosawa,

penulis membedah dengan teori aliran seni terutama aliran impresionisme dan surealisme untuk melihat perspektif pendekatan aliran karya filmnya. Persinggungan antarseni tersebut memperlihatkan sebuah kolaborasi antarseniman dalam memadukan dua seni yang berbeda, serta sebagai bentuk tribute terhadap tokoh seniman penting.

Deddy Setyawan mengulas *video art TRIOLOGI* di Pameran MIRROR #6 Rumah Budaya Tembi. Ia menganalisis proses pembuatan berdasarkan manajemen produksi *video art* dengan pendekatan *planing, organizing, actuating, dan controlling*.

Hal menarik tentang studi fotografi kimia dikaji oleh Andrialis Abdul Rahman, Ellyana Mohd Muslim Tan, Siti Norfatulhana Ishak. Eksperimental dalam *expired film photography* merupakan metode pengambilan gambar yang menarik dan inventif karena memungkinkan fotografer untuk bereksperimen dengan teknik baru dan menguji batas-batas fotografi konvensional. Gambar yang menakjubkan dan berkesan pun dapat dihasilkan karena sifat film yang tidak dapat diprediksi dan kualitas unik yang dihasilkannya.

R. Yulli Adam Panji Purnama dan Imam Akhmad mengimplementasikan meditasi dalam penciptaan karya fotografi. Pendekatan *practice-led research* dilakukan melalui studi praktik di lapangan dengan memfokuskan pada “fotografi sebagai media meditasi”. Melalui kegiatan meditasi yang diterapkan, kesan keheningan dan ketenangan akan muncul dalam hasil jepretan foto. Hal tersebut akan menampilkan hasil jepretan berbeda dari biasanya dibandingkan dengan teknik dan genre/aliran lainnya.

Gibran Prathisara mengakhiri bagian seni dan media dengan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana budaya digital telah membentuk dan mengubah budaya seni dengan studi studi kasus seniman potret Devon Rodriguez. Artikel ini mengulas asumsi ekologi media dari sisi demokratisasi akses terhadap seni, partisipasi penikmat seni, penyebaran seni, dan viralitas yang muncul seiring perkembangan media digital.

Bagian terakhir dalam buku ini adalah refleksi tentang diri AL. Diawali oleh Ikun Sri Kuncoro bahwa autobiografi kreatif adalah penjelasan sejarah. Hal ini untuk menyikapi jika arsip-arsip Alex Luthfi sepanjang 1994-2014 di-

paparkan, titik-titik balik kehidupan kreatifnya akan terbuka. Autobiografi-kreatif pun tersusun, terinskripsikan. Bahan ajar perkuliahan, tumpukan makalah, esai, karya lukis, dan karya artistik lainnya adalah arsip. Pameran rupa instalasi arsip, juga film dokumenter hanyalah upaya mendekatkan pada disiplin-disiplin akademik yang tersedia. Tinjauan utama autobiografi-kreatif tetaplah pada titik balik kehidupan kreatif subjeknya.

I Gede Arya Sucitra mengeksplorasi refleksi kritis kesadaran 'life-world' dari seniman Alex Luthfi. Kesadaran reflektif Alex Luthfi memberikan pemahaman bahwa seni tidak hanya berfokus pada ekspresi artistik, tetapi harus diperkuat dengan pengetahuan, mempertimbangkan konteks sosial dan memiliki kepekaan menginterpretasikan realitas sekitar.

Kris Budiman membahas kecenderungan intermedialitas, yang hingga sejauh ini dapat teramati dalam korpus karya-karya Alex Luthfi, serta bagaimana praktik intermedialnya, terutama dengan mengedepankan kasus transposisi "Pemimpi" dari sebuah puisi ke dalam seni visual.

Dona Prawita Arissuta mengaitkan jejak kreatif dan akademik Alexandri Luthfi Rachman dengan persoalan "pictorial turn" dan bagaimana gambar akan menjadi kecenderungan baru dalam melihat realitas kehidupan sebagaimana pernah diperkenalkan dan diperdebatkan para pakar seperti Gilles Deleuze dan WJT Mitchell. Alex Luthfi Rachman telah bekerja sebagai seniman dan akademisi dengan beragam media: lukisan, cukilan, video-dokumenter, videoart, dan fotografi yang dibarengi dengan memberikan pencerahan tentang "visual literacy" sebagai antisipasi bagi "pictorial turn" yang tengah berlangsung.

Paparan Puji Qomariyah adalah pembacaan sekilas perjalanan berkesenian Alex Luthfi R. di tengah kesibukannya mengajar di Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Dengan latar belakang seni murni, karya cipta seni Alex justru terbentang sangat luas dan beragam dari konsep, ide-pemikiran, medium-teknik, hingga penulisan seni rupa. Pembacaan realitas sosial hingga lahir karya seri Wayang Rumput, Topeng, dan Babi Berdasi; karya tiga matra; hingga karya fotografi-videografi adalah bukti konsistensi Alex Luthfi dalam menggali dan menjaga kreativitas dalam berkesenian.

Keseluruhan proses kreatif tersebut menjadi salah satu legacy Alex Luthfi bagi dunia seni rupa Indonesia.

Irwandi melakukan tinjauan karya Alex Luthfi yang bersinggungan dengan fotografi dalam tiga dekade terakhir. Melalui fotografi mix media, pesan-pesan yang tidak tersampaikan melalui perekaman realitas dapat diungkap dan tersampaikan kepada pemirsa dengan cara yang khas. Lelaku seni AL membuktikan bahwa ideologi, tema, dan eksperimentasi medium merupakan kombinasi strategis untuk menunjukkan distingsi seorang seniman.

Untuk mengakhiri bagian refleksi tentang Alexandri Luthfi, Risman Marah menarasikan sejarah singkat berdirinya FSMR serta rekrutmen dosen dan karyawannya. Salah satu dosen yang bersedia ikut hijrah ke FSMR adalah Drs. Alexandri Luthfi R., M.S. (Alex). Narasi berlanjut tentang Alex, dari mahasiswa hingga menjadi dosen Seni Lukis, FSRD yang kemudian bersedia hijrah dan bersama-sama mengemban tugas berat untuk membangun FSMR, ISI Yogyakarta.

Sebagai penutup, kami selaku editor menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang telah memberikan kepercayaan tugas editorial buku ini kepada kami. Akhir kata, kami memohon maaf atas kekurangsempurnaan dalam penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat memberi manfaat bagi khalayak seni Indonesia, lembaga ISI Yogyakarta, dan para pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2023

Zulisih Maryani

Agustinus Dwi Nugroho

Raynald Alfian Yudisetyanto

Sambutan Rektor

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena atas rahmat-Nya kita dapat mempersembahkan penanda pelepasan purnatugas Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. ini dengan penuh makna. Atas penerbitan buku bunga rampai Estetika, Seni, dan Media dan juga rangkaian acara pelepasannya, kami keluarga besar ISI Yogyakarta menyampaikan rasa hormat dan bangga. Tak lupa, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala karya dan jasa yang telah beliau sumbangkan pada almamater tercinta dalam pengabdian yang panjang dan dengan segala prestasinya sebagai akademisi-seniman.

Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. mengawali karier akademik seninya sebagai dosen pada tahun 1986 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta sampai pada tahun 1994. Pada tahun yang sama, pindah mengajar di Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Pernah menjabat sebagai Dekan Fakultas Seni Media Rekam selama dua periode, yakni 2008-2012 dan 2012-2016.

Berlatar belakang seni murni, karya cipta seni Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. justru terbentang sangat luas dan beragam dari konsep, ide-pemikiran, medium-teknik, hingga penulisan seni rupa. Pembacaan realitas sosial hingga lahir karya seri Wayang Rumput, Topeng, dan Babi Berdasi; karya tiga matra; hingga karya fotografi-videografi adalah bukti konsistensi beliau dalam menggali dan menjaga kreativitas dalam berkesenian. Keseluruhan proses kreatif tersebut menjadi salah satu legacy beliau bagi dunia seni rupa Indonesia.

Waktu mengalir begitu cepat sehingga tanpa terasa Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. telah memasuki masa purnatugasnya. Tentu saja, dengan masa pengabdian lebih kurang 37 tahun, spirit yang dikembangkan tetap

terasa di antara para mahasiswa, kolega dosen, dan karyawan, baik di lingkungan FSMR, sampai ke lingkungan yang lebih luas di ISI Yogyakarta, maupun di berbagai perguruan tinggi seni lainnya. Mudah-mudahan semua pencapaian beliau dapat menjadi teladan dan memperkaya karakter FSMR, ISI Yogyakarta.

Disampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya, apabila dalam melaksanakan tugas dan dalam berhubungan atau berkomunikasi selama ini, civitas academica ISI Yogyakarta banyak melakukan hal-hal yang tidak berkenan. Semoga semua amalan tugas yang telah ditunaikan mendapatkan rida dan balasan kebaikan dari Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Semoga dalam memasuki masa purnatugas, Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. selalu dikaruniai kesehatan, kekuatan, dan tetap produktif dalam berkarya.

Sebagai penutup, mudah-mudahan penerbitan buku ini dapat memberi penghormatan dan kenangan yang bermakna dalam rangka purnatugas dosen secara formal Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. di FSMR, ISI Yogyakarta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para kolega dan penulis yang telah berkontribusi mewujudkan karya bersama buku bunga rampai purnatugas ini. Demikian juga diucapkan terima kasih kepada panitia yang penuh pengabdian telah menerbitkan buku ini. Mudah-mudahan semua penanda kenangan dan acara pelepasan purnatugas ini dapat bermakna dan berkesan, baik bagi Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. dan keluarga, maupun segenap civitas academica FSMR, ISI Yogyakarta.

Viva academia!

Viva almamater!

Rektor ISI Yogyakarta,
Dr. Irwandi, M.Sn.

Alex Luthfi R., 44 Tahun Berkarya

Pengantar

Pada tahun 1986, saya resmi menandatangani predikat pegawai negeri sipil (PNS) dan bekerja sebagai pengajar di Jurusan Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa (FSR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Menjadi seorang pengajar, bagi saya adalah amanah karena memiliki tugas mencerdaskan kehidupan bangsa. Ada banyak nama yang berjasa dan berperan penting dalam mengantarkan saya sampai berhasil menjadi seorang pendidik. Salah satunya adalah almarhum Fadjar Sidik, yaitu pengajar senior di STSRI “ASRI” Yogyakarta yang terkenal sebagai tokoh pelopor pelukis abstrak Indonesia. Kisah dimulai pada suatu malam di Pantai Sanur Bali. Almarhum Fadjar Sidik menyampaikan pesan dengan tulus dan serius, seperti seorang bapak yang menasihati anaknya. Sungguh ini merupakan peristiwa yang tidak dapat dilupakan, ketika itu saya masih menjadi mahasiswa semester 5. Pada malam dengan desiran angin di Pantai Sanur, Bali, kami duduk berdua di depan galeri pelukis Le Mayeur. Fadjar Sidik memberikan nasihat yang disampaikan secara pribadi dan mengatakan: “Bahwa bekerja sebagai dosen dan juga seniman lukis merupakan perpaduan profesi yang saling melengkapi. Seorang pelukis membutuhkan lingkungan akademik untuk menguatkan intelektualnya supaya pengetahuan seni dan kreativitasnya tetap terjaga, juga dapat terus meningkat.” Nasihat beliau kemudian masuk ke alam pikiran saya, dan meresap ke dalam kalbu.

Kebahagiaan yang saya rasakan di dalam menjalani hidup sebagai pendidik adalah mengabdikan diri dan bekerja di kampus tercinta. Kembali pulang ke almamater dan bekerja sebagai dosen di Jurusan Seni Lukis FSR, ISI Yogyakarta adalah impian yang menjadi kenyataan. Bimbingan dari dosen senior seperti Subroto SM, Risman Marah, Nyoman Gunarso, Suwaji, Aming Prayitno, Wardoyo Sugianto, dan Sudarisman membuat saya

semakin matang dalam berpikir, serta menjadi semakin dewasa ketika menghadapi mahasiswa di dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan dan Pendidik

Sudah menjadi kehendak Allah SWT, pada tahun 1979 saya hijrah ke Yogyakarta, dan resmi terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Seni Lukis di STSRI “ASRI” Yogyakarta. Perguruan tinggi seni rupa tertua di Indonesia ini sangat termasyhur dan sudah banyak menghasilkan sarjana seniman yang hebat dengan karya-karya seninya. Maka dengan berbekal bakat serta intelektual, saya menimba ilmu di sana dan berupaya untuk menyelesaikan studi tepat waktu, lulus bergelar sarjana strata 1. Ketika menjalani proses studi, ada beberapa prestasi yang saya peroleh. Pada tahun kedua sampai selesai studi S-1, saya memperoleh dua penghargaan Pratisara Affandi Prize Seni Lukis Terbaik (1982 dan 1983), mendapatkan beasiswa Program Prestasi Akademik (PPA), dan berpredikat mahasiswa teladan. Kemudian pada tahun ketiga, mendapat kepercayaan menjadi mahasiswa asisten, yaitu mendampingi dosen di kelas. Dari beberapa prestasi itu saya serasa terilhami, ada semangat baru untuk lebih mendalami bidang pendidikan seni.

Pada masa menjalani tugas sebagai mahasiswa asisten, pengalaman yang paling mengesankan adalah merasakan secara langsung proses transfer pengetahuan dan ilmu kepada para mahasiswa. Melalui pengalaman itu, lalu muncul keinginan menjadi pengajar dan sekaligus sebagai pelukis. Seperti kata peribahasa, buah jatuh tidak jauh dari pohonnya. Sifat dan bakat saya tidak jauh berbeda dengan ayah (sastrawan) dan ibu (guru). Alhamdulillah akhirnya doa yang setiap waktu saya panjatkan mendapat restu dari-Nya. Cita-cita yang dimimpikan dapat terwujud sesuai dengan harapan, yaitu karier sebagai pengajar dan sekaligus menjadi pelukis dapat teraih. Pada usia 28 tahun, saya telah menjadi PNS di FSR, ISI Yogyakarta sebagai staf pengajar di Jurusan Seni Lukis.

Pada tahun 1989, saya mendapat kesempatan meneruskan studi magister seni di Pascasarjana Jurusan Seni Murni, FSRD, Institut Teknologi Bandung.

Sungguh sangat beruntung, dapat belajar dengan para dosen senior dan maestro seni rupa Indonesia. Mereka adalah Dr. Sujoko, Dr. Sanento Yuliman, Dr. Primadi Tabrani, A.D. Pirous, Srihadi Sudarsono, dan Rita Widagdo. Beliau semua adalah dosen-dosen yang memiliki kualifikasi akademik dan profesional di bidang seninya. Studi magister seni saya selesaikan tepat waktu tahun 1992 dengan tesis berjudul 'Karya Seni Ruang Kaca Tembus Pandang'. Tahun 1992, kembali mengajar di Program Studi Seni Lukis, Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta. Selang dua tahun kemudian, tepatnya tahun 1994, dipindahkan homebase bergabung dengan dosen senior lainnya di Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) yang dipimpin oleh Drs. Risman Marah, M.Sn. Pengabdian saya di fakultas yang baru di bidang film, televisi, dan fotografi ini berjalan lancar dan sangat terbuka untuk pengembangan karier.



Gambar 1 Perintis Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta, 1994

Saya sangat bersyukur telah berhasil menjalani masa pengabdian selama 37 tahun sebagai pengajar di ISI Yogyakarta. Ada begitu banyak momen indah yang tercipta ketika proses belajar mengajar bersama mahasiswa di dalam kelas. Di ruang itulah sering terjadi perbincangan yang humanis dan edukatif, berpotensi mencerdaskan karena bisa saling bertukar pengetahuan serta wacana dengan melakukan kajian atau interpretasi terhadap topik yang sedang dibahas. Inilah bentuk kebahagiaan yang saya peroleh

tatkala menjalani hidup sebagai seorang pengajar dan semua momen indah itu tidak akan pernah hilang, akan selalu tersimpan di dalam memori.

Konsekuensi menjadi pendidik adalah bekerja dengan jujur, kreatif, dan tidak congkak. Saya merasa beruntung memiliki dosen senior seperti Drs. Surisman Marah, M.Sn. dan Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D. Beliau berdua adalah motivator yang baik. Selama 20 tahun memberikan ilmu dan teladan untuk penguat nilai-nilai adab dalam menjalani tugas sebagai pendidik di perguruan tinggi seni. Hasilnya, sampai detik ini sudah tidak terhitung berapa banyak anak didik yang berhasil saya bimbing, lulus mendapat gelar sarjana S-1 dan S-2.



Gambar 2 Bersama Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. RM. Soedarsono dan Ali Shahab, 1994

Hijrah ke Yogyakarta

Saya dibesarkan di lingkungan keluarga Islam yang taat. Kedua orang tua tercinta berprofesi sebagai pendidik dan seniman yang tinggal di Kampung Pandean Gang 1 No. 32, Surabaya. Almarhumah ibunda menjadi guru sekolah dasar dan almarhum ayahanda adalah seorang sastrawan, yang sampai akhir hayatnya mendedikasikan hidupnya untuk kesenian. Pada tahun 1965, orang tua saya mengajarkan bagaimana cara mengapresiasi kesenian tradisional dan seni modern. Seperti menonton wayang kulit, wayang orang, ludruk, ketoprak, karya sastra, pementasan drama, serta

pameran seni rupa. Melalui cara inilah kedua orang tua saya berupaya mengenalkan nilai-nilai keindahan dalam karya seni.

Menggambar merupakan kegiatan sehari-hari. Di tembok rumah dan di halaman depan rumah, saya menggambar dengan menggunakan media arang. Selain menggambar, saya suka membaca karya sastra yang dimuat dalam majalah Budaya, Zenith, Horizon serta buku sastra terbitan Pustaka Jaya. Dari buku-buku tersebut dan juga cerita dari ayahanda, saya mulai mengenal nama-nama sastrawan, dramawan, dan pelukis Indonesia yang pada tahun 1950 sudah terkenal dan berpengaruh di jagat kesenian negeri ini. Dampak positif yang diperoleh dari membaca serta cerita tersebut adalah sekumpulan wawasan dan wacana yang kemudian menjadi nur menerangi kehidupan serta cara pandang saya terhadap dunia kesenian.

Pada tahun 1978, saya kenal dengan Cak Nun (Emha Ainun Najib), salah seorang sahabat ayah semasa masih sugeng. Bila Cak Nun ke Surabaya, sesekali menginap di rumah, kami selalu berbincang. Beliau sangat karismatik. Tutar bahasanya sungguh memikat dengan logat Jombangnya. Cak Nun begitu banyak bercerita membuka wacana tentang dunia kesenian dan pendidikan seni khususnya di Yogyakarta. Dari perbincangan yang santai dan bermakna itulah, terbesit dalam hati, keinginan yang begitu kuat untuk hijrah ke Yogyakarta.

Untuk menuju ke suatu kebaikan, yaitu mencari kehidupan yang maju dan sukses, saya harus ke kota Yogyakarta. Sewaktu kata berhijrah terucap di dalam kalbu dan sangat kuat berdentum, tidak ada keraguan lagi, bahwa keinginan ini harus diwujudkan. Alhamdulillah, pada tahun 1979 kedua orang tua memberikan restu dan doa untuk ke Yogyakarta, studi di Jurusan Seni Lukis, STSRI "ASRI" Yogyakarta (tahun 1984 berubah nama menjadi Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Selama lima tahun belajar dan berproses di dalam pendidikan formal, saya mengalami banyak kemajuan. Para dosen yang juga berprofesi sebagai pelukis, memiliki peran penting dalam memotivasi serta mendorong saya untuk menjadi seorang pelukis yang bergelar sarjana.



Gambar 3 Wisuda sarjana S-1 ISI Yogyakarta, 1984

Pekerjaan dan Karier

Alhamdulillah doa orang tua semasa masih sugeng meluruskan jalan kehidupan saya menjadi indah. Memiliki keluarga yang penuh perhatian serta kasih sayang adalah karunia dan sumber motivasi tiada batas. Hidup menjadi pendidik dan seniman merupakan paduan nada yang harmonis. Pertemuan antara logika dan ekspresi dapat menjadi energi bagi kehidupan saya. Kini pada usia 65 tahun, sudah lebih dari separuh usia diabdikan kepada negara dan kesenian, tidak akan pernah pupus dalam berjuang mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka di momen purnatugas sebagai pengajar aktif di FSMR, ISI Yogyakarta, akan menjadi penanda kebangkitan diri dan tetap hidup di jalur seni. Inshaallah pekerjaan sebagai pengajar akan terus menjiwai karier sebagai seniman dan penulis artikel seni yang sudah lama saya rintis.

Perjalanan karier sebagai pendidik dan pejabat di FSMR, ISI Yogyakarta dalam bidang film, televisi, dan fotografi berkembang pesat. Awal tahun 1994, menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Televisi, berlanjut sebagai Ketua Jurusan Televisi, kemudian sebagai Pembantu Dekan III Bidang Mahasiswa. Pada tahun 2008 sampai 2016, selama dua periode menjabat sebagai Dekan FSMR, ISI Yogyakarta. Setelah selesai menjabat sebagai dekan, aktivitas sebagai pendidik terus berlangsung, bahkan semakin sibuk mengajar di beberapa perguruan tinggi di Yogyakarta.

Perhatian saya kepada dunia pendidikan di luar ISI Yogyakarta juga membawa hikmah. Pada tahun 1994, dengan beberapa teman, yaitu Drs. H. Umar Hadi, M.S., Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., dan alm. Drs. Wibowo, M.Sn., kami berempat mendapat kepercayaan membidani lahirnya STSRD VISI Yogyakarta. Kemudian pada tahun 2010 sampai sekarang, menjadi pengajar tidak tetap bidang pengetahuan kreativitas seni dan tata artistik di STMM “MMTC” Yogyakarta.

Pada tahun 2007 sampai 2016 menjadi asesor Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi yang bertugas melakukan penilaian dan kelayakan penyelenggaraan program studi di beberapa perguruan tinggi seni di Indonesia. Selama menjalani tugas sebagai asesor, saya banyak mendapatkan pengalaman tentang hal ihwal kearifan lokal dari perguruan tinggi seni yang berbasis pada seni tradisinya. Setelah menyelesaikan tugas sebagai Dekan FSMR tahun 2016, saya menerima tawaran dari Fakultas Seni Halus dan Seni Reka Departement Foto Media Creative UiTM Shah Alam Malaysia, untuk menjadi External Assessment Final Degree sampai tahun 2020.

Selama empat tahun menjadi penguji sekaligus menimba pengetahuan dan berbagi pengalaman di Negeri Jiran. Dukungan dari beberapa teman pensyarah (dosen) di program studi tersebut, seperti Andrialis Abdul Rahman, Fadhil Kamarudin, Niknorazidah Nikaziz, Nik Ridzuan, dan Cahaya Nizalazim, meyakinkan saya betapa mulianya berbagi ilmu dan mereka adalah sahabat yang tidak dapat dilupakan.

Ketika menjadi dosen di FSMR, saya mendapat banyak kesempatan mengikuti workshop dan pendidikan singkat tentang film, *video art*,



Gambar 4 External Assessment Final Degree Dept. Foto Media Creative UiTM Shah Alam Malaysia, 2019

program televisi, dan fotografi, untuk mendalami ilmu pengetahuan, perkembangan teknologi, dan praktika produksinya. Selain menjalani serangkaian *workshop* dan pendidikan singkat, saya juga melakukan studi banding kurikulum serta model pendidikan yang sama di beberapa perguruan tinggi di luar negeri, seperti Singapura, Malaysia, Thailand, Australia, Portugal, Hongaria, Perancis, Belanda, China, Amerika, dan Mesir. Dari kunjungan kerja sama antarlembaga pendidikan tinggi seni tersebut, saya mendapat kemudahan untuk melihat proses belajar mengajar dan mengetahui perkembangan bidang ilmu film, televisi, animasi, *video art*, fotografi, dan multimedia. Dari serangkaian kunjungan akademik tersebut, saya mendapat banyak pengalaman, juga ilmu yang dapat meningkatkan kualitas sebagai pendidik. Selain itu, hasilnya dapat diformulasikan menjadi bahan kurikulum dan materi ajar yang bermanfaat bagi para mahasiswa.

Perupa dan Ideologi

Menjadi seniman perupa idealnya menjalani pendidikan formal. Hal ini penting dilakukan untuk menguatkan pengetahuan seni serta teknik berkarya. Dimulai dengan metode penyusunan konsep berkarya, pembentukan gaya dan teknik, semuanya itu berproses dan dilakukan dengan cara belajar terstruktur. Seorang seniman perupa harus membekali dirinya dengan intelektual dan etika moral yang baik. Intelektual digunakan untuk menjelaskan sifat pikiran yang mencakup sejumlah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, dan membaca tanda-tanda. Pengetahuan ini erat kaitannya dengan kemampuan kognitif dan berimajinasi yang harus dimiliki oleh individu seniman. Adapun etika moral yang bersifat relatif dapat berubah-ubah sesuai dengan situasi dan kemajuan budaya. Etika berkaitan erat dengan kebaikan dan keburukan dalam hidup manusia, khususnya perbuatan manusia yang didorong oleh kehendak serta didasari pikiran yang jernih dengan pertimbangan perasaan. Maka, etika moral di dalam konteks kehidupan berbangsa sangat membantu agar tidak kehilangan orientasi untuk sanggup menilai, menghadapi ideologi-ideologi budaya luar Nusantara ini.



Gambar 5 Fatamorgana, cat minyak di atas kanvas, 2010
(Koleksi Bapak Byron Good dan Ibu MJ Good, Cambridge, Massachusetts, America)

Di dalam proses pembentukan karakter (intelektual dan etika moral), seorang seniman perupa akan melewati perjalanan dan pembelajaran yang cukup panjang. Sebab, karakter seseorang bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir. Lebih dari itu, karakter merupakan pembentukan ataupun tempaan lingkungan alamnya dan juga orang-orang yang ada di sekitarnya. Lebih spesifik lagi, karakter bisa juga terbentuk melalui proses pembelajaran di pendidikan formal, di rumah, dan di lingkungan sekitar tempat tinggal. Pendidikan karakter (character education) sangat erat hubungannya dengan pendidikan moral karena tujuannya adalah untuk membentuk kemampuan kecerdasan individu guna membentuk kepribadian yang dilandasi oleh visi dan misi. Seseorang yang ingin hidup dengan cita-citanya, tentu memiliki ideologi, yaitu visi yang komprehensif, dengan cara pandang terhadap semua hal secara umum dan filosofis.

Ideologi itu sekumpulan ide dasar, gagasan, keyakinan, dan kepercayaan yang sifatnya sistematis sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapai dalam kehidupan manusia. Demikian juga dengan seniman perupa, tentunya di dalam cita kreatifnya ideologi harus berada di dalam napas estetikanya. Tujuannya, agar karya yang diciptakan bukan untuk kepentingan artistik semata, tetapi ada visi dan misi yang dapat memberikan makna bagi kehidupan manusia serta bangsa. Di dalam pandangan para ahli

filosof, ideologi adalah gagasan dan kepercayaan seseorang yang secara sistematis dihubungkan dengan kondisi-kondisi aktual kehidupannya, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Maka untuk gambaran idealnya, ideologi bagi saya, adalah cara pandang dan berpikir tentang eksistensi hidup beserta nilai-nilainya. Oleh sebab itu, ideologi tidak akan pernah terpisahkan dari cara berpikir serta perilaku hidupnya.



Gambar 6 Kelahiran, Fotografi Mix Lukisan, 2014

Karya seni bisa menjadi cermin dan wajah ideologi senimannya. Bahwa bentuk ideologi akan selalu menjelma menjadi gagasan dan nilai dari keyakinan hidupnya. Untuk itu, wajah ideologi saya sebagai seniman perupa dengan daya estetikanya akan selalu terungkap ketika terekspresikan ke dalam suatu karya seni. Untuk sampai pada pada fase itu, dibutuhkan suatu proses agar kreativitas seseorang dapat sampai pada capaian ideologi cita estetikanya. Proses itu semacam metode belajar dan kematangan dalam berpikir, juga cara menganalisis setiap persoalan keindahan yang ada di hadapannya (momen estetik).

Dengan demikian, pemunculan ideologi dalam karya seni akan berlandaskan pada aspek nilai dan keindahan yang dicitakan. Pada waktu saya menjalani proses belajar di STSRI "ASRI" Yogyakarta, mulai timbul kesadaran bahwa menjadi seorang seniman perupa harus memiliki ideologi. Di dalam pandangan para ahli filsafat, ideologi adalah gagasan dan kepercayaan seseorang yang secara sistematis dihubungkan dengan kondisi-kondisi aktual kehidupannya, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Maka, untuk gambaran idealnya, ideologi bagi saya adalah cara pandang dan berpikir tentang eksistensi hidup beserta nilai-nilainya. Oleh sebab itu, ideologi tidak akan pernah terpisahkan dari cara berpikir serta perilaku hidup.



Gambar 7 ICON, Objek 3 Dimensi, Kayu dan Logam, 2019

Penggambaran ideologi dalam suatu tema dalam karya seni menjadi salah satu unsur penting untuk menyampaikan pesan dan makna. Para pakar bidang seni meyakini bahwa tema berkaitan erat dengan *subject matter* yang menjadi dasar penceritaannya. Menurut Keraf, tema merupakan suatu amanat utama yang disampaikan oleh kreator lewat karyanya. Maka di dalam tema terdapat persoalan atau pokok pikiran yang dijabarkan di dalam suatu karya seni, yaitu isi dan pesan. Berdasarkan pandangan itu, saya memosisikan tema dan makna dalam karya seni, agar dapat dibaca melalui tanda, simbol, dan metafora. Unsur semiotika yang berada di dalam bentuk objek dan elemen visual lainnya, menjadi sangat spesifik dan mendasar karena memiliki peran yang penting sebagai penunjang penguatan tema agar tercapai kedalaman suasana pikiran atau emosi. Untuk itu, tema dalam karya-karya saya selalu memiliki kandungan cerita serta bermakna agar dapat dibaca sebagai inti dari pesan yang harus tersampaikan.

Media dan Tema dalam Karya Seni

Selama kurun waktu 44 tahun berkarya, saya sudah melewati empat periode tema dalam penciptaan karya seni, yakni Wayang Rumput, Mask, Babi Berdasi, dan Wayang Indonesia. Perkembangan dari satu tema ke tema selanjutnya sangat dipengaruhi oleh situasi perkembangan fenomena ekonomi dan sosial politik yang terjadi di negeri ini. Kontekstual adalah konsep dari lahirnya ide dan tema seni saya, maka dengan cara itulah akan dapat mengembangkan serta mewujudkan kreativitas menjadi beragam bentuk karya seni. Maka, sejak tahun 1979 hingga saat ini saya tetap konsisten membuat karya seni lukis dan sudah menjalani beberapa periode teknik, media, corak, dan tema.



Gambar 8 Silence-Bacalah II, Seri Wayang Indonesia, Drawing di Atas Alumunium, 2022

Pada tahun 1994 ketika berada di FSMR, ISI Yogyakarta, saya mulai membuat karya fotografi seni dan video seni. Dorongan yang kuat untuk berkarya menjadi semakin tidak terbendung ketika ada peluang berkreasi membuat karya multimedia dengan menggabungkan aspek fotografi, video, dan objek tiga dimensi dalam satu ruang pameran. Latar belakang penciptaan karya seni instalasi ini bukan sekadar tuntutan kreativitas, namun sebagai suatu perjalanan dari alur pemikiran ketika ide dan konsep seni menuntut terciptanya ruang interaktif dengan melibatkan penontonnya. Tuntutan kreatif seperti ini sangat wajar terjadi pada setiap seniman perupa yang kreatif. Jadi, ketika era seni rupa hibrida mulai populer diapresiasi oleh masyarakat, sesungguhnya telah membuka peluang bagi saya untuk melakukan kerja kreatif dengan ide-ide yang liar dan lebih berani.

Penutup

Dongeng tentang kisah hidup saya sebagai PNS yang bertugas mencerdaskan anak bangsa dan perjalanan sebagai seniman perupa selama 44 tahun sudah terlukiskan semua. Semoga kisah ini dapat menjadi inspirasi positif bagi generasi selanjutnya. Buku *Estetika, Seni, dan Media: Bunga Rampai Purnatugas Alex Luthfi R.* yang dipersembahkan oleh teman sejawat FSMR, ISI Yogyakarta adalah persembahan yang tidak ternilai harganya. Perasaan haru dan bahagia, campur aduk menjadi satu membuat saya bangga dan optimistis bahwa di dalam tubuh FSMR, ISI Yogyakarta telah lahir generasi muda yang berwatak mulia. Khusus kepada para penyumbang naskah buku bunga rampai ini, saya ucapkan selaksa terima kasih. Harapannya pertemuan kita di dalam ruang literasi bukan sekadar menjadi memori yang indah, tetapi bisa bermakna memberikan sumbangan pemikiran tentang perkembangan estetika dalam seni.



Gambar 9 Lumbung dan Celeng, Instalasi, 2020

Kepada para pembaca yang mengapresiasi buku bunga rampai ini menemukan sepercik nur dari laku dan leluaku saya selama 44 tahun berkarya. Bahwa sebagai guru dan seniman harus bisa memberi dan menjadi sumber mata air bagi siapa pun. Realitas ini menunjukkan sikap ikhlas memberikan, merelakan seluruh apa yang telah saya peroleh dan miliki

kepada siapa pun yang sedia menerima, dan memanfaatkan demi kebaikan dan kemajuan dunia pendidikan seni. Dan, inilah wujud nikmat yang saya peroleh setelah menjalani kehidupan dengan tawakal, ikhlas, dan beribadah seni. Tentu saja semua ini berkat doa orang tua yang mencintai anaknya. Doa itu terekspresikan di dalam puisi yang diciptakan oleh ayahanda tercinta.

Bicaralah, anakku ...

Dengan lentera dan bunga

Cahaya ornamen bukanlah pahatan puisi tua

Melainkan deru ombak terbanting dalam kelim

Memecah hening dalam kerisauan

Bulan dan perahumu terus melaju

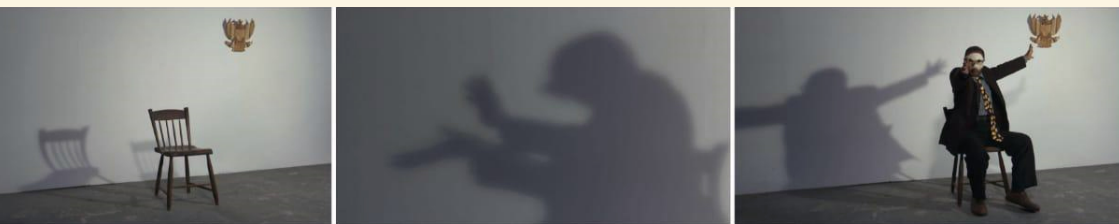
Luthfi Rachman

Surabaya, Juni 1983

Alex Luthfi R.

Saung Banon Arts

Yogyakarta, 30 Oktober 2023



Estetika Seni

SEMIOTIKA DALAM KAJIAN BUDAYA MEDIA DAN DALAM KAJIAN KEBUDAYAAN KITA

Triyono Bramantyo

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
bramantyo.triyono151@outlook.com

ABSTRAK

Artikel ini adalah kajian atas makna estetik kebudayaan kita didahului dengan diskursus mengenai kajian kebudayaan, hingga pemahaman atas makna signifikan kebudayaan nasional kita yang memiliki spirit kesatuan dan kebersamaan atas keberagaman budaya kita. Dengan mengelaborasi sumber bacaan yang bisa diandalkan menggunakan metode deskriptif kritis, penulis mulai menguraikan gagasan tersebut sehingga dicapai sebuah pemahaman atas apa makna kebudayaan nasional yang kita cita-citakan itu. Sudah barang tentu diskusi ini mengandung pandangan-pandangan yang subjektif, dengan adanya konsekuensi logis untuk terbukanya ruang kritik, karena sebuah diskursus memang selalu terbuka untuk ide yang lebih hebat dan bisa diterima. Hal ini mengingatkan kita kepada generasi pertama aliran Frankfurt (Frankfurt School) dengan tokoh-tokohnya seperti Adorno, Horkheimer, Walter Benjamin, Marcuse, dan Erich Fromm, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*) harus selalu terbuka demi mencapai sebuah dialogis yang berkelanjutan. Ini pula yang menjadi konklusi artikel ini, yakni kita harus mengembangkan kemampuan analisis atas arah kesenian kita, mencari dan menemukan filosofi yang baru, demi mencapai translasi makna modernitas ke arah pengkajian kebudayaan nasional kita. Analogi politisnya; jika demokrasi liberal jelas tidak cocok buat kita, misalnya, kita juga harus melihat bahwa sosialisme juga terbukti gagal. Jadi, tidakkah kita harus mencari jalan ketiga? Kebudayaan nasional kita menjanjikan jalan ketiga ini, tetapi kita belum ke sana, dan masih jauh dari sana.

Kata kunci: kajian kebudayaan, semiotika, translasi kebudayaan nasional

Pendahuluan

Kajian kebudayaan atau *cultural studies* sudah mulai menjadi diskursus sebagai bagian dari filsafat kritik sejak era Immanuel Kant (1724-1804), termaktub dalam bukunya *Critique of Pure Reason* (1781). Dalam buku ini Kant mengaitkan penilaian estetik yang memiliki hubungan dengan pengalaman estetik untuk sampai pada pemahaman mengenai makna (*meaning*) dan penandaan (*signification*). Dari sini pula muncul apa yang sekarang kita kenal sebagai awal dari munculnya istilah semiotika (*semiotics*).

Lebih jauh dinyatakan oleh Kant (1933:19) bahwa: "*Aesthetic experience is a conceptually indeterminate experience of meaning.*" ["Pengalaman estetik adalah sebuah pengalaman atas makna yang bersifat tidak dapat dibatasi"]. Konteksnya dengan signifikansi, lebih lanjut Kant (1933:20) mendeskripsikannya sebagai berikut: "*More precisely, as reflective judgement, it is an experience of the endless process of signification as the production and immanent destruction of signifiers or sign-vehicle in the interpretive apprehension of material form.*" ["Lebih tepatnya, sebagai penilaian yang reflektif, ia (pengalaman estetik tersebut, *pen.*) adalah sebuah pengalaman atas proses penandaan yang tiada batasnya sebagai produk dan destruksi imanen atas penanda-penanda dalam penghargaan yang bersifat dipahami atas sebuah objek"].

Di Berlin, Adorno (1966:15) menyebut kajian kebudayaan sebagai *kulturwissenschaften* (*cultural sciences*). Dalam bukunya yang berjudul *Negative Dialectics*, disebutkan bahwa fokus kajian kebudayaan untuk saat ini adalah kajian kebudayaan sebagai sebuah kajian atas masa kini. Dalam pengertian inilah tulisan ini akan menyinggung juga pemahaman modernisme dalam konteks filsafat dan kebudayaan pada umumnya, termasuk, bagaimana modernisme Barat harus ditranslasikan (diterjemahkan, atau lebih tepatnya dipahami!) dalam konteks kebudayaan nasional, jika kita ingin membayangkan bahwa suatu ketika kita akan memiliki *image* apa itu kebudayaan nasional kita.

Dengan demikian, ada semacam benang merah antara kajian kebudayaan dan semiotika. Titik berangkat dari keduanya memang hampir boleh dikatakan bersamaan, yakni sejak era tradisi *post-Kantian* yang habis-habisan mengkritik teori-teori pragmatisme. Demikian juga, karena di dalam konteks kesenian, keduanya memiliki substansi pembahasan yang sama, yakni tentang estetika, di atas tadi disinggung tentang hubungan estetika, pengalaman estetik, tanda, penanda, dan penandaan yang menjadi titik fokus pembahasan mengenai semiotika. Lebih dari itu, kajian kebudayaan, semiotika, dan estetika tidak dapat dipisahkan karena pemahaman mengenai kajian kebudayaan beranjak antara signifikansi atau penandaan (*signification*) dan estetika beranjak dari makna (*meaning*) dan kepekaan (*sensibility*).

Di dalam tulisan ini, ketiga subbahasan di atas sengaja tidak akan dipisah-pisahkan agar pemahaman yang mendasar dapat dicapai secara menyeluruh. Hal ini bukan tanpa alasan. Eco (1976:191), misalnya, menyatakan bahwa, "*Semiotics studies all cultural processes as processes of communication.*" ["Semiotika mengkaji semua proses kebudayaan sebagai proses komunikasi"].

Dengan demikian, jelas bahwa kajian kebudayaan meliputi di dalamnya kajian semiotika dan semiotika memiliki kajian estetik. Sebuah konteks yang sangat luas sehingga tulisan ini akan dibatasi sampai pada konteks ketiga subbahasan tersebut dengan kajian pemahaman kesenian di Indonesia. Sudah tentu, kajian ini juga hanya bersifat umum (*general overviews*), dengan harapan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai kajian yang lebih bersifat khusus atas berbagai genre kesenian yang ada dan akan berkembang di tanah air tercinta ini.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Kajian kebudayaan dewasa ini sangat dipengaruhi oleh media. Ini berarti bahwa kita harus mengakui rangkaian wacana media yang tampaknya mencakup segala hal yang membentuk begitu banyak pengalaman kita sehari-hari. Pengalaman yang kemudian

membawa perasaan kita sendiri sebagai manusia yang di dalamnya meliputi nilai-nilai budaya, kepercayaan, identitas kita, dan sejenisnya, yang secara aktif dibentuk kembali oleh keterlibatan kita sehari-hari dengan wacana-wacana ini dengan cara yang sekaligus dangkal dan mendalam. Matheson (2005:1) mencatat bahwa kita dituntut untuk mendekonstruksi diskursif media sosial kita secara kritis apabila kita hendak memahami makna 'wacana' bahasa media, gambar, dan bentuk simbolik yang ada. Karena itu, kajian media atau studi komunikasi juga terkait dengan kajian budaya, tentang apa yang nyata, menarik, indah, bermoral, dan semua makna yang melekat di dalamnya.

Selintas barangkali kita boleh mengingat Descartes manakala berseru, 'Aku berpikir, karena itu, aku ada!', maka demikianlah hendaknya kita harus kembali merayakan era akal sehat (*age of reason*). Homan (2022:1) mengingatkan kita untuk berpikir kritis manakala berhadapan dengan media yang dewasa ini dibanjiri dengan cerita-cerita, kebenaran, fakta, peristiwa masa kini, masa lalu, tentang realitas yang mungkin menyeramkan, mungkin utopis, benar atau salah, estetik, berita bohong, video yang menyenangkan, dan juga swafoto yang berlebihan.

Hamlet berbicara tentang teater sebagai cermin dari realitas sekitar kita, kini media adalah teater vulgar tentang cerminan kehidupan kita dewasa ini. Cermin kita kini termasuk dunia media yang perkembangannya telah menjadi aktivitas industri berbasis produksi dan monetisasi. Dengan digitalisasi yang mampu mengubah bentuk dan status konten menjadi media komoditas, digitalisasi industri media telah mendorong lahirnya ekonomi digital yang semakin terbuka untuk siapa pun. Kajian budaya media (*media cultural studies*) mestinya menjadi amat sangat menarik karena tantangan utamanya adalah kajian sistematis wacana diskursus kebudayaan yang telah dan sedang terus-menerus berubah dengan kecepatan *mega speed* yang membuat dunia akademik selalu tergepoh-gepoh untuk mengejar ketertinggalannya. Sebuah kondisi yang telah melahirkan

kegelisahan intelektual yang melelahkan dan membuat para cendekiawan makin teralienasi.

Namun, dalam pada itu, ada titik cerah jika kita hendak memahami hierarki budaya yang terbentuk secara global. Menurut Brydon (2000:5), wacana seni global telah membuka landasan baru dalam eksplorasi penilaian hierarki budaya melalui kajian sosiologi seni, sosiologi budaya dan ekonomi, serta kajian interdisipliner dinamika seni dan budaya global. Artikel ini sedikitnya hendak mengajak sidang pembaca ke arah itu, pada pemahaman makna kebudayaan nasional kita secara kritis seraya bertanya di mana dunia pendidikan seni harus berperan dalam hierarki budaya global ini.

Demi mencapai itu, menurut Dahlgren dan Hill (2023:5) hendaklah dicapai sebuah pemahaman tentang media, budaya dan demokrasi, sebagai sebuah keniscayaan yang tidak bisa kita kesampingkan begitu saja. Perspektif baru ini, setidaknya, menawarkan kepada kita untuk mengkaji makna keterlibatan kita di dalam media sebagai sumber daya untuk hidup.

Hasil dan Pembahasan

Sekilas tentang Tanda (*Sign*)

C.S. Peirce, salah seorang tokoh semiotika, membuat klasifikasi jenis tanda menjadi tiga jenis yang berbeda secara esensial, terutama dalam hubungannya dengan objeknya, yakni ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Peirce, 1955:31). Dalam seni pertunjukan tradisional kita, misalnya, ikon bisa digambarkan sebagai wujud atau pengejawantahan gagasan seni menjadi genre kesenian tradisional tertentu. Indeks adalah berbagai fungsi literal seni pertunjukan tradisional itu sendiri, misalnya yang berhubungan dengan nilai-nilai filosofi dan kesusastraan. Simbol berhubungan dengan fungsi linear (fungsi sosial) dan vertikal (nilai-nilai metafisik yang ada), serta berbagai nilai ideal seperti kebiasaan (adat) dan hukum (norma) yang berlaku dalam berbagai genre yang ada.

Demikian pentingnya aspek tanda dalam konteks ini sehingga Pierce (1955:38) menyebutnya sebagai yang pertama (*the firstness*) atau menurut istilahnya sebagai *representamen*. Sebagai yang pertama, tanda berada dalam sebuah hubungan triadik (*triadic relation*) yang bersifat murni (*genuine*), dengan yang kedua, sebagai objeknya, sehingga dapat membatasi yang ketiga, yang disebutnya sebagai *interpretant*. Ketiganya bersifat *genuine*, saling melengkapi dan tidak mungkin dapat berada dalam suatu kompleksitas hubungan yang hanya *dyadic* (dua arah). Dengan demikian, yang ketiga, yakni '*the interpretant*' (si penerjemah), tidak boleh juga terperangkap dalam hubungan yang hanya bersifat *dyadic* terhadap objeknya, melainkan harus berada dalam sebuah hubungan triadik sebagaimana *representamen*.

Yang pertama atau *representamen*, adalah tanda (*sign*), dalam konteks ini adalah nilai-nilai substansial yang terdiri atas ikon, indeks, dan simbol dari—misalnya—sebuah genre seni pertunjukan tradisional kita. Sementara itu, yang kedua, adalah objeknya, yakni pengejawantahan dalam bentuk formal seni pertunjukan tradisional kita, sedangkan yang ketiga, *interpretant*, adalah kita sebagai penerjemah, katakanlah sebagai pewaris, pengkaji, selanjutnya sebagai pengembang (revitalisator) atas genre seni pertunjukan tradisional tersebut.

Jelas kiranya, tidak bisa tidak hubungan tersebut *conditio sine qua non*, adalah berupa hubungan triadik, betapapun kompleksnya. Dengan demikian pula, seperti dikatakan oleh Deleuze (1987), kekuatan pemikiran semiotika Pierce adalah terletak pada tujuannya untuk memahami tanda atas dasar pengejawantahan nilai-nilai, objeknya dan penerjemahnya, dan bukannya semata-mata dalam keterbatasan fungsi seperti yang ada di dalam pengertian linguistik.

Deleuze (1987:47) memiliki argumen sebagai berikut: "... *pragmatic semiotics not as a compliment to logic, syntax, or semantics, but, on the contrary, as the fundamental element upon which all the rest depend. A non-linguistic semiotics will be a descriptive science of reality (which is logic itself)*. [...semiotika

pragmatik bukan sebagai pelengkap atas pengertian logika, sintaksis atau *semantics* (kalimat), tetapi sebaliknya, sebagai unsur fundamental ketika yang lain-lainnya bergantung padanya. Sebuah semiotika nonlinguistik akan menjadi ilmu pengetahuan deskriptif mengenai realitas (yakni logika itu sendiri, *pen.*)].

Jika ditarik simpulan, analisis Deleuze tentang trikotomi (*trichotomy*) semiotika Pierce (ikon, indeks dan simbol), ketiganya tidak dibedakan oleh hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (yang ditandai), melainkan ketiganya memberi karakter hubungan *sign* (tanda) dengan objeknya, bukan kepada yang ditandai (*signified*). Penandaan (*signification*) adalah hubungan triadik, menghendaki adanya *interpretant*. Jadi, bukan semata-mata hubungan dua arah (*dyadic*) antara *signifier-signified* seperti yang lazim kita jumpai di dalam semiotika linguistik. Akibatnya, bukan hanya simbol yang bersifat terbuka untuk gerakan konstan timbal balik dari tanda ke tanda lainnya, melainkan semua tanda, yakni di luar subjek (keberadaan) mereka, hingga akhirnya sampai ke *interpretant* adalah merupakan suatu korelasi triadik yang absolut.

Dapat dipahami, teori Pierce mengenai *interpretant, the thirdness*, adalah dimensi interpretif (pemahaman) dari proses menandai (*signifying*) sebagai cara ketika hubungan antara sebuah tanda dan objeknya dimanifestasikan (diejawantahkan) di dalam pengertian makna (*meaning*). Pierce (1955:39) menyatakan dengan tegas bahwa, “A Sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity.” “Sebuah tanda adalah sesuatu yang berhadapan kepada seseorang demi sesuatu yang memiliki arti atau kapasitas tertentu”].

Di atas tadi disinggung pendapat Kant tentang makna dan pengalaman estetik yang dikatakannya sebagai proses yang tiada habisnya atas penandaan (*signification*). Jika dibuat analisis komparatif atas pendapat tersebut dalam hubungannya dengan pendapat Pierce, penilaian estetik bukan merupakan penilaian atas makna dalam pengertian yang konvensional (seperti membuat interpretasi misalnya). Melainkan hal itu—penilaian

estetik tersebut—secara *conditio sine qua non* menghendaki proses interpretatif dari pencarian makna sebagai dasar atas pengalaman tersebut.

Objek estetik (sebuah objek dalam aspek estetikanya), dengan begitu, harus terbuka untuk interpretasi secara *sustainable* (dapat diperbaharui). Estetika, dengan demikian, menandai sebuah keadiluhungan yang bersifat inheren di dalam materialitas benda atau karya seni sehingga membawa potensi ke arah yang bersifat dapat dipahami (*interpretability*).

Karya musik klasik Barat adalah salah satu contoh objek estetika yang dapat dikaji secara ontologis. Schopenhauer pernah membuat pernyataan bahwa, "*Music is a secret metaphysical exercise of the philosophizing the soul* (Rosenberg, 1974:66). Musik adalah sebuah kunci rahasia metafisik untuk membijaksanakan jiwa". Jika kita mengadakan pengkajian ontologis secara ekstensif terhadap seni pertunjukan tradisional kita seperti karya-karya karawitan yang adiluhung itu, misalnya, pemahaman atas makna serta diseminasi apresiasi dan revitalisasi genre ini akan terwujud (terejawantahkan) tidak hanya sebagai diskursus yang verbal, melainkan sampai pada implementasi ke arah pengembangan teori dan teknologi karawitan yang sudah mengalami stagnasi semenjak akhir zaman Majapahit pada abad ke-13.

Rahasiannya adalah kita harus memahami fungsi *sign*. Eco (1976:26) menyatakan bahwa, "*A Sign-function is the co-relation between an expression and a content based on a conventionally established code (a system of co-relational rules). Code provides the rules that generate Sign-function.*" ["Sebuah fungsi-tanda adalah ko-relasi antara sebuah ekspresi dan makna yang dikandung didasarkan atas kode (sebuah sistem atas aturan-aturan yang ko-relasional) yang secara konvensional ditetapkan. Kode menyediakan aturan-aturan yang mendorong fungsi-tanda"].

Secara ontologis, kesenian adiluhung karawitan kita telah memiliki kode tersendiri yang mendorong fungsi-tandanya yang ada. Akan

tetapi, harus diakui bahwa kode itu masih bersifat eksklusif dan kurang didiseminasikan secara didaktik. Akibatnya, *sign-function* hanya dimengerti dalam kalangan yang sangat terbatas. Hal ini membatasi kemampuan interpretatif kita dalam mentransmisikan genre adiluhung ini kepada masyarakat yang lebih luas. Akibat lainnya, kita sendiri kebingungan dalam menemukan metodologi pengkajian budaya (*cultural studies*) atas genre ini, meski nilai-nilai adiluhungnya memiliki nilai-nilai ontologis universal.

Sebagai *representamen*, seni karawitan memiliki ikon, indeks, dan simbol yang kaya sebagai objek ontologis yang menjanjikan terciptanya *interpretant* sebagai filsuf Indonesia yang dapat kita sejajarkan dengan para cendekiawan Barat. Jika objek yang berupa nilai-nilai estetik—makna dan pengalaman estetik—atas karawitan sebagai *representamen* dapat dikaji secara ontologis (filsafat karawitan) dengan teknik pengkajian atau metodologi penelitian yang memiliki ‘kode’ (yang mendorong fungsi-tanda) ditetapkan terlebih dahulu, ideologi (cita-cita) tentang revitalisasi akan terwujud. Seni karawitan akan bersifat adiluhung dan dinamis dalam arti sebagai objek pengkajian kebudayaan (*cultural studies*).

Contoh tanda yang secara indeksikal bersifat paradigmatis dapat kita lihat dalam fotografi. Menurut Pierce, gambar foto bersifat instruktif karena kita tahu pasti bahwa apa yang kita lihat dalam beberapa hal persis sama seperti objek yang direpresentasikan. Akan tetapi, kemiripan itu dihasilkan oleh berbagai keadaan yang secara fisik dipaksa untuk berhubungan detail demi detail kepada keadaan yang alamiah.

Secara tepat Pierce (1955:99) menyatakan, “... *The fact that photograph is known to be the effect of the radiations from the object renders it an index and highly informative.*” [“... Fakta bahwa gambar foto diketahui sebagai efek radiasi dari objek yang digambarkan, adalah sebuah indeks dan sangat bersifat informatif”].

Sekilas tentang Makna (*Meaning*)

Menurut kalangan hermeneutik, makna dan representamen sangat berbeda karena *signifiers* (penanda) sangat jelas dan dapat dipahami dalam konteksnya dengan *signifiers* lainnya. Hal ini menyebabkan kegagalan untuk membuat hubungan secara langsung dengan *signifieds* (yang ditandai). Artinya, pada ujungnya, hal-hal yang berhubungan dengan linguistik (makna yang disampaikan secara deskriptif), tidak sesuai dengan dunia (representamen) yang sesungguhnya. Sebabnya adalah makna selalu bersifat intertekstual dan intralinguistik. Makna tidak kurang bersifat arbitrer (tegas) dan juga *mutable* (dapat membisu, tidak bisa diungkapkan). Jelasnya, makna secara radikal bersifat *indeterminate* (tidak dapat dibatasi).¹

Pandangan hermeneutik jelas berbeda dengan pandangan kalangan realisme dan pragmatisme. Yang terakhir ini pernah penulis kemukakan secara panjang lebar dalam artikel Bramantyo (1998).. Pandangan hermeneutik juga berpendapat bahwa interpretasi didasarkan atas pengetahuan mengenai kode, yakni yang berhubungan aturan-aturan serta tradisi yang diketahui melatarbelakangi hidup seorang *artist* (seniman). Akan tetapi, kalau kita lihat bahwa karya seni lukis pada dewasa ini banyak yang diciptakan untuk presentasi di galeri saja, ada semacam *misrepresentation* (penempatan yang salah) tentang karakter dan tujuan akhir dari karya seni lukis, yakni sebagai representamen estetik.

Sampai di sini muncul pertanyaan mengenai apa yang dapat kita pelajari tentang kehidupan dari seni? Pertanyaan ini akan mengarahkan kita pada pemahaman tentang makna secara lebih

¹ Hal ini berhubungan dengan persepsi dan kemampuan menerima pengalaman estetik pihak ketiga menurut dimensi ontologisnya Peirce, yakni *interpretant*. Oleh karena itu, Deleuze menyarankan pendekatan pragmatik tidak melulu atas kode (aturan) logika sintaksis dan semantik, melainkan lebih pada pendekatan nonlinguistik. Thomas (1959:53) menegaskan, "Ketika kita melihat sesuatu secara estetik, perhatian kita terarah pada apa yang terlihat di depan kita. Pertanyaan mengenai realita tidak muncul dengan sendirinya."

mendalam. Kita tahu bahwa sejak Plato hingga Schiller, seni dikatakan sebagai simbol yang menggambarkan moralitas, karena tujuannya adalah untuk meningkatkan status sosial dan pendidikan seseorang.

Lebih dari itu, karya seni seringkali diperlakukan sebagai bukti nyata atas karakter dan kondisi psikologis seniman penciptanya, keadaan dan proses kreatifnya, dan bahkan etos dan struktur politik masyarakatnya. Pendapat klasik ini masih merupakan fakta yang dapat kita lihat di tanah air. Kolektor seni lukis, misalnya, tidak terkagum-kagum dengan lukisan yang bernilai historik tinggi atau memancarkan representamen dan kode, simbol dan signifikansi yang tinggi—tidak dengan maksud melupakan aspek teknik yang *advance*—melainkan hanya memburu sesuatu yang baru, trendi, dan terutama memiliki sisi kontekstual.

Kalangan modernis sama sekali melawan apa yang digambarkan oleh Plato dan Schiller. Mereka lebih menekankan otonomi seni dan pembebasan nilai-nilai estetik dari berbagai hal yang secara duniawi bersifat praktis (Feagin, 1997:7). Maka, jawaban atas pertanyaan di atas menjadi semakin sulit.

Karya seni modern sudah lepas sama sekali dari pemahaman konvensional mengenai kode, ikon, indeks, simbol, dan lain-lain. Dengan demikian, representamen karya seni semakin bermacam-macam jenis dan mediumnya. Kita belum sampai pada estetika kontemporer, walaupun pada akhir tulisan ini akan disinggung sedikit tentang hal itu, misalnya berkenaan seni digital ketika aspek eksternal dan internal sudah tidak relevan lagi, ketika pengaruh matematika dan fisika kuantum sangat menonjol, dan ketika teknologi *Experiment in Musical Intelligence* (EMI) melalui komputer, berhasil diciptakan musik dengan emosi yang sangat persis dan bahkan lebih cerdas dibanding manusia.

Jawaban atas pertanyaan di atas juga tidak akan memuaskan dan bahkan akan gagal jika kita terjebak dalam ilusi dan halusinasi. Pengalaman estetik tidak akan tercapai melalui persepsi semacam itu. Hal ini dengan tegas dinyatakan oleh Feagin (1997:18),

“Perception clearly fails to give us knowledge when we are victims of various kinds of illusion or hallucination.” [“Persepsi dengan jelas gagal memberi kita pengetahuan ketika kita menjadi korban dari berbagai ilusi dan halusinasi”]. Pengaruh ilusi dan halusinasi itu bisa disebarkan oleh komentator, kurator, atau kritikus seni yang kurang objektif dan lebih cenderung ‘memberhalakan’ atau lebih tepatnya mengkultusindividukan seorang ‘bintang’ seni dan cenderung menilai secara kontekstual saja.

Kembali pada masalah makna, pemahaman atas makna secara lebih eksplisit dapat kita pelajari dari seni lukis dan seni patung. Pemahaman makna yang dimaksud di sini bersifat total, bukan melulu visual, meskipun kedua genre kesenian tersebut adalah seni murni visual. Penulis mendapat pencerahan mengenai hal ini dari Gombrich, salah seorang tokoh *cultural studies* di Amerika (1963:6), yang menyatakan, *“...the fact that a painting or sculpture as an object relates physically to our whole body, not just to our eyes.”* [“... jelas bahwa sebuah lukisan atau patung sebagai sebuah objek berhubungan secara fisik kepada seluruh tubuh kita, tidak hanya kepada mata kita”].

Mari kita ambil contoh dari pemahaman mengenai ikon dan simbol melalui kedua genre seni murni tersebut. Ikon dapat dilihat dengan jelas dari gambaran (*image*) yang maknanya dapat kita identifikasikan dari apa yang secara visual terlihat. Dan, representamen dari gambaran (*image*) itu konteksnya dapat diidentifikasi dengan cara bagaimana hal itu digunakan. Mengutip kembali pendapat Gombrich (1963:6-7), dia menggunakan representamen *image* itu dengan huruf ‘x’. Begini penjelasannya:

“Whether something can function as a representation (representamen menurut istilah Pierce) of ‘x’ depends on how one wants to use the representation (representamen). If one merely wants to denote ‘x’, i.e., refer to it, literally anything that can serve as a symbol will do, though for most symbolic purposes, huge immobile object will not function well as symbols of anything. But if one wants parts of the

representation (representamen) to function differently, it must have a fairly well-articulated number of parts that can be brought into appropriate relations with one another. The only issue of resemblance here is whether the parts can be made to function in appropriate ways, whether one would or would not otherwise say that there was a visual resemblance between the symbol and what it symbolizes. ["Apakah sesuatu dapat berfungsi sebagai sebuah representamen dari 'x' sangat bergantung bagaimana seseorang ingin menggunakan representamen itu. Jika seseorang semata-mata ingin memakai 'x', yakni, menunjuk ke arah itu, secara literal apa pun yang dapat berperan sebagai simbol dapat berlaku, meskipun untuk sebagian besar makna simbolik, objek tak bergerak yang besar tidak akan berfungsi dengan baik sebagai simbol apapun. Akan tetapi, jika seseorang ingin bagian-bagian dari representamen berfungsi secara berbeda, harus secara jelas diungkapkan sejumlah bagian yang dapat disertakan ke dalam hubungan yang benar dengan yang lainnya. Satu-satunya masalah di sini maksud adalah apakah objek dapat menjadi fungsi yang benar, atau mungkin seseorang ingin atau tidak ingin menyatakan bahwa terdapat kesamaan yang nampak antara simbol dan apa yang disimbolkannya"].

Analisis yang hampir sama dinyatakan oleh Walton (1990:293) yang merujuk pendapat Gombrich di atas. Akan tetapi, Walton lebih spesifik menunjuk pada contoh mengenai representamen dari *image* sebuah lukisan. Demikian katanya: "*If a picture is a picture of 'x', one is to imagine of one's seeing that it is a seeing of 'x'.*" ["Jika sebuah gambar adalah gambar 'x', seseorang harus membayangkan yang dilihat adalah sebuah penggambaran 'x'"]. Analisis ini menempatkan kontradiksi atas penilaian sebuah gambar, dan atas penilaian apa gambar itu sebagai 'x', karena tampaknya tidak akan mungkin secara psikologis kita membayangkan apa pun yang oleh seseorang dilihatnya sebagai penggambaran 'x'.

Jika pengamatan dan analisis ikon dan simbol di dalam seni rupa murni seperti contoh di atas nampak demikian rumit, sebaliknya terhadap seni pertunjukan nilai-nilai artistik simbolik itu lebih nampak secara jelas. Namun, perlu dicatat sebelumnya bahwa penulis sama sekali tidak bermaksud mengadakan kajian komparatif dalam hal ini. Kita ambil contoh dalam karya drama teater. Ikon dan simbol itu dapat kita amati mengejawantah dalam *'moral lesson'* dan *'moral vision'* yang diekspresikan secara langsung, *on the stage*. Tidak kurang sejak Aristoteles, David Hume, Schopenhauer, dan Nietzsche, mereka mendeskripsikan secara mendalam efek dari *'moral lesson'* dan *'moral vision'* terutama dari apa yang disebut drama tragedi. *'Moral lesson'* dan *'moral vision'* ini jugalah yang sering dilupakan orang ketika berhadapan dengan media. Menurut Rhenald Kasali dalam siniarnya bertajuk *Jejak Digital*, jejak digital tidak bisa dihapus. Sebuah contoh, katanya, studi yang dilakukan oleh Kaplan menunjuk bahwa 40% perguruan tinggi selalu melakukan pengecekan terhadap sosial media dari calon mahasiswa. Karenanya, kita harus selalu berpikir sebelum *posting* sesuatu, apakah ini benar atau salah. Kita dituntut untuk menggunakan akal sehat dan *wisdom* (bijak) dalam mem-*posting* konten.

Penulis merujuk tulisan Jebb (1957:172) di bagian *chorus* yang menutup drama tragedi *Antigone* karya Sophocles: "*Wisdom is the supreme part of happiness; and reverence towards the gods must be inviolate. Great words of prideful men are ever punished with great blows, and, in old age, teach the children to be wise.*" ["Kebajikan adalah bagian dari puncak kebahagiaan; dan kepatuhan kepada para bijak tidak boleh disangkal. Kata-kata bijak dari orang-orang yang patut dihargai tidak akan pernah terhapus oleh hukuman sebesar apa pun, dan, dalam masa tua, ajarkanlah anak-anak untuk menjadi bijak"].

Dengan sengaja penulis memilih ungkapan dari tokoh klasik sebesar Sophocles, karena *'moral lesson'* dan *'moral vision'* itu demikian abadi sehingga masih relevan kita bentangkan di sini, apalagi pada saat kita menghadapi krisis moral yang demikian

parah ini. Seorang kawan penulis adalah anti-Soeharto, tetapi sayang karena seketika dia memperoleh kesempatan, tidak urung praktik korupsi pun dilakukannya. Inilah krisis moral yang membuat kita semua sudah menjadi munafik.

Kekecewaan yang lebih dahsyat dialami oleh Beethoven yang semula mengagumi Napoleon Bonaparte sebagai pahlawan yang akan membela dan memerdekakan manusia dari tirani kekuasaan dan akan memperkenalkan sebuah sistem pemerintahan demokrasi seperti yang dijanjikannya. Akan tetapi, apa yang terjadi adalah sebaliknya, ketika Napoleon berhasil menguasai Eropa secara geopolitik, ia memproklamasikan dirinya sebagai Kaisar Perancis yang baru. Simfoni No. 3 yang semula berjudul "Napoleon Bonaparte" pun disobek halaman judulnya dan digantikannya dengan Simfoni "*Eroica*", ditujukan untuk semua pahlawan yang membela kemanusiaan di seluruh dunia ini. Beethoven marah luar biasa dan berteriak, seperti yang direkam (dengan tulisan tangan) sahabatnya bernama Ferdinand Reis: "Jadi, dia juga tidak lebih dari orang biasa. Dia akan menginjak-injak hak asasi manusia dan hanya akan menuruti ambisinya saja. Dia akan menjadikan dirinya seperti yang lainnya, sebagai tiran!" (Kendall, 1978:62).

Kekecewaan yang sama digambarkan secara ekspresif oleh Goya dalam lukisannya yang berjudul *The Third of May 1808*, yang menggambarkan pembunuhan orang-orang tidak berdosa di Madrid (Spanyol). Lukisan ini jelas sekali mengekspresikan kesan horor atas peristiwa tragedi yang sudah terekam oleh Goya. Demikian juga ekspresi penderitaan tokoh utama yang digambarkan oleh Goya, kontras warna dan pencahayaan (dari efek kontras warna yang dihasilkan) yang demikian dramatik, gambaran tentang tentara Napoleon yang tanpa wajah, yang melukiskan kebengisan tanpa perikemanusiaan, semua itu menunjukkan protes Goya atas kejahatan dan tirani kekuasaan Napoleon.

Kembali kepada Beethoven, ikon atas *image (representamen)* dan simbol tentang tokoh heroik seperti yang diidolakan Beethoven

ketika itu sudah terlanjur mengendap di dalam memorinya dan tidak hilang begitu saja. Bahkan mengalami semacam sublimasi yang lebih dahsyat dan dibiarkannya mengendap sampai saat terakhir ketika dia harus mengekspos habis-habisan secara spektakuler melalui simfoni terakhir No. 9, "*Choral Symphony*", yang ditulisnya saat dia sudah mengalami tuli secara total. Dia mengambil syair yang ditulis oleh Schiller berjudul "*Ode to Joy*", ditempatkan di bagian akhir dari simfoni ini dengan kekuatan koor sepenuhnya ditambah empat solis vokal; soprano, alto, tenor, dan bas. Demikian dahsyatnya sehingga se usai pertunjukan perdananya penonton seakan histeris dan memberi tepuk tangan dengan antusiasme yang luar biasa besarnya.

Ini lah kutipan dari salah satu bait koor penutupnya:

*Deine Zauber binden wieder,
Was die Mode frech geteilt;
Alle Menschen werden Brüder,
Wo dein sanfter Flügel weilt.*

[“Yang tampaknya ingin bercerai-berai, bersatu-padulah,
Semua umat manusia menjadilah bersaudara,
di bawah rentangan sayap Sang Maha Bijak”]

Sekilas tentang Translasi Kebudayaan

Dalam pengertian yang luas dan sangat bersifat fundamental, batasan teoretis istilah modernisme menunjukkan adanya konsep filosofis yang bersifat universal. Akan tetapi, pengejawantahannya (implementasinya) bagi pengkajian kebudayaan kita membutuhkan suatu proses translasi (lebih tepat kita pahami sebagai ‘penyesuaian’) atas makna dan berbagai elemen dan dimensi estetika yang sudah penulis bentangkan di atas.

Izinkan pertama-tama penulis mengutip Derrida (1982:57), yang sudah banyak kita kenal sebagai tokoh paham dekonstruksi:

“With the problem of translation (i.e., processes of social intercourse and exchange in general, pen.), we are dealing with nothing less than the passage to philosophy—that is,

with the question of the possibility of universality in discourse.” [“Akan halnya dengan masalah translasi (yakni, proses-proses peristiwa dan pertukaran sosial secara umum, pen.), kita berhadapan dengan tidak kurang ke arah filosofi—yakni, dengan pertanyaan tentang kemungkinan pengertian universalitas sebagai diskursus”]

Yang menjadi masalah—jika masalah translasi kebudayaan sudah kita terima sebagai diskursus filsafat—adalah munculnya berbagai pertanyaan yang sangat mendasar, misalnya, apakah kita sudah memiliki sebuah kesepahaman filosofi tentang arah kebudayaan nasional kita? Pertanyaan itu penting kalau kita kaitkan dengan konteks pertanyaan-pertanyaan (klausul) lainnya, seperti, bagaimana ‘modernisme’ berfungsi sebagai sebuah istilah translasi? Apakah modus dari signifikansi yang tepat untuk itu? Apakah signifikansi yang paling utama yang harus dimanifestasikan dalam kemampuan translasi (*translability*) kebudayaan nasional kita? Dan yang lebih penting, perubahan-perubahan apakah yang harus kita tempuh sebagai konsekuensi atas proses translasi ke dalam konteks kebudayaan nasional kita? Dialog kebudayaan nasional kita belum menuntaskan masalah ini. Pun polemik kebudayaan nasional kita sepertinya telah kandas secara konformitas kita atas kehendak kebenaran tidak yang dipimpin oleh kebijakan dalam permusyawaratan dan keadilan, tetapi demi wacana global, kebenaran global yang absurd.

Kita sadari atau tidak, kita sedang mengalami proses ini dan sebagai konsekuensi logis, jika kita tidak mau mengalami krisis kebudayaan yang lebih serius, kita harus mencari alternatif sebagai cara translasi proses modernisme yang ‘menyerang’ kita sebagai akibat proses globalisasi. Contoh yang paling nyata adalah munculnya berbagai masalah sosial sebagai akibat kegagalan ketidakadilan ekonomi.

Izinkan penulis memberi ilustrasi sedikit mengenai contoh ketidakadilan di bidang ekonomi saja, sebab di bidang sosial sudah banyak contohnya. Apalagi di bidang hukum. Nike Corporation

mencatat profit sejumlah tiga miliar dolar setiap tahun, sementara mereka membayar buruhnya di Indonesia—kebanyakan para wanita yang kurang sejahtera—hanya satu dolar tiga sen dalam satu hari kerja, tidak cukup untuk makan dan perumahan tentu saja. Contoh lainnya, pada tahun 1996, sejumlah 447 orang paling kaya di dunia ini (Soeharto salah satunya) memiliki aset sebanding dengan sejumlah dua setengah miliar penghasilan orang miskin, sama dengan 42% seluruh penduduk bumi.

Kita ambil contoh lainnya. Kali ini izinkan penulis mengajak sidang pembaca untuk berpikir dua kali dalam memaknai istilah globalisasi di bidang ekonomi karena hal ini juga berbias di bidang kebudayaan dan juga konteks kesenian kita. Jika faktanya secara nasional, Jakarta adalah poros ekonomi nasional kita, menyerap hampir 60% ekonomi nasional berputar di Jakarta dan dinikmati oleh sekitar 20% elite dan politisi di sana, sementara daerah-daerah lainnya kita sebut sebagai daerah periferi yang menyettor pajak dan sebagainya ke poros tanpa henti-hentinya. Demikian juga halnya, secara internasional Amerika Serikat dan Eropa Barat adalah poros ekonomi dunia dan negara berkembang adalah periferi (pinggirannya). Maunya mereka selalu hendak mendikte kita, untung Presiden Jokowi menolak itu dengan program hilirisasi atas sumber daya alam kita.

Kita lihat, Amerika Serikat mengeksploitasi pinggiran Pasifik meliputi Burma, Thailand, Malaysia, Indonesia, dan Filipina. Eropa Barat mengeksploitasi pinggiran Atlantik terutama negara-negara di Afrika. Maka, paket ekonomi global yang konon akan membawa kesejahteraan seluruh umat manusia itu adalah tidak lebih dari "*institutionalised of socially structured inequality* (pelembagaan ketidakadilan sosial yang terstruktur), demikian menurut istilah Jacques Attali, seorang pakar ekonomi Prancis masa kini" (Berman, 2001:39).

Apa imbasnya di bidang kebudayaan dan kesenian kita? Kita lihat di bidang pariwisata. Kita pernah mengagung-agungkan bahwa wisata budaya akan menarik minat wisatawan mancanegara untuk menabur dolar mereka di Indonesia. Secara ekonomi harus kita

akui kebenarannya, tetapi secara kultural, kebudayaan dan kesenian kita hanya dijadikan semacam komodifikasi (paket yang disesuaikan untuk komoditas). Yang akan terjadi, sedang terjadi, dan sedang kita alami adalah proses pendangkalan nilai-nilai (*sign, index, dan symbol*) dari semua representamen kebudayaan, budaya media, dan kesenian kita serta akan menghambat proses pendalaman, meditasi, dan penghayatan nilai-nilai estetis yang dulu sudah dicapai oleh para empu kita. Nah!

Jika sebuah argumentasi dikehendaki, inilah yang dikemukakan oleh Georg Simmel, seorang tokoh dekonstruksi di Jerman abad ini:

“... the cultural and social, and the practices of everyday life, the role of intellectuals and artists is as important. Disruptions of social and cultural ties were part of the ways in which commodification forge an increasing separation between the subjective and objective realms expressed through the power of money, so central to capitalist forms and relations” (Eastwood, 2002:15). [“... secara kultural dan sosial, serta dalam praktik kehidupan sehari-hari, peranan para intelektual dan seniman adalah sangat penting. Gangguan-gangguan terhadap pertalian sosial dan kebudayaan adalah bagian dari cara-cara ketika komodifikasi mendorong tumbuhnya pemisahan antara realita subjektif dan objektif yang diekspresikan melalui kekuasaan uang, sebuah isu yang sangat sentral dalam bentuk-bentuk dan hubungan-hubungan ke arah kapitalis”].

Di atas tadi secara eksplisit penulis sudah mengajukan gagasan bahwa kita harus mencari dan menemukan semacam dasar filosofi untuk dijadikan dasar (fundamen) dalam rangka translasi istilah modernisme ke dalam khazanah kebudayaan kita (termasuk dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan bahkan politik). Simmel sudah menyatakan bahwa semua aspek ini tidak terpisahkan. Dia bahkan menyatakan secara terus terang bahwa intelektual dan seniman memiliki peranan yang sangat penting dan kapitalisme

sama sekali merusak hubungan harmonis di antara berbagai dimensi ini atas nama komodifikasi. Akan tetapi, di mana-mana terjadi politikus adalah pihak yang selalu berlawanan dengan gagasan para seniman. Bagi para politikus, "... *any text or set of ideas is merely a mask for someone's political agenda* (Berman, 2001:63)² [... setiap teks atau serangkaian gagasan hanyalah topeng bagi agenda politik seseorang"]. Nah lagi!

Jika kita berkeinginan mencari landasan filosofi yang baru ke arah "Kebudayaan Nasional", kita harus mampu menjawab pertanyaan seperti; "Tindakan apa yang harus kita lakukan demi memperoleh *image* (representamen) mengenai itu?" Dalam bukunya *Critique of Pure Reason* yang menjadi semacam tonggak bagi modernisme, Kant menyatakan (1933:58): "... *where aesthetic is the name for the 'doctrine of sensibility' and transcendental aesthetic is 'the science of all principles of a priori sensibility'—that is, pure forms of intuition: space and time.*"³ [... di mana estetika adalah 'doktrin

² Kalau kita baca lebih jauh, bahkan menurut kalangan postmodernisme, apa yang sudah dicapai oleh kalangan cendekiawan (intelektual) dan para seniman, seringkali muncul dalam konteks perdebatan politik, tidak lebih sebagai bagian dari cara-cara menyusun kekuatan sosial. Itu yang terjadi di negara-negara kapitalis, dan diekspor melalui globalisasi ekonomi ke negara-negara berkembang, didorong oleh kecepatan perubahan sosial akibat perkembangan sains dan teknologi yang demikian cepat itu.

³ Theodor W. Adorno menyebut 'translasi kritis' itu dengan istilah '*critical judgement*'. Sebab menurutnya, modernisme itu penuh obsesi dengan kuantifikasi (istilah lain dari komodifikasi!), kontrol (oleh negara *superpower* atas negara berkembang) dan dominasi atas sumberdaya alam (kita melihat itu sejak munculnya istilah MNC, kependekan dari Multi National Corporation tahun 1970-an) oleh negara maju. Menurut Adorno lebih lanjut, kita mengalami kemajuan yang signifikan, tetapi sekaligus kita mengalami semacam proses alienasi (keterasingan) dari lingkungan kita dan dari pemahaman kita tentang "makna" dan "nilai". Baca dalam Adorno (1966:125). Inilah semacam duri dalam sepatu kita (*risih*, terganggu!), atau kanker dalam otak kita (sakit!), atau semacam morfin yang membius kita (halusinasi!) sehingga kita mengalami krisis sosial dan budaya. '*Serakahisme*' atau istilah kerennya 'konsumerisme' datang bersamaan dengan Coca-Cola Company, Astra Company, Mac Donald, KFC, dan lain-lainnya, semata-mata hanya untuk menolong agar kita lupa bahwa kita sedang 'risih', 'sakit' dan ter'halusinasi'. Bukannya membuat kita sembuh malah sebaliknya membuat kita 'krisis mental' demi 'ke-*serakahisme*' itu tadi. Hutan kita pun kalau perlu kita korbakan. Dulu, rimba tropik kita nomor dua di dunia setelah Amazon, sekarang 'hukum rimba' kita yang nomor satu!

untuk ketajaman sensibilitas' dan estetika yang bersifat transendental adalah 'pengetahuan tentang semua prinsip sensibilitas yang dimaksud'—itulah yang disebut bentuk-bentuk intuisi yang murni: tak terbatas ruang dan waktu"].

Oleh itu, yang harus kita cari dan kita temukan adalah terwujudnya sebuah 'doktrin untuk ketajaman sensibilitas' serta 'pengetahuan tentang semua prinsip sensibilitas itu' sehingga dalam membaca makna (proses translasi) dalam konteks modernisasi di Indonesia, kita tidak terjebak dalam berbagai masalah sosial, politik, ekonomi, dan kebudayaan, yang persis sama ketika belum diekspor ke negara kita, sementara kita menerimanya sebagai sesuatu yang modern. Sebagai *interpretant* atas berbagai tanda yang dibawa serta oleh modernisme, kita tidak boleh melupakan bahwa kita memiliki intuisi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Jika pendidikan kesenian, produk kesenian, dan kebudayaan dalam arti yang luas kita arahkan ke komodifikasi, kita salah melakukan translasi modernisme, dan korban yang kita pertaruhkan adalah moral dan kebudayaan kita sendiri, di mana sensibilitas hilang sama sekali dan kebudayaan kita menjadi tidak lebih sebagai sampah modernisme belaka.

Yang menjadi masalah lebih gawat lagi adalah, belum sempat kita melakukan translasi dengan kritis dengan menggunakan intuisi kita itu, fenomena sosial dan budaya yang berkembang lebih cepat telah sampai kepada isu mengenai postmodernisme dan segala istilah 'post' lainnya termasuk 'post-humanisme.' Fenomena yang terakhir ini lebih mengerikan dan karena itu perlu disinggung dan dibahas dalam deskripsi singkat berikut ini.

Sebelum membaca fenomena post-humanisme yang sangat 'mengerikan' bagi konteks "Kebudayaan Nasional" yang hendak kita cari dan temukan itu, ada sesuatu yang menarik dari pendapat Beatrice Hansenn mengenai kesenian tradisi. Ada baiknya kita kutip di sini agar kita memiliki optimisme, bahwa bagaimanapun dahsyatnya nilai-nilai modernisme, post-modernisme dan post-humanisme mengancam eksistensi kesenian tradisi kita,

setidaknya kita memiliki kesenian tradisi yang mudah-mudahan tidak akan berlarut-larut kita jadikan semacam komodifikasi demi 'power of money' semata-mata.

Beatrice Hansenn adalah salah seorang ahli semiotika di University of California Los Angeles. Dalam bukunya yang berjudul *Walter Benjamin's Other History of Stones, Animals, Human Beings, and Angels*, Hansenn (2000:71) menyatakan bahwa:

"Philosophical notion of Schein (representamen, pen.), which in the history of Western metaphysics has customarily signaled the site of beauty. ... The text offered by tradition (of arts, pen.), operates as indexes of something exceeded metaphysical text, i.e., the text of tradition." ["Penjelasan secara filosofis atas tanda, di dalam metafisika Barat seringkali mengarah ke (doktrin) tentang keindahan. ... Teks (tanda, indeks, dan simbol, pen.) yang ditawarkan oleh tradisi (kesenian, pen.) berperan sebagai indeks-indeks atas sesuatu yang jauh melampaui teks yang bersifat metafisis, itulah teks dari seni tradisi"].

Walter Benjamin, adalah salah seorang tokoh hermeneutik yang sebagaimana dikutip oleh Hansenn memiliki perspektif di luar wilayahnya, yakni melampaui batas perspektif teologia. Tentang peranan kita sebagai 'translator' dalam hubungannya dengan teks (kesenian tradisi), Benjamin dalam Hansenn (2000:113) menjelaskan sebagai berikut: "... *text (of the tradition, pen.) can be seen as a reflection on the intersections between translation, translatability, and transnationalism.*" ["... teks (seni tradisi, pen.) dapat dilihat sebagai refleksi pada perlintasan antara translasi (*interpretant*), translabilitas (kemampuan interpretasi), dan transnasionalisme (lintas nasionalisme)"].

Dua pendapat yang dikutip di atas mengawali subtema ini dengan maksud agar kita tetap dalam konteks, yakni memahami konteks kajian budaya media, kajian kebudayaan, dan kajian kesenian kita dalam teori semiotika yang berkembang dalam *cultural studies* dewasa ini, mulai dari modernisme, post-modernisme. dan post-

humanisme. Ada beberapa fase yang dilompati, misalnya mengenai humanisme (meskipun Kant menjadi dasar pemikiran tulisan ini), nihilisme (yang sama sekali berlawanan dengan ide tulisan ini) dan sebagainya. Hal itu dilakukan demi menyingkat ide dan mempersingkat tulisan ini, meskipun masih agak kepanjangan juga.

Munculnya post-humanisme adalah bersamaan dengan munculnya kekhawatiran sejumlah ilmuwan dalam mengamati fenomena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi supercanggih yang mungkin malah mengancam eksistensi makhluk yang disebut manusia sendiri. Pengamatan mereka, menurut klaim mereka sendiri, bukanlah semacam ramalan melalui bola kristal para futurologis, melainkan betul-betul melalui analisis yang sangat tajam dan tentu saja rasional, bahkan *quasi* rasional.

Robert Pepperell, seorang artis (seniman) seni visual, menandai era post-humanisme; pertama, sebagai akhir dari periode perkembangan sosial yang disebut humanisme, dalam hal ini post-humanisme berarti 'akhir-humanisme'; kedua, kenyataan bahwa apa yang berhubungan dengan kemanusiaan (*human being*) telah mengalami transformasi (perubahan), karena kita tidak lagi mempersoalkan apa itu manusia dalam pengertian yang sudah biasa kita pahami; ketiga, gejala umum yang mulai nampak dari titik di mana organisme dan teknologi sudah tidak dapat lagi dibedakan. Adapun tentang 'Kondisi Post-Humanisme', meski sulit dijelaskan, tetapi dapat disebutnya sebagai '*electrification of existence*' ['jati diri yang dielektifikasikan'] (Pepperell, 1997:1).

Sebagian besar dari kita pun seringkali dikejutkan dengan kecepatan perkembangan dan penemuan baru di bidang teknologi, terlebih di bidang teknologi komunikasi. 'Wartel' dan 'Warnet' sudah mencapai pelosok-pelosok desa dan dalam waktu kurang dari lima tahun ini semua orang sudah menggenggam telepon selular (*handphone*).

Operasi plastik untuk membuat hidung lebih mancung dan, maaf, payudara lebih seksi juga sudah biasa. Di bidang teknologi kedokteran operasi cangkok jantung, bedah otak dan memasukkan elemen elektronik kecil (*nano robot*) ke dalam sistem saraf kita, yakni dengan apa yang dikenal sebagai nano teknologi juga sudah terbukti sukses. 'Robocop' dan berbagai monster seperti yang kita lihat di dalam film-film fiksi ilmiah, mungkin bukan sekadar ilusi, bisa jadi akan menjadi kenyataan masa depan.

Di bidang bioteknologi seperti kloning, riset pemisahan sel, rekayasa genetika, dan sebagainya terus berkembang dengan pesat bahkan sangat revolusioner. Buktinya para ahli di bidang ini sudah dapat memecahkan kode dan memanipulasi *Deoxyribo Nucleic Acid* (DNA).⁴ Molekul yang sangat kecil ini berisi informasi tentang bagaimana organisme berkembang, bagaimana mereka berperilaku, dan bagaimana mereka mati.

Untuk tidak keluar dari konteks, meski sebetulnya masih banyak yang lebih 'mengerikan' dari 'kisah' di atas, bagaimana reaksi seniman atas fenomena perkembangan teknologi yang hampir menjadi tuan bagi manusia ini? Pepperell (1997:168) mengaitkan hukum relativitas Einstein dengan kubisme. Pada tahun 1915 Einstein mempublikasikan penemuannya mengenai teori relativitas. Pada waktu yang bersamaan, Pablo Picasso mengembangkan teknik kubisme. Tentu saja tidak ada teori yang menyatakan bahwa Picasso mengikuti perkembangan fisika atom, melainkan keduanya memiliki kesamaan filosofi, yakni tentang pemahaman baru atas misteri alam semesta. Seratus tahun yang lalu ditemukan fisika kuantum dan semua misteri itu seolah sudah terjawab, yakni bahwa "semua adalah bersifat kimiawi".

⁴ Bagi mereka yang berminat melihat bagaimana sesungguhnya kode dan bagaimana setiap kromosom terbagi ke dalam gen dan termasuk bagian *noncoding* dari DNA, dapat mengakses Website dari National Center for Biotechnology Information pada link ini: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/Genbank/GenbankOverview.html>. Anda akan terkesima dengan situs ini dan saya pesan jangan lupa di atas semua ini ada misteri tak terpecahkan, misalnya tentang kecerdasan dan emosi.

Lukisan Picasso yang berjudul *Biola* (1914) sebetulnya menantang pendapat bahwa sebuah lukisan harus merepresentasikan objek atau person secara pasti. Dalam kaitannya dengan relativisme, sebetulnya tidak ada sesuatu yang pasti. Objek atau person tidak harus secara absolut ada di sana (dalam lukisan itu), melainkan *mungkin* ada di sana (*non-locality*). Menurut Einstein, yang bersifat tetap hanyalah kecepatan cahaya.

Semenjak fenomena Picasso dan Einstein itu, dunia seni berkembang ke arah yang sangat rumit (*complicated*), terutama dari aspek penilaian estetika. Dimulai oleh strukturalisme dan post-strukturalisme, dekonstruktivisme juga mencari sistem analisis aspek tersebut. Mendekonstruksi sebuah teks adalah untuk membuang logika yang bertentangan mengenai pemahaman dan implikasinya, dengan objek yang menunjukkan bahwa teks sama sekali tidak bermakna secara pasti seperti apa yang diungkapkan Norris & Benjamin (1988:7). Kata Derrida (1973:99), "... *there is nothing outside the texts*," kita boleh menginterpretasikannya dengan "*no outside to the texts*."

Kalau kita tidak percaya lagi dengan makna dalam sebuah teks secara konvensional, kita ingat Socrates juga tidak percaya dengan tulisan, hingga ia hanya menurunkan ilmunya kepada pengikutnya secara lisan. Salah satu pengikutnya adalah Plato yang juga tidak percaya dengan tulisan. Jika ada tulisan yang sesungguhnya 'bagus', kata Plato, hal itu haruslah berupa "Tulisan di dalam jiwa" (Norris & Benjamin, 1988:10). Wah!

Untuk tidak membela tradisi lisan, dengan demikian jelas bahwa tradisi lisan menduduki peranan yang penting di dalam dunia metaforik dan metafisik. Dengan alasan ini, tradisi lisan yang memenuhi khazanah seni pertunjukan kita adalah yang patut kita jaga, bukan untuk tidak dikembangkan secara kreatif, melainkan kita sublimasikan sehingga kita memiliki 'roh' yang baru (inilah makna revitalisasi yang sesungguhnya!). 'Roh' yang baru ini dapat kita sebut sebagai '*presentment*' (*presence*) yang dewasa ini menjadi kunci perdebatan para ahli dekonstruksi. Menjawab pertanyaan "Apakah dekonstruksi itu?", Derrida menjawab bahwa

dekonstruksi bukan “satu hal” (“*one thing*”), melainkan sebuah filosofi tentang *presence* [*presentament*] (Norris & Benjamin, 1988:34). Tradisi lisan juga dibela oleh antropologis modern, Claude Lévi-Strauss, yang melihat sisi bijaksana dari gaya hidup primitif, tetapi telah didesak dan dirusak oleh pengaruh budaya tulis semata-mata demi memperkenalkan peradaban Barat (Norris & Benjamin, 1988:10). Kemudian jika kita kembali mempersoalkan penilaian estetika yang kini kian menjadi rumit dan serba membingungkan itu, ada tesis yang menarik dari Pepperell yang perlu dikemukakan di sini. Satu hal yang harus diingat bahwa ini adalah pandangan seniman post-humanis. Menurut Pepperell (1997:105), “*Good art is art that is aesthetically stimulating; bad art is aesthetically neutral.*” Jadi, kriteria yang membatasinya adalah apakah sesuatu (karya seni) secara estetis memberi stimulasi (rangsangan) atau secara estetis bersifat netral, nampaknya keduanya bisa selalu berubah. Katanya lebih jauh, “*Good art always contains an element of disorder*” (kubisme, misalnya). “*Bad art simply reinforces a pre-existing order.*”⁵ [karya-karya seni yang ‘direstui’ oleh rezim Soeharto untuk propaganda politiknya, misalnya]. Woo ...

Dalam konteks *post-humanis*, *order* (keberaturan) dan *disorder* (ketakberaturan) memiliki esensi yang saling melengkapi. Demikian juga tentang kontinuitas dan diskontinuitas. Menurut Pepperell, karya seni yang bagus membawa diskontinuitas, sedangkan karya seni yang jelek memperkuat kontinuitas. Logikanya adalah: diskontinuitas secara estetis menghasilkan pengalaman-pengalaman yang merangsang, sedangkan kontinuitas secara estetis menghasilkan pengalaman-pengalaman yang bersifat netral saja. Akan tetapi, sebagaimana *order* tidak akan ada tanpa *disorder*, dan sebaliknya, diskontinuitas juga tidak ada tanpa kontinuitas. Pengalaman estetis yang kaya dihasilkan

⁵ Karena tidak mungkin membahas lebih luas lagi tentang ini di sini, mereka yang ingin tahu lebih lanjut tentang dunia seni post-humanism, sila berselancar ke: <http://www.ace.mdx.ac.uk/Hub/Hub/.html>

oleh persepsi atas keberlangsungan kontinuitas dan diskontinuitas dalam *event* yang sama.

Untuk memberi gambaran yang agak konkret, contoh yang dapat diberikan di sini misalnya karya The Beatles yang berjudul “Love Me Do.” Lagu ini berangkat dari pop yang konvensional, ada aspek kontinuitas dalam bentuk melodi, harmoni, dan struktur musikal yang kuat, serta ritme yang keras, tetapi memiliki aspek diskontinuitas dalam bentuk liriknya yang surealis, menjadikannya pencampuran antara genre musik yang konvensional dan efek aural (dari teksnya) yang baru.

Dalam musik seni (*art music*), Shostakovich menolak nilai-nilai tradisional dan mulai menggunakan ritme tak beraturan secara ekstensif, atonalitas, dan orkestrasi yang inkonvensional dan mempertunjukkan diskontinuitas yang menonjol di dalamnya. Aspek kontinuitas dalam melodi, tangga nada, dan harmoni sama sekali ditinggalkannya sehingga banyak orang yang mendengarnya heran, apakah ini semua boleh disebut musik? John Cage menghilangkan persepsi ‘bunyi’ yang konvensional sama sekali, tetapi karyanya yang diberi judul 4’33” menunjukkan ikatan ruang dan waktu yang kontinu dan diskontinu. Hmm ...

Mengherankan adalah bahwa teknologi *Experimental Music Intelligence* (EMI) melalui program komputer sudah mampu mengatasi aspek *order/disorder*, *continuity/discontinuity* yang memberi stimulan efek pengalaman estetis seperti yang diuraikan di atas. Mirip karya musik yang dihasilkan oleh seorang komposer. Jadi, ada aspek emosi (yang dihasilkan oleh *event order/disorder*, *continuity/discontinuity* tadi). Sistem komposisi musik melalui teknologi EMI ini dirancang oleh David Cope, guru besar musik dari Universitas California di Santa Cruz (Hofstadter, 2002:65-107).

Begitu hebatnya kinerja sistem ini sehingga begitu kita memberi *input* dengan perintah “*in the same style*”, kita bisa mendengarkan karya Beethoven berjudul “Simfoni No. 10”. Kita tahu Simfoni Beethoven yang terakhir adalah No. 9. Ide dasar dari teknologi EMI

ini adalah apa yang disebut *recombinant music*, yakni sifat mengombinasikan genre musik tertentu. Sistem ini mampu mengidentifikasi struktur dan berbagai gaya dari berbagai komposer dan mengolahnya kembali dalam aransemen yang baru serta membuatnya sebuah karya musik yang baru. Jadi, sistem ini mengenal terlebih dulu berbagai genre dan gaya serta struktur musik serta karakteristik karya dari berbagai komposer.

Apa konteksnya dengan fenomena kesenian kita? Untuk mereka yang skeptis seperti penulis, kita merasa telah jauh dan semakin jauh tertinggal. Maknanya kita harus mengembangkan kemampuan analisis atas arah kesenian kita, mencari dan menemukan filosofi yang baru, demi mencapai translasi makna modernitas ke arah pengkajian kebudayaan nasional kita. Analogi politisnya; jika demokrasi liberal jelas tidak cocok buat kita, misalnya, kita juga harus melihat bahwa sosialisme juga terbukti gagal. Jadi, tidakkah kita harus mencari jalan ketiga? Dan, bagi mereka yang optimis atau mungkin lebih tepatnya utopis, atau mungkin ada di antara mereka yang oportunis, translasi makna akan diartikan "biarlah berjalan secara alamiah!" Mereka inilah para *deal makers*, menurut istilah Perl (2000:20-24), kurator seni lukis di New York, yang menyaksikan krisis dunia seni rupa di Amerika masa kini. Yang disebutnya sebagai *deal makers* adalah para kurator, pengamat seni, kritikus seni, dan direktur galeri yang membuat penilaian estetika seni melulu atas dasar kontekstual dan menyingkirkan seniman-seniman muda kreatif yang lebih mementingkan *free-standing value* (kebebasan ekspresi) dibanding *public demands* [tuntutan publik yang didikte oleh para-*deal makers*].

Dalam pemikiran para kontekstualis semacam itu, *context* lebih penting dibanding *content*. Makna menjadi beku dan terisolasi. Mereka lebih mementingkan *formal value*, *price value* dan menjadikan diri mereka sebagai '*publicity machines*' untuk para bintang seni. Dunia musik pop Indonesia memiliki filosofi yang sama dan didikte oleh MTV, yakni 'sistem melempar bintang.' Masuk akal bahwa kita tidak memiliki satu pun simfoni orkestra

yang berkualitas. Masuk akal bahwa kesenian tradisi kita menjadi inferior dan menjadikan semuanya menderita '*inferior complex*.' Inilah kisah tragedi lainnya dari para 'Sophocles' kita, yakni para empu kita.

Simpulan

Tulisan ini sudah dibuat sedapat mungkin bersifat general, mengingat sidang pembaca yang juga sangat multidisipliner dan menimbang bahwa masing-masing adalah para pakar, para intelektual, dan para cendekiawan di bidangnya, maka jika di sana-sini terdapat kesalahan dan kekurangan sekecil apa pun, hendaknya mohon dimaafkan. Sebagian disiplin seni tidak diekspos dalam tulisan ini, selain karena keterbatasan *space* dan keterbatasan pengetahuan penulis, juga karena hal itu dilakukan demi menghindari tulisan ini menjadi '*overloaded*.'

Konsekuensi logis dari sebuah tulisan yang bersifat general adalah perlunya diadakan pengkajian lebih lanjut secara spesifik, misalnya meliputi setiap bidang disiplin seni yang ada sehingga akan makin nampak dengan gamblang apa yang disebut *cultural studies* di bidang kesenian ini. Kelak di kemudian hari, tujuan yang ingin dicapai melalui pengkajian seperti ini adalah, agar kita dapat menemukan filosofi yang baru dan memiliki metode analisis yang mendalam.

Bukan tidak mungkin dari dunia perguruan tinggi seni memiliki *output* gagasan yang dapat memberi inspirasi politis bagi masa depan bangsa dan negara tercinta ini. Alasannya adalah, kesenian begitu dekat dengan intelektual; Pablo Picasso dan Einstein bukan suatu kebetulan memiliki visi yang sama tentang '*non-locality*'. Picasso melalui kubismenya dan Einstein melalui teori relativitasnya. Jika teknologi sudah menjadi semakin kecil dan semakin dekat dengan kita, bukan tidak mungkin suatu saat akan masuk ke dalam tubuh kita. Ketika keadaannya sudah demikian, pemahaman kita tentang '*non-locality*' itu akan menjadi jelas. Di mana pun Anda berada, pada saat yang sama Anda bisa masuk

ke dunia virtual dan mengakses apa pun secara bersamaan. Anda bisa ada di mana-mana pada kurun yang sama.

Daftar Rujukan

- Adorno, Theodor W. (1966). *Negative Dialectics*, Richard Howard (penerjemah). New York, NY: Routledge.
- Berman, Morris. (2001). *The Twilight of American Culture*. London, UK: Gerald Duckworth & Co. Ltd.
- Bramantyo, Triyono. (1998). "Realisme dan Pragmatisme dalam Pendidikan Musik di Indonesia", dalam *Jurnal Seni*. Yogyakarta, DIY: Institut Seni Indonesia Yogyakarta Press.
- Brydon, Diana. (2000). *Postcolonialism: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. Volume I. New York, NY: Routledge.
- Dahlgren, Peter dan Hill, Anette. (2023). *Media Engagement*. New York, NY: Routledge.
- Deleuze, Gilles and Guattari, Felix. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Brian Massumi (penerjemah). University of Minnesota.
- Derrida, Jacques. (1973). *Speech and Phenomena: And Other Essays on Husserl's Theory of Sign*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Derrida, Jacques. (1982). *Margins of Philosophy*, Alan Bass (penerjemah). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Eastwood, Sally. (2002). *Power and the Social*. New York, NY: Routledge.
- Eco, Umberto. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington, IN: Indiana University Press.

- Feagin, Susan L. (1997). "Painting and Their Places", dalam *Art and Its Messages: Meaning, Morality and Society*, Stephen Davies (ed.), Pennsylvania, PA: The Pennsylvania University Press.
- Gombrich, Ernst. (1963). "Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Aesthetic Form", Dalam *Meditations on a Horse and Other Essays on the Theory of Art*. New York, NY: Phaidon Press.
- Hansenn, Beatrice. (2000). *Walter Benjamin's Other History of Stones, Animals, Human Being and Angels*. California, CA: University of California Press, Los Angeles.
- Hofstadter, Douglas. (2002). "The Surprising Prowess of an Automated Music Computer" dalam *The Invisible Future*, Peter J. Denning (ed.). New York, NY: McGraw-Hill Publication.
- Homan, Sidney. (2022). *Playing with Reality: Denying, Manipulating, Converting, and Enhancing What is There*, New York, NY: Routledge.
- Jebb, Sir Richard C. (1957). *The Tragedies of Sophocles*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Kant, Immanuel. (1933). *Critique of Pure Reason*. Norman Kemp-Smith (penerjemah), London, UK: MacMillan Publisher.
- Kendall, Alan. (1978). *The Life of Beethoven*. London: The Hamlyn Publishing Group Limited, London.
- Norris, Christopher and Benjamin, Andrew. (1988). *What is Deconstruction?* London: Academy Edition Publisher.
- Peirce, Charles S. (1955). "How to Make our Ideas Clear", dalam *Philosophical Writings of Peirce*. Justus Buchler (ed.). New York, NY: Dover Publications.
- Pepperell, Robert. (1977). *The Post-Human Condition*. Exeter, UK: Intellect Books 2nd Edition.

- Perl, Jed. (2000). *Eyewitness: Reports from an Art World in Crisis*. New York, NY: Basic Book, A New Republic.
- Rosenberg, Valerie. (1974). Music and the Flask of Wine. *Lantern, Journal for Knowledge and Culture*, Vol. XXIII, No. 4.
- Thomas, Vincent. (1959). Aesthetic Vision. *The Philosophical Review Journal*, No. 68.
- Walton, Kendall L. (1990). *Mimesis as Make-Believe: on the Foundation of the Representational Arts*. New York, NY: Harvard University Press.

---o0o---

***) Catatan:** Artikel ini adalah artikel lama yang diperbaharui, tetapi topiknya dirasa masih relevan, dan sesuai untuk tema diskursus dalam *Book Chapter* ini.

“Salam untuk Dhimas Prabu Drs. Alexandri Luthfi, M.S.
Terima kasih atas kebersamaan dalam dunia seni dan *academia*
di kampus kita tercinta, bahkan sejak 40 tahun yang lalu
ketika kita masih sering bertemu bersama geng kita ...
di Kampus Gampingan yang penuh kharisma seni rupa.”

“Selamat menjalani masa purna tugas dengan sukses,
semoga tetap semangat dalam berkesenian,
dan bersapa-ria dalam dunia semesta seni,
seni semesta dunia ... dan semesta dunia seni.”

Viva academia!
Viva almamater!

Biografi Penulis

Triyono Bramantyo, Akademi Musik Indonesia (AMI)-1976, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta (S-1: 1980-1984), Osaka Univ of Foreign Studies, Japan (Bhs Jepang: 1990-1992), Naruto Univ of Education, Japan (Master of Music Education: 1992-1994), Osaka Univ, Japan (Doctor of Philosophy: 1994-1997). Ketua Jurusan Musik, FSP, ISI Yogyakarta (1987-1990), Dekan FSP, ISI Yogyakarta (2003-2011). Direktur Anima Musika Indonesia (1997-2015). Advisor Fenix360_net (Music Platform) (2018-2023).

YOGYAKARTA: IBU KOTA SENI RUPA

Yaksa Agus

Pelukis-Penulis

Alumnus Desain Grafis Komunikasi, SMSR Yogyakarta

Alumnus Seni Lukis, FSR, ISI Yogyakarta.

yaksapedia@gmail.com

"Suatu saat kesuksesan seorang seniman hanya akan diukur dengan angka-angka berupa materi " (Umar Kayam, 1974)

Pendahuluan

Sebuah kota yang bernama Yogyakarta diyakini melahirkan banyak seniman besar. Bahkan disebut sebagai "Ibu Kota Seni Rupa Indonesia". Apalagi hari ini, di bidang seni rupa saja, hampir 90% perupa yang membawa nama Indonesia ke kancah internasional, pasti seniman yang pernah dibina oleh ASRI atau FSR, ISI Yogyakarta. Akan tetapi, jangan lupa bahwa masyarakat Yogyakarta juga punya andil besar dalam memberi kenyamanan ruang berproses dan apresiasi dari masyarakat dan sudah turut membentuk jiwa kesenimanan juga.

Sayang sekali, di balik nama besar Yogyakarta sebagai gudangnya seniman, sampai saat ini Yogyakarta belum memiliki museum seni rupa. Kehidupan seni rupa hanya ditandai dari masih adanya kehidupan seniman dengan segala aktivitas, dari berkarya di studio sampai di ruang pameran. Apakah yang demikian boleh disebut *Yogyakarta Living Museum of Art*?

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Ibu kota, menurut Effendi (2016) didefinisikan sebagai kota tempat kedudukan pusat pemerintahan suatu negara atau tempat dihimpun unsur administratif eksekutif, legislatif, dan yudikatif.

Terkait definisi pusat kesenian/kebudayaan, dalam sebuah repositori karya Setyawan (2021), dituliskan bahwa pusat kesenian/kebudayaan adalah suatu wadah atau tempat hasil karya

berupa pertunjukan atau seni pameran baik modern, tradisional, dan kontemporer berkumpul dan diadakan.

Dari dua pengertian tersebut, Ibu Kota Seni Rupa Indonesia adalah sebuah kota di suatu negara, yang menjadi pusat kesenian --dalam hal ini seni rupa-- baik modern, tradisional, maupun kontemporer, berkumpul dan diadakan. Tentu saja dengan lembaga-lembaga pendukungnya.

Hasil dan Pembahasan

Membicarakan Yogyakarta, tidak lepas dari ikon Yogyakarta sebagai kota budaya, kota pelajar, kota perjuangan, bahkan dinobatkan sebagai kota romantis. Namun, di balik nama besar Yogyakarta sebagai budaya, bahkan ada istilah “gudangnya seniman”, sampai saat ini Yogyakarta belum memiliki museum seni rupa. Kehidupan seni rupa hanya ditandai dari masih adanya kehidupan seniman dengan segala aktivitas, dari berkarya di studio sampai di ruang pameran. Apakah yang demikian boleh disebut *Yogyakarta Living Museum of Art*?

Jika jawabannya “Ada Jogja National Museum (JNM)”, tetapi di sana nyatanya kosong tanpa koleksi karya seni satu pun, kecuali ia tumbuh sebagai ruang pameran sejak akhir 2006 dan bertahan sebagai ruang pameran yang disewakan. Mengapa JNM tidak berani mengambil satu atau dua karya dari salah satu tokoh penting seni Yogyakarta yang karyanya bisa dijadikan ikon?

Sebuah museum Sampo Holdings Museum di Jepang berani mengoleksi dan memublikasikan *Bunga Matahari* karya van Gogh sebagai karya penting, yang memiliki kaitan sejarah seni, walaupun secara tidak langsung. Matahari adalah simbol penting untuk negara itu. Sebagaimana masyarakat Jepang menyembah *Amaterasu* atau Dewa Matahari. Bendera mereka juga merupakan simbol merahnya matahari. Meski jika ditelusuri ke belakang, van Gogh juga pernah beberapa kali membuat lukisan yang terinspirasi karya-karya lukisan tradisional Jepang.

Di Yogyakarta, sampai saat ini, tidak satu pun museum seni yang bisa ditemukan di kota yang dimitoskan sebagai Ibu Kota Seni Rupa ini. Beruntung Yogyakarta masih punya Museum Affandi sehingga kita masih bisa merujuk karya-karya Affandi di sana.

Toynbee (2017) mengemukakan bahwa dalam sejarah tidak terdapat suatu hukum tertentu yang menguasai dan mengatur timbul tenggelamnya kebudayaan dengan pasti. Maka Toynbee menganjurkan agar sejarah harus dipelajari secara utuh dalam satu kesatuan (holistik). Mempelajari sejarah tidak dapat dipisahkan antara bagian yang ada di dalamnya. Mempelajari sejarah harus mempelajari suatu masyarakat secara keseluruhan, masyarakat secara utuh sebagai satu kesatuan unit dari proses sejarah.

ISI Yogyakarta sebagai institusi pendidikan seharusnya berani memulai langkah membuat sebuah museum seni rupa. Karena jika tidak pernah dimulai, sejarah seni rupa hanya akan menjadi sebatas mitos atau dongeng yang terpisah-pisah. Sebagai contoh, banyak yang hanya melukiskan sejarah seni rupa dimulai dari Raden Saleh Syarif Bustaman, Mooi Indie, dan PERSAGI sampai pada gerakan seni rupa berhenti pada Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) dan Kepribadian Apa (PIPA) saja. Pembahasan seni berikutnya hanya perbincangan perkara pasar seni saja, seakan tidak ada lagi gebrakan gerakan seni rupa yang mengedepan.

Seyogianya Kembali Belajar tentang Yogyakarta

Sebuah ungkapan basa-basi dan terkesan berlebihan ketika mendefinisikan bahwa Yogyakarta adalah Ibu Kota Seni Rupa Indonesia. Apakah kemudian ungkapan basa-basi ini diyakini banyak orang dan mengamini Yogyakarta sebagai Ibu Kota Seni Rupa hanya cukup dengan jumlah banyaknya seniman yang tinggal, atau dengan kegiatan seni rupa yang setiap harinya tidak pernah berhenti. Yogyakarta adalah kota yang paling memiliki ribuan seniman seni rupa dengan segala macam aktivitasnya. Ratusan komunitas dan kelompok seni pernah terbentuk di kota ini. Ada berapa agenda pameran secara berkala yang melabeli

event dengan kata “Yogyakarta”. Sebut saja Biennale Jogja, Festival Kesenian Yogyakarta, ArtJOG, Yogya Annual Art, dan Yogya Costum Fest.

Dalam *KBBI* (2023) disebutkan, sebuah ibu kota, atau madya, adalah wilayah yang memegang status utama di suatu negara, negara bagian, provinsi, kabupaten, departemen, atau entitas subnasional lainnya, biasanya sebagai pusat pemerintahan. Ibu kota biasanya ialah kota yang secara fisik meliputi kantor pemerintah dan tempat pertemuan; status sebagai modal sering ditunjuk oleh hukum atau konstitusi. Di beberapa yurisdiksi, termasuk beberapa negara, cabang pemerintahan yang berada di pemukiman yang berbeda. Dalam beberapa kasus, perbedaan tempat dibuat antara ibu kota resmi (konstitusional) dan pusat pemerintahan. Akan tetapi, sebuah ibu kota tetaplah menjadi pusat perhatian dari suatu wilayah. Semua hal yang terjadi di ibu kota akan tetap menjadi tren.

Lalu, apa hal yang bisa dijadikan tolok ukur agar bisa digunakan untuk mengesahkan Yogyakarta sebagai Ibu Kota Seni Rupa? Karena dalam praktiknya, banyak kegiatan seni rupa yang terjadi dan dilakukan di banyak daerah, tidak terpusat di Yogyakarta saja. Akan tetapi, mau tidak mau harus diakui bahwa kegiatan berkesenian yang dilakukan di Yogyakarta tetap menjadi sorotan bahkan acuan dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Maka tidak heran bila banyak seniman berupaya mempresentasikan karya-karyanya di Yogyakarta karena Yogyakarta sebagai Ibu Kota Seni Rupa adalah kota atau munisipalitas penting atau utama sebagai pusat dari perkembangan seni rupa di negara ini.

Berbicara Yogyakarta sebagai ibukota seni rupa, kita akan telaah nama Yogyakarta itu sendiri dan juga makna dari kata seni. Dalam filosofi Jawa, Yogyakarta memiliki “sumbu imajiner”, yaitu Gunung Merapi, Keraton, dan Laut Selatan. Kemudian ada pula “cross imajiner kebudayaan”, yang secara tanpa sengaja terbentuk dari Bugisan (SMSR, SMKI, SMM), Sewon (ISI Yogyakarta), dan Imogiri (makam seniman). Keberadaan ISI Yogyakarta juga berada di garis sumbu imajiner. Garis sumbu imajiner tepat

melewati depan Perpustakaan dan Galeri R.J. Katamsi. Bangunan yang memiliki lorong semacam Plengkung Nirbaya (Plengkung Gading) Keraton Yogyakarta.

Dalam garis imajiner internasional, secara kebudayaan Yogyakarta juga memiliki “garis spiritual imajiner”; kata Yogyakarta diambil dari *ayogyakarta/ngayogyakarta*. Kata *ayogya* bermakna “baik”, kata lain dari *ayodya*. Jika ditarik garis lurus ke arah barat laut, garis imajiner terhubung dengan kota Ayuttaya di Thailand dan kota Ayodhya di India.

Ngayogyakarta Hadiningrat adalah negara dependen yang berbentuk kerajaan, yang terbentuk melalui Perjanjian Giyanti pada 13 Februari 1755. Ayutthaya (Phra Nakhon Si Ayutthaya, bahasa Thai พระนครศรีอยุธยา) ialah ibu kota Provinsi Ayutthaya, Thailand. Kerajaan yang didirikan oleh Raja U-Tong pada tahun 1350, untuk menjadi ibu kota kerajaannya, Kerajaan Ayutthaya di Siam. Pada tahun 1767 kota ini dihancurkan oleh pasukan Burma, dan reruntuhan kota lamanya kini dikenal sebagai taman bersejarah Ayutthaya. Sementara itu, Ayodhya (Hindi: अयोध्या, Urdu: ایودھیا ; Ayodhyā adalah kota kuno di India, dulu ibu kota Awadh, di Distrik Ayodhya di Uttar Pradesh. Dalam susastra Hindu seperti *Purana* dan *Itihasa* (Ramayana dan Mahabharata), Ayodhya merupakan kota suci bagi umat Hindu.

Kata “seni” berasal dari kata “*sanī*” (bahasa Sanskerta) yang bermakna persembahan. Ketiga kota ini masih merawat *sani/seni* sebagai sebuah persembahan sesuai dengan perkembangan dan perubahannya masing-masing. Di Yogyakarta, seni dimaknai dengan makna *kagunan* atau kemanfaatan. Hal ini bisa ditemui di Kraton Yogyakarta: bagaimana para abdi dalem Kriyan setiap beberapa tahun sekali akan membuat *sungging* di tiang-tiang bangunan, gapura, atau pada simbol-simbol *sengkalan memet* (angka tahun).

Kembali mengintip dasar estetika kebudayaan di Yogyakarta yang nyaris luntur. Mau tidak mau, akhirnya kita harus kembali mengintip *sanad* keilmuan dan catatan usang tentang dasar seni

rupa kita, yang ditulis Bapak Pendidikan dan Kebudayaan kita, Ki Hadjar Dewantara, yaitu cipta, rasa, dan karsa, yang nyaris tidak pernah lagi diperbincangkan.

Cipta atau kekuatan untuk berpikir adalah suatu bagian di dalam jiwa manusia dalam mengenali, memahami, mengingat, dan menyimpulkan berbagai objek dan fenomena di sekitarnya. Dengan pikiran, manusia dapat menemukan kebenaran dan membedakannya dari sesuatu yang salah. Pikiran juga dapat menghasilkan ide-ide baru yang sangat penting bagi perkembangan kualitas hidup manusia.

Kekuatan jiwa kedua adalah rasa, yaitu segala gerak dan perubahan hati sehingga manusia dapat merasakan senang, sedih, kecewa, malu, bangga, kasihan, benci, sayang, dan lain sebagainya. Perasaan dialami oleh hati, bukan pikiran. Walaupun demikian, keduanya saling berpengaruh. Pikiran dapat menenangkan atau mengguncang perasaan, sebaliknya perasaan dapat mempercepat atau mengganggu pikiran kita. Manusia bukan robot atau mesin berpikir karena ia memiliki hati yang dapat merasakan berbagai nuansa peristiwa atau kejadian yang dialaminya.

Yang ketiga adalah karsa, yaitu kehendak atau kemauan. Kehendak ini merupakan dorongan alami dari dalam diri manusia. Pada diri manusia dorongan yang berasal dari nafsu akan dipertimbangkan oleh akal pikiran serta diperhalus oleh perasaan sebelum berbuah menjadi perilaku. Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa kesatuan ketiga kekuatan itulah yang disebut dengan budi manusia. Kualitas ketiganya menentukan apakah manusia akan hidup bermanfaat atau merusak. Dengan demikian, pendidikan tidak boleh hanya mengutamakan salah satu kekuatan jiwa tersebut. Apakah hari ini, kita masih memiliki kesadaran akan kearifan lokal, *local genius/local wisdom*, untuk berbicara tentang universal. Semua hal yang kita budidayakan harus kembali pada kearifan lokal, karena bagaimanapun itulah yang membentuk diri kita sehingga memiliki kekhasan tersendiri.

Hari ini, dasar estetika kita, cipta rasa karya, sudah mulai ditinggalkan. Memang tidak semua perupa mampu mencapai ketiga taraf ini. Selain itu, banyak yang menganggap itu tidak relevan lagi sehingga tak lagi diindahkan. Seni menjadi bukan lagi sebagai sebuah pemikiran pengabdian lagi, tetapi hanya sebagai material belaka.

Sebagai contoh, kata *Yogyakarta* yang memiliki makna 'adiluhung', saat ini banyak pelaku seni dan budaya justru malah menggantinya dengan kata "Jogja" yang sejatinya merupakan bahasa ucapan ringkas untuk menyebut Yogyakarta. Biennale Jogja, seharusnya ditulis Biennale Yogya, ArtJOG seharusnya Art YOG, Jogja Gallery semestinya Yogya Gallery. Agaknya kita perlu mencontoh Bali, Kuta tetapi ditulis Kuta walaupun semua orang menyebutnya Kuta. Tampaknya sederhana, tetapi besar maknanya.

Lupa Semangat Sanggar Mendamba Semangat Seni Kolektif

Perkembangan seni di Yogyakarta tidak bisa dilepaskan dari semangat sanggar. Bahkan lembaga pendidikan seni baik dari pendidikan tinggi seni seperti ISI Yogyakarta atau yang tingkat menengah setingkat seperti SMM, SMKI, SMSR--yang saat ini disebut SMK--pada awal berdirinya, tidak lepas dari semangat kesanggaran. Pada perkembangan selanjutnya, dengan kurikulum yang berlaku, semangat pendidikan seni ala sanggar sedikit demi sedikit dikikis dan diganti dengan metode pendidikan ala akademis Barat. Padahal pendidikan kurikulum ala Barat membuat kepekaan terhadap sejarah seni rupa seni rupa menjadi kurang peka. Hari ini, generasi sekarang hanya mengambil sejarah seni yang paling mudah, yaitu sejarah seni modern yang merujuk pada seni lukis realisme yang dibawa oleh Raden Saleh Syarif Bustaman. Kemudian seni rupa kita gagap menghubungkan seni rupa dengan sejarah sebelumnya.

Burhan (2008) pernah mencatat bahwa mencari akar seni rupa Indonesia sering kali berkuat pada persoalan dari perseteruan yang diembuskan Agus Djaya, Sudjojono, Hendra Gunawan, dkk.

dengan gerakan Persatuan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI) pada tahun 1937. Kemudian melompat setelah pasca-Kemerdekaan RI, persentuhan PTPI, SIM, Peloekis Rakyat, bahkan pasca-berdirinya ASRI sendiri semangat sanggar tidak bisa dilepaskan dari pertumbuhan seni modern di Yogyakarta.

Pada masa Orde Lama: ada PIM, Sanggar Bambu, Sanggar Bumi Tarung dan di awal Orde Baru muncul Sanggar Banjar Barong 1970 yang didirikan Bagong Kussudiarjo, Kuswaji Harjosumantri, Astuti, Mudjita, Suhadi, VA Sudiro, Suwaji, Nasjah Jamin, Nyoman Gunarsa, dan pada tahun berikutnya banyak bergabung seniman lain, seperti Damas Mangku dan Amri Yahya. Sanggar Banjar Barong membuat sebuah gerakan yang sebenarnya cukup penting, yaitu memelopori seni lukis dengan media batik, yang kemudian dikenal dengan istilah *batik painting*.

Sejarah pertumbuhan seni rupa era 1970-an yang sering diperbincangkan adalah Gerakan Seni Rupa Baru dan Kepribadian Apa (PIPA). Beranjak tahun 80-an, pada Juni - Juli 1988 sebuah pameran besar digelar, yaitu Biennale Seni Lukis Yogyakarta 1. Acara ini cukup menguras energi hingga hari ini karena sejak pertama ajang bergengsi ini sudah menjadi pro dan kontra. Biennale Seni Lukis Yogyakarta--yang hari ini disebut Biennale Jogja--lahir karena protes para seniman seni rupa Yogyakarta atas penyelenggaraan Biennale Seni Lukis Jakarta, yang dirancang sebagai Biennale Nasional. "Di negara mana pun di seluruh dunia, hanya akan membuat satu biennale seni rupa, mengapa Yogyakarta, harus ada biennial juga?" demikian pendapat tokoh abstrak Handrio (1988). Pada perkembangannya Biennale Jogja hari ini tumbuh tidak hanya berskala nasional, tetapi internasional.

Pada 14 Juni 1989 Yogyakarta semakin meriah dengan munculnya Festival Kesenian Yogyakarta (FKY). Awalnya FKY digelar untuk menandai diresmikannya Monumen Yogya Kembali. Akan tetapi, pada hari itu juga bersamaan dengan diresmikannya Waduk Sermo di Kulonprogo, Makam Seniman Kusuma Bangsa di Imogiri, dan Museum Rusli (museum ini hilang entah ke mana), FKY tumbuh sampai ke tahun yang ke-30 pada 2018 lalu, kemudian

berubah nama menjadi Festival Kebudayaan Yogyakarta. Momen dari lahirnya Biennale Jogja dan FKY inilah, kemudian sejak 2010-an, antara bulan Juni-Juli, diwacanakan dengan gojekan menjadi "Hari Raya Seni Rupa". Kemudian, bulan September -- November bisa ditengarai sebagai bulan festival. Pada bulan festival ini, beberapa *event* pameran juga digelar, dan FKY yang seharusnya menjadi jendela budayanya Yogyakarta digelar di bulan festival ini. Sebut saja pameran Nandur Srawung, hingga Biennale Jogja.

Setidaknya Yogyakarta memiliki empat *event* pameran besar: FKY, Biennale Jogja, Artjog, dan Nandur Srawung. Keempat *event* ini nyaris menggunakan pendekatan yang sama dalam kurasi dan penyajian. Mengapa semua menjadi mirip Artjog? Di depan gedung ada karya seni instalasi semacam etalase rumah makan Padang yang menjorok ke depan. Karya yang merupakan *comission work*, mulai menjadi tren sejak Artjog 2009, boleh jadi merupakan penanda bom seni rupa yang didominasi perupa dari Sakato.

Pertumbuhan seni modern sampai seni kontemporer di Yogyakarta bisa ditelusuri perbedaannya dengan kota-kota lainnya. Terutama dari gaya dan aliran yang tumbuh di Yogyakarta. Khususnya bagaimana cara meletakkan isi dalam karya rupa. Yogyakarta dianggap meyakini credo "*Jiwa Ketok*" milik Sudjojono, diterjemahkan oleh Affandi menjadi "*greget*" dan oleh Widajat menjadi "*gremg*". Sementara itu, kurator dan akademisi, Suwarno Wisetrotomo, menerjemahkan sebuah isi dalam karya seni sebagai "*daya ganggu*".

Pertumbuhan seni rupa di Yogyakarta tidak bisa lepas dari persentuhan dari seni tradisi, Perang Dunia II, zaman revolusi, era pendudukan Jepang, era pascakemerdekaan, dan perpindahan seniman bersama kepindahan ibu kota sementara, kemudian era revolusi, sampai hari ini. Juga, semangat paguyuban ala sanggar berpadu dengan pengetahuan akademis.

Persentuhan kelompok-kelompok seni di Yogyakarta era Orde Baru juga semakin spesifik. Dimulai Sanggar Dewata Indonesia

(1971) dengan kesadaran semangat primordial. SDI cukup berpengaruh besar terhadap perkembangan seni rupa modern di Yogyakarta, disusul Sanggar Sakato (1995), dan beberapa kelompok lain, sayang tidak berumur panjang.

Perkembangan seni rupa juga mengalami persentuhan dengan semangat NGO, dan yang paling berpengaruh adalah Cemeti. Dimulai dengan membuat ruang bernama Cemeti Modern Art Gallery pada 1988, hingga menjadi Yayasan Seni Cemeti dan ruang pamernya Cemeti Art House. Persentuhan NGO ini diikuti munculnya Apotik Komik, gerakan seni mural dinding yang awalnya hanya kelompok dengan semangat paguyuban kemudian dikelola ala NGO. “Gerakan Mural Sama-Sama” tahun 2002 di banyak titik di kota Yogyakarta ini, membuat seni mural hingga *street art* menjadi marak di berbagai kota. Tahun 2007 Apotik Komik resmi dibubarkan. Kemudian berdiri Lembaga Budaya Rakyat (LBR) Taring Padi yang berdiri beberapa bulan setelah Reformasi 1998.

Kelompok Seni Rupa (KSR) Jendela (1998) adalah kelompok dengan semangat memperjuangkan artistik dan estetik. Kemudian pada perkembangannya, kelompok ini tumbuh dengan semangat persentuhan pasar seni. Tahun 2000 Komunitas Gelaran Budaya berdiri dengan membuat ruang pameran. Menyewa rumah dan menyulap menjadi sebuah galeri. Tahun 2003 Gelaran Budaya menutup ruang pamernya dan tumbuh menjadi semacam kelompok seni rupa. Hingga dinyatakan *moksa* pada 2 Januari 2010. Beberapa dari anggota Gelaran Budaya kemudian membuat Kelompok Seni Rupa Tenggara.

Diikuti MES 65 (2002), sebuah rumah kos bekas MES AURI di Jl. Kol Sugiono 56 disulap menjadi ruang pameran. Mahasiswa FSMR, ISI Yogyakarta di antaranya Angki Purbandono, Wimo Ambala Bayang, dkk. memulai debut pamerannya dengan tajuk DEDI DORES (Dengan Diiringi Doa Restu). MES 56 hingga hari ini tumbuh menjadi komunitas yang memperjuangkan seni fotografi dan seni video. Di 2003 SDI, Sakato, dan Sanggar Bidar Sriwijaya, juga membuat ruang pameran, walau hanya seumur jagung.

Catatan selanjutnya adalah Ugo Untoro yang pada tahun 2003 meresmikan Museum dan Tanah Liat (MDTL). Ruang pameran miliknya memicu para seniman lainnya membuat ruang pameran yang hingga hari ini menghidupkan seni rupa di Yogyakarta. Pameran dan kegiatan seni rupa seolah tidak pernah berhenti di kota ini. Sangkring Art Space (2007), Kersan Art Studio (2009), Sarang Building (2009), Indie Art House (2015), Nalarroepa (2015), Ruang Dalam ArtHouse (2016), hingga Pendopo Art Space, dan masih banyak yang lain, tumbuh dan hilang silih berganti. Akan muncul ruang-ruang alternatif lain pada bulan Juni-Juli, bertepatan dengan Hari Raya Seni Rupa. Bahkan galeri nonpermanen juga hadir: dari rumah sewa hingga studio-studio perupa dibuat untuk sebuah pameran.

Label Ibu Kota Seni Rupa untuk Yogyakarta semakin memancing gairah seniman dari luar negeri untuk bekerja sama dengan seniman dari kota ini. Jika dahulu hanya seniman yang punya akses dengan pemerintah atau NGO yang bisa membuat kerja sama antarseniman, kini akses kerja sama seniman antarnegara bisa dilakukan sendiri, salah satunya dengan *e-mail*. Contohnya, kerja sama antara kelompok seni rupa Matahati (Malaysia) bersama Komunitas Gelaran Budaya (Indonesia) dan Kelompok Anting-Anting (Filipina), membuat kolaborasi dalam bentuk program Artist in Residency dan pameran bersama dan berlangsung beberapa kali dari 2004-2011. Setelah era Facebook masuk Indonesia (sekitar 2009) tidak sedikit seniman dan kelompoknya bisa membuat kegiatan serupa. Yang menjadi menarik, beberapa kampus dari luar negeri, seperti UiTM Malaysia tertarik mengirimkan mahasiswanya untuk praktik kerja lapangan ke Yogyakarta. Setiap tahun, sejak 2014 hingga saat ini, mahasiswa UiTM tinggal di studio seniman, yaitu Studio Bodo, Sangkring Art Space, Saung Banon Alex Luthfi, Studio Nasirun, Studio Patung Komroden Haro, dan Studio Patung Abdi Setiawan.

Yogyakarta Kini dan Media Digital

Pada era persentuhan digital, dunia seolah sudah dalam genggamannya. Pasca-2015 sudah tidak ada lagi anak muda tertarik

membuat kelompok seni rupa, apalagi komunitas. Mereka memilih bersembunyi di balik studio dan mengejar pasar seni rupa langsung ke kota besar atau luar negeri melalui dunia maya. Kalaupun ada kelompok seni rupa berdiri pasca-2015 pasti dibentuk oleh seniman yang usianya di atas 40 tahun. Kelompok atau komunitas mereka bentuk untuk memudahkan membuat pameran seni rupa.

Seni rupa Indonesia melaju cepat tanpa ada kritik seni lagi. Kritik seni tidak lagi dianggap penting. Bahkan yang lebih ironis lagi, hari ini tidak ada lagi majalah seni rupa baik daring maupun luring yang beredar. Apalagi buku-buku seni rupa, menjadi sesuatu yang langka. Sementara metode belajar khas ASRI yang berbasis semangat kesanggaran, yang sebenarnya sangat Yogyakarta, pelan-pelan semakin terkikis. Sampai hari ini perdebatan tentang seperti apa keindonesiaan seni rupa kita itu masih terus diperbincangkan, tetapi seringkali justru tergiring dan berkuat pada sejarah masa lalu dan hanya sedikit menarik ke masa kini.

Sebuah sejarah masa kini tentang Yogyakarta, pada tahun 2020, pada saat dunia sedang dalam cengkeraman pandemi Covid-19, ketika semua aktivitas di seluruh dunia dinyatakan ditutup. Semua aktivitas yang melibatkan banyak orang dilakukan secara digital, seperti Zoom.

Yogyakarta justru menggebrak Covid dengan aktivitas pameran yang tidak bisa dibendung. Jika boleh berbangga, banyak yang mengangkat bahwa pameran tunggal dengan tajuk *Titir* yang digelar di Studio Bodo, Bantul, Yogyakarta, adalah *event* pameran virtual pertama di Indonesia.

Titir adalah nama bunyi kentongan dengan nada dua pukulan dan dibunyikan secara terus-menerus, hingga kentongan lainnya menyahut dan membunyikan nada yang sama. Kentong *titir* yang saling bersahutan adalah tanda bencana alam datang, tidak terkecuali tanda pagebluk yang akan membawa banyak korban datang, termasuk pagebluk Covid-19. Dari pameran *Titir* inilah, kemudian disusul banyak terselenggara pameran virtual lainnya

yang dilakukan baik di studio seniman maupun di ruang pameran dan diunggah melalui berbagai platform media sosial. Fenomena ini bukan hanya di Yogyakarta, tetapi di banyak kota.

Dari berbagai sisi positifnya, akan tetapi, efek negatif dari digitalisasi salah satunya adalah gejala individual dan *unsocial* yang semakin tajam. Generasi hari ini berpatokan pada informasi serba digital, bahkan menjadi buta sejarah dan tidak kenal tokoh-tokoh besar masa lampau yang punya jasa terhadap bangsa ini. Mereka justru lebih mengenal tokoh-tokoh luar negeri.

Sebagai contoh, pengetahuan kita tentang sejarah seni tradisi hingga sejarah Raden Saleh, dan sampai *Mooi Indie* sangat minim dipelajari saat ini. Di *Serat Trilaksita*; Mangunwijaya, 1916, nama Raden Saleh disejajarkan dengan R.Ng. Ranggawarsita dan R.Ng. Padmasoesastra karena ketiganya berhasil menjadi sosok penting meski tidak menapak jalur formal:

“Malah ana kang elok, tégèse ora sakolah: ana kang pintêr, nganti misuwur asmane, kayata: 1. Radèn Ngabèi Rānggawarsita, putus marang kasusastran utawa kawruh liya-liyane, nganti sinêbut pujāngga, 2. Radèn Salèh, kabaudane anggambar nganti ngeram-eramake, 3. Ki Padmasusastra, iya ora sinau, ewadene kêsuwur pintêr, nganti kêrêp olèh ganjaran saka Kangjêng Guprêmèn...”

Padahal akademisi budaya Jawa telah meneliti bentuk karya seni relief di candi sebagai produk budaya Jawa, pun telah banyak analisis mengenai lukisan di wayang beber atau wayang kulit yang merepresentasikan alam pikir Jawa. Lantas mengapa melewatkan Raden Saleh sebagai seorang Jawa? Apakah lukisan-lukisan Raden Saleh bukan produk budaya Jawa? Kelihatannya, bagi orang Jawa, Raden Saleh beserta karya lukisnya sama asingnya dengan Arya Prabangkara.

Mari melompat ke belakang karena sudah terlanjur menyinggung Arya Prabangkara. Mungkin jika memakai perspektif seni rupa Barat, Arya Prabangkara merupakan pelukis klasik. Lain halnya jika memakai kacamata periodisasi bahasa Jawa pada periodisasi

seni rupa Jawa; seni rupa kuno, seni rupa pertengahan, dan seni rupa modern. Mengingat banyak kisah yang menyatakan bahwa Arya Prabangkara hidup pada masa Wilwatikta (Majapahit), untuk sementara dapat diasumsikan bahwa Arya Prabangkara berada di periode seni rupa pertengahan. Masyarakat Pegunungan Seribu termasuk Gunung Kidul Yogyakarta meyakini wayang beber adalah peninggalan dari pengetahuan Prabangkara. Legenda Prabangkara sebelum dibuang ke Cina, pernah diasingkan di Gunung Kidul dan Jepara.

Disiplin seni rupa hari ini sesungguhnya sudah semakin luas cakupannya. Walaupun banyak pertentangan mengenai sejarah seni rupa Indonesia sendiri, pada dasarnya seni rupa merupakan kesenian yang menghadirkan pengalaman estetis pembuat dan penikmatnya pada aspek visual. Boleh jadi masyarakat awam di Jawa lebih mengenal Arya Prabangkara daripada Raden Saleh dalam hal estetika. Seandainya para kaum akademis mampu membuat riset memperluas kajiannya pada aspek seni rupa murni pada masa klasik, bisa saja sosok Arya Prabangkara ini berhasil dijumpai.

Simpulan

Yogyakarta sebagai Ibu Kota Seni Rupa tumbuh dalam mitos yang diyakini bersama. Akan tetapi, yang berkembang dewasa ini, mitos hanya menjadi sebuah mitos tanpa ada penggalian sejarah di baliknya. Yogyakarta hidup bersama sejarah, salah satunya sejarah seni rupa tradisional/klasik Jawa. Banyak dari kita yang tidak mengenal, bahkan mempelajarinya lagi. Sementara para pelaku seni dan para pakar pada akhirnya tampak gagap dan tidak berani menggalinya lebih dalam. Padahal klaim akan mitos Yogyakarta sebagai Ibu Kota Seni Rupa tentu saja memerlukan sejarah dan akar budaya yang pasti, bukan sekadar pepesan kosong.

Seni rupa Yogyakarta hidup dengan masih adanya peristiwa kesenian dan wacana seni, yang muncul dari kamar kos, rumah kontrakan, studio pelukis, hingga ruang pameran. Akan tetapi,

perkembangan seni rupa Yogyakarta sulit ditelusuri karena tidak adanya museum seni rupa, tidak punya patung publik dari karya seniman pilihan. Di Yogyakarta juga belum ada pasar seni semacam Pasar Seni Ancol, atau Pasar Seni Sukawati yang permanen dan spesifik, yang dikelola secara profesional, tempat para seniman bisa memperlihatkan hasil karyanya kepada para penikmat seni. Hal itu juga menjadi peningkatan ekonomi bagi para seniman. Diakui atau tidak, laju perkembangan seni rupa saat ini dikawal oleh pasar. Sesuatu hal yang sebenarnya sebuah ironi.

Garis imajiner: Gunung Merapi, Keraton, dan Laut Selatan sebagai simbol spiritual dan estetika. Keberadaan garis imajiner seni budaya: Bugisan (SMSR/SMM/SMKI), kampus ISI Yogyakarta, dan Makam Seniman, menjadi sebuah perlintasan kreatif yang penting. Makam Seniman yang berada berdampingan dengan makam Raja-Raja Mataram merupakan simbol bahwa seniman harus berdampingan dengan raja dan pemerintah untuk mengawal perkembangan kebudayaan sebuah bangsa. Akan tetapi, semua seolah hanya klise, menjadi slogan yang tidak lagi dihayati.

Sebagai penutup, kita bisa merenungkan tulisan Effendi (2020) tentang *hukum fatum* dalam sejarah. *Hukum fatum* dalam diri manusia bersumber dari alam pikiran Yunani; Manusia pada dasarnya sama dengan jagat raya, alam. Manusia disebut mikrokosmos (alam kecil), jagat raya disebut makrokosmos (alam raya). Baik alam raya maupun alam kecil tunduk pada suatu hukum yang dinamakan hukum alam yang telah ditetapkan, yakni nasib atau *fatum*. Perjalanan hidup matahari, bintang, manusia dan sebagainya, tidak menyimpang dari jalan atau lingkaran yang ditentukan oleh nasib atau *fatum*.

Pandangan sejarah menurut *hukum fatum* di Indonesia pada hakikatnya, sejarah sesungguhnya dapat dipadankan dengan *cakra manggilingan* (roda berputar). Manusia menurut *cakra manggilingan* tidak dapat melepaskan diri dari cakram (roda) yang berputar terus-menerus. Nasib manusia telah ditentukan, bergerak naik-turun sesuai gerak irama cakram makrokosmos dan mikrokosmos. Artinya, manusia tidak dapat melepaskan diri dari

cakram kehidupan, dan bahwa segala kejadian-peristiwa berlangsung dengan pasti. Sejarah mungkin bagi kita adalah masa lalu, tetapi itu adalah bukti peradaban kita, dan sebagai landasan ke depan.

Daftar Rujukan

- Burhan, M. Agus. (2008). *Perkembangan Seni Lukis Mooi Indie sampai Persagi di Batavia*, Book Peer Reviewed, 1900-1942. BP ISI Yogyakarta.
- Effendi, Muhadjir. (2026). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Balai Pustaka.
- Effendi, R., (2020). *Buku Ajar Geografi dan Ilmu Sejarah*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
- KBBI* (daring), diakses pada 10 September 2023.
- Setyawan, Agung. (2021). "Repository Teknik Arsitektur Institut Teknologi Indonesia, Tangerang".
- Toynbee, J. Arnold. (2017). *A Study of History*. Penerbit IndoLiterasi.

Biografi Penulis

Yaksa Agus lahir di Bantul, 23 Agustus 1975, adalah alumnus Desain Grafis Komunikasi SMSR Yogyakarta dan Seni Lukis FSR ISI Yogyakarta. Menulis adalah hobi, dan profesi sesungguhnya adalah pelukis. Hingga hari ini aktif berpameran sejak 1991 baik bersama maupun tunggal, di dalam maupun di luar negeri. Di antaranya: pameran seni rupa FKY 1994-2002; Biennale Jogja 2005 dan 2009; TAKUNG, Nasional Art Gallery Malaysia 2005; Asian Art Contemporary, dan Novas CUC, Liverpool, UK 2015. Mengikuti Program Artist in Residency "Project Mager" di Yogyakarta dan Kuala Lumpur 2004, terpilih Artist in Residency di Rimbun Dahan, Kuang Malaysia 2007.

Pameran tunggal 14 kali, di antaranya: pada 2021 "YAKSA AGUS" di GZIPAF, Guang Zhou Poly Word Trade Center--merupakan

rangkaian pameran trilogi dari pameran tunggal sebelumnya dengan isu pandemi Covid-19--"TITIR" 2020 dan "LA ISOLA" 2021 di Studio Bodo, Bantul, Yogyakarta.

Mulai menulis seni sejak SMSR Yogyakarta, untuk majalah, pernah aktif menjadi kontributor menulis di *Indonesiaartnews.co.id*, majalah seni rupa *Arti* dan *Sarasvati*. Pertama kali menulis kuratorial, yakni dalam pameran seni rupa "GARIS" di Dria Manunggal Gallery, 1997. Kemudian menjadi salah satu kurator pameran GELART: Laporan Dari Jogja (2001) dan GELART: Sepiring Indonesia (2002); Kurator Pameran FKY 2012 dan 2013; Kurator Nandur Srawung #1 2014; dan banyak terlibat sebagai kurator dan penulis untuk pameran, baik kelompok maupun tunggal kawan-kawan perupa hingga saat ini.

Lampiran

Poster dan undangan pameran pada Juni-Juli 2015





ESTETIKA HUMOR LUKISAN BAK TRUK

Sudjadi Tjipto R.

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
sudjadi1980@gmail.com

ABSTRAK

Lukisan bak truk adalah kekayaan budaya visual lokal unik dan mulai banyak dilirik para peneliti budaya visual. Penelitian lukisan bak truk selama ini fokus pada kajian seni, semiotika, dan bahasa. Belum ada yang khusus mengkaji lukisan bak truk dari ilmu estetika humor. Lukisan bak truk dikategorikan sebagai *low art* atau *kitsch*. Bak bagian truk menjadi media favorit seniman untuk berkarya karena bak bagian belakang akan dilihat secara langsung oleh pengemudi di belakangnya. Penelitian ini berdasarkan data visual acak yang dikumpulkan sejak tahun 2012 sampai dengan 2022. Teori analisis penelitian menggunakan gabungan analisis estetika humor dengan kategori humor versi Hans Eyeseck dan Glen Wilson. Dari hasil analisis unsur humor ditemukan pada semua kategori lukisan bak truk yang didominasi oleh tema lukisan dengan sosok wanita.

Kata kunci: lukisan, bak truk, humor, *kitsch*

Pendahuluan

Truk adalah kendaraan angkutan barang yang menjadi moda transportasi logistik utama di Pulau Jawa. Data dari Asosiasi Logistik dan Forwarder Indonesia (ALFI), truk memberikan kontribusi 91,25% dari total distribusi barang di tanah air (www.dataindonesia.id). Total jumlah truk menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mencapai 5,44 juta unit pada 2021. Sementara itu, berdasarkan pemetaan wilayah di Indonesia, Jawa Timur memiliki jumlah truk terbanyak, yaitu 762.410 unit, posisi ke-2 diduduki DKI Jakarta dengan 714.278 unit, Jawa Tengah menempati posisi ke-3 dengan 588.593 unit, Jawa Barat dengan 434.706 unit, dan Sumatera 271.352 unit. Di Indonesia saat ini terdapat 88 industri karoseri yang terdaftar dalam data Kementerian Perindustrian.

Jumlah truk sebagai kendaraan distribusi barang diperkirakan akan terus naik karena panjang jalan tol yang dibangun pemerintah akan terus bertambah. Menurut Menteri PUPR, Basuki Hadimuljono, pada tahun 2024 panjang jalan tol akan tersambung sejauh 3.490 kilometer (www.kompas.com).

Truk yang lalu lalang di jalan, di tataran sederhana biasanya ditemplei berbagai macam stiker atau bahkan digambar dengan rupa-rupa tema. Lukisan bak truk kemudian menjadi media ekspresi unik, yang selalu memunculkan kejutan. Seni lukis bak truk yang pada awalnya hanya sekadar iseng, kini telah dianggap serius. Beberapa seniman lukis bak truk di berbagai wilayah Nusantara menghidupi keluarganya dari profesinya melukis bak truk. Bahkan kini telah muncul bengkel modifikasi khusus truk yang menerima lukisan bak truk dengan teknik kuas manual, ilustrasi *air brush*, sampai dengan *cutting sticker* seluruh bagian truk. Melukis bak truk seolah-olah konseptornya sedang bermain-main dengan bahasa visual.

Bermain kreativitas ternyata memiliki konsep estetikanya sendiri. Menurut Pramono (2008) yang mengutip F. Schiller (10 November 1759-9 Mei 1805), asal mula seni adalah dorongan batin untuk bermain-main (*play impulse*) yang ada dalam diri seseorang. Seni semacam permainan menyeimbangkan segenap kemampuan mental manusia terkait dengan kelebihan energi yang harus dikeluarkan. Menarik untuk mencermati kalimat berikut, "Seseorang yang meningkat taraf kehidupannya tidak memakai habis energinya untuk keperluan sehari-hari." Kelebihan energi inilah yang nantinya menciptakan kebutuhan dan kesempatan untuk melakukan rangkaian permainan imajinatif dan kegiatan yang akhirnya menghasilkan karya seni. Lukisan atau stiker di truk yang formatnya besar diinisiasi oleh pemilik truk/juragan karena membutuhkan biaya ratusan ribu bahkan puluhan juta untuk mewujudkannya. Beberapa pemilik truk yang hanya memiliki satu buah armada truk biasanya merupakan sopir dari truk itu sendiri. Sopir truk juga dapat mengusulkan gambar atau stiker dalam format kecil setelah ia mendapatkan persetujuan dari juragan atau

atas inisiatif sopirnya sendiri dengan format sederhana (kecil/murah).

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Melihat lukisan bak truk di jalan raya, kita disuguhi pameran visual 'curhatan' para sopir truk. Kadang lukisannya membuat kita berpikir dan memahami kata-kata bijak yang tertera, tidak nyaman karena kalimat atau gambar yang terlalu vulgar, bahkan tersenyum yang berakhir dengan derai tawa karena kelucuan makna yang ditimbulkan. Beragam lukisan bak truk yang merupakan media humor di jalan raya dapat dikategorikan sebagai sebuah seni, lebih tepatnya seni rendah atau *low art* dan juga lebih populer dengan sebutan *kitsch*. Sejarah *low art* atau *kitsch* menurut Rynnänen (2018), yang mengutip Matei Calinescu (1986) bahwa dirunut dari berbagai sumber bahasa, *kitsch* memiliki arti yang beragam, seperti *kitschen* (Jerman Selatan) yang berarti membuat furnitur baru dari barang lama, juga sinonim untuk memungut sampah atau *verkitschen* (membuat sesuatu yang murah). *Poshlost* (Rusia) yang berarti banalitas, kurangnya spiritualitas, *camelot* (Prancis) untuk kualitas murah dan buruk, atau istilah *jiddish schlock* yang berarti kualitas buruk dan *schmaltz* yang artinya sentimental, yang berlebihan. Dari beragam kalimat asal ini dapat diartikan tidak ada satu pun makna yang positif untuk *kitsch*.

Menurut Rugg dalam Hampton (2011), *kitsch* adalah gerakan yang menantang norma kolektif. *Kitsch* merupakan sumber hiburan belaka yang bertentangan dengan imajinasi tinggi yang dihasilkan oleh seni tinggi. *Kitsch* cenderung meniru efek yang dihasilkan oleh pengalaman indrawi nyata, membandingkan simulasi, menghadirkan citra, bahasa, atau musik bermuatan tinggi yang memicu reaksi emosional otomatis, dan karenanya tidak reflektif. Sementara Kumar & Singh (2019) menambahkan bahwa dengan *kitsch* Anda tidak pernah sepenuhnya menyadari bahwa itu harus benar-benar serius atau tidak. *Kitsch* adalah sesuatu yang membosankan, dibuat secara massal, ditiru, tidak diragukan lagi kehebohannya, nostalgia, disalahartikan, berlebihan, sederhana, dan terlalu norak.

Penelitian tentang lukisan bak truk telah banyak dilakukan, seperti Sudaryanto dkk. (2019) yang menyimpulkan bahwa dari segi bahasa wacana grafiti di bak truk menggunakan tiga bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa daerah (Jawa), dan bahasa asing (Inggris). Adapun tujuan wacana grafiti terdiri atas empat jenis, yaitu fungsi ekspresif, fungsi fatis, fungsi kognitif, dan fungsi komunikatif.

Lebih jauh, Wicandra (2007) menjelaskan bahwa fenomena lukisan bak truk merupakan representasi perempuan yang telah tereduksi posisinya tidak setara dengan laki-laki dan ditempatkan di posisi minoritas. Perihal ini dominasi tema wanita pada lukisan bak truk dijelaskan oleh Sukayasa (2009) bahwa ilustrasi di bak truk merepresentasikan karakter individu sopir dan kernet serta ruang tempat mereka bergerak, yakni antara keliaran perilaku dan kejantanan, cinta dan seksualitas, kerinduan, dan kesehari-harian yang bergerak cepat dan keras. Belum ada penelitian tentang lukisan bak truk yang dikaji dari unsur estetika humornya.

Ragam lukisan bak truk juga telah dikategorikan oleh Pratama (2019) dari penelitian yang dilakukannya dalam kurun waktu enam tahun (2009-2015). Hasilnya, terdapat beberapa tema lukisan bak truk, antara lain adalah (1) tema perempuan dan seks: perempuan penggoda, PSK dan janda, perempuan salehah, tokoh mitos (Dewi), tokoh idola (perempuan); (2) tema keperkasaan dan laki-laki: laki-laki gemar berjudi dan pemabuk, pemuka agama; pak kyai, superhero atau tokoh fiksi (laki-laki); (3) tema hewan sebagai perlambangan: (a) kuda: melambangkan kecepatan, kekuatan, ketangguhan; (b) singa atau macan: melambangkan kegagahan dan keagungan sebagai raja hutan, berani, buas, serta membuat takut; (c) ular: melambangkan kecerdikan; (d) elang: melambangkan ketangguhan, kecepatan, ketajaman mata, kegagahan; dan (e) hiu: melambangkan kebuasan, membuat takut dan ngeri, keberanian; dan (4) pesan moral atau kalimat bijak.

Karya seni *kitsch* berhubungan erat dengan estetika rendah atau buruk. Menurut Pramono (2008) yang mengutip Jerome Stolnitz (1966), estetika dilukiskan sebagai penelaah filsafat

tentang keindahan dan kejelekan. Keindahan mempunyai nilai estetis yang bersifat positif, sedangkan kejelekan mempunyai nilai estetis yang bersifat negatif. Hal yang jelek bukan berarti tidak ada unsur keindahannya. Lebih lanjut, Pramono (2008) yang mengutip The Liang Gie, menjelaskan bahwa nilai estetis tersusun dari sejumlah nilai yang dalam estetika dikenal dengan kategori-kategori estetis. Pada umumnya, kategori estetis dibedakan menjadi tiga pasang, yaitu (1) kategori agung dan yang elok, (2) kategori yang komis dan yang tragis, (3) kategori yang indah dan yang jelek. Pramono (2008) menegaskan salah satu keindahan adalah kejelekan. Hal yang jelek selalu kontradiktif terhadap hal yang indah. Kejelekan bukanlah berarti kosongnya atau kurangnya ciri-ciri yang membuat suatu benda disebut indah, melainkan mengacu pada sifat-sifat nyata yang bertentangan dengan sifat indah. Hal jelek kini dianggap dapat membangkitkan suatu emosi tertentu yang negatif, suatu nilai estetis yang negatif yang bertentangan dengan sifat-sifat indah.

Penulis tertarik membahas kategori yang kedua, yaitu komis. Kategori komis dan humoris membangkitkan perasaan yang menggelikan, yang membuat tertawa, yang menghibur, dan yang lucu pada orang yang mengamatinya. Kategori humoris tidak saja membuat orang tertawa, tetapi juga merupakan sarana baik langsung atau tidak langsung menyindir, mengejek, menghantam, dan membalas kepada pihak lain: kawan atau lawan. Djelantik (2004) menambahkan bahwa jika komedi membuat penonton tersenyum, lelucon membuat penonton tertawa. Bila seniman ingin menyampaikan sesuatu yang patut dicela, seringkali celaan itu disajikan sebagai lelucon agar tidak begitu pahit dirasakan, hingga dapat diterima oleh yang bersangkutan atau masyarakat. Lelucon mengandung celaan secara halus, disebut dengan humor, sedangkan celaan yang disampaikan secara kasar disebut dengan satire.

Lebih mendalam, teori humor yang digunakan sebagai pisau analisis teori humor dalam penelitian ini dikutip dari paparan Pramono (2008) bahwa dari kacamata estetika, teori humor dapat

digolongkan menjadi tiga macam: (1) teori keunggulan, menekankan bahwa inti humor adalah rasa lebih baik, rasa lebih tinggi, atau lebih sempurna dalam menghadapi suatu keadaan yang mengandung kekurangan atau kelemahan. Menurut teori ini, seseorang akan tertawa bilamana mendadak memperoleh perasaan unggul melihat pihak lain melakukan kekeliruan atau mengalami hal yang tidak menguntungkan; (2) teori ketidaksesuaian, menjelaskan bahwa humor timbul karena perubahan sekonyong-konyong dari sebuah situasi yang telah diharapkan menjadi suatu hal yang sama sekali tidak diduga atau tidak pada tempatnya; dan (3) teori pembebasan, inti dari humor adalah pembebasan atau pelepasan dari kekangan yang terdapat pada diri seseorang. Larangan dan pembatasan yang telah ditentukan oleh masyarakat, kemudian menimbulkan dorongan-dorongan batin alamiah dalam diri seseorang. Apabila kekangan tersebut kemudian mendapatkan media untuk melepaskan, meledaklah tawa seseorang.

Teori tersebut kemudian digabungkan dengan empat kategorisasi humor Hans Eysenck dan Glen Wilson (Pramono, 2008) sebagai berikut: (1) Humor "nonsens". Ragam humor ini tidak berisi sindiran, serangan, dan lelucon seks, tetapi menggunakan berbagai teknik permainan kata atau unsur-unsur yang tidak sesuai untuk membangkitkan gelak tawa orang; (2) humor "satire" berisi sindiran terhadap orang, pejabat, kelompok, atau lembaga. Ini merupakan serangan tidak langsung atau kecaman halus yang ditujukan kepada suatu pihak tertentu; (3) humor agresi, humor yang berisi kekerasan fisik, kebiadaban, penghinaan, dan penyiksaan yang sadis; dan (4) humor seks, humor yang berisi suatu lelucon seks yang biasa ditampilkan secara halus atau kasar.

Hasil dan Pembahasan

Paduan dari dua teori estetika humor dan kategori humor versi Hans Eysenck dan Glen Wilson kemudian satukan dalam sebuah tabel analisis untuk kemudian diisi dengan data visual lukisan bak truk yang telah dikumpulkan. Data visual dikumpulkan dari hasil pendokumentasian lukisan bak truk yang ditemui di jalan. Dokumentasi paling lama pada tahun 2012 dan dokumentasi terbaru pada tahun 2022. Data yang terkumpul berupa lukisan bak truk yang paling banyak ditemukan di bagian bak truk (belakang) dan hanya ada satu yang bagian depan (kepala truk) kemudian dianalisis sederhana seperti pada tabel analisis humor berikut ini.

Tabel 1 Tabel Analisis Humor

	Nonsens	Satire	Agresi	Seks
Keunggulan				
	Keunggulan - Nonsens	Keunggulan - Satire	Keunggulan - Agresi	Keunggulan - Seks
Ketidaksesuaian				
	Ketidaksesuaian - Nonsens	Ketidaksesuaian - Satire	Ketidaksesuaian - Agresi	Ketidaksesuaian - Seks
Pembebasan				
	Pembebasan - Nonsens	Pembebasan - Satire	Pembebasan - Agresi	Pembebasan - Seks

Dari tabel 1 kemudian dideskripsikan untuk mengungkapkan latar belakang humor yang muncul sehingga menjadi tabel berikut ini.



Tabel 2 Deskripsi Analisis Humor

No.	Data Visual	Analisis Humor
<p>1.</p>	 <p>Foto 1 Dokumentasi 9 September 2018</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Gagal Wisuda Dadi Juragan” gagal wisuda malah menjadi juragan. • Dinasty = dinasti • Pink series (seluruh bodi truk dominan berwarna pink) <p>Gambar:</p> <p>Kuda dalam bingkai lingkaran</p>	<p>Keunggulan, menunjukkan rasa lebih tinggi ketika sang sopir tetap merasa bangga walau tidak lulus kuliah (wisuda), tetapi kemudian sukses menjadi juragan/pemilik truk. Keunggulan ini disimbolkan juga dengan gambar kuda dalam bingkai berbentuk lingkaran dan tulisan DINASTY yang dapat diartikan sebagai keturunan (dinasti) orang sukses.</p> <p>Nonsens, tidak ada pihak yang disindir dari lukisan bak truk berikut, kategori humor tanpa menyerang pihak lain.</p>
<p>2.</p>	 <p>Foto 2 Dokumentasi 28 Januari 2013</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Piye kabare mas Panji Jaya, Penak Jamanku biyen too?” • Bagaimana kabarnya Mas Panji Jaya (pemilik truk) enak zaman saya dulu berkuasa kan? <p>Gambar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presiden Soeharto melambaikan tangan dengan senyumnya yang khas • Presiden Soeharto naik becak 	<p>Keunggulan, menunjukkan rasa lebih tinggi ketika si pemilik truk condong mengunggulkan pemerintahan pada zaman Orde Baru, saat Pak Soeharto berkuasa. Kala itu keadaan sosial ekonomi lebih baik, ini diperkuat dengan gambar Presiden Soeharto yang melambaikan tangan dengan tersenyum khasnya “Smiling General”.</p> <p>Satire, konsep lukisan bak truk ini merupakan sindiran situasi Indonesia setelah zaman reformasi yang serba sulit, berbeda pada zaman Orde Baru saat Presiden Soeharto berkuasa yang segalanya “kelihatan” damai/tenteram tanpa gejolak. Keberpihakan dengan rakyat diperkuat dengan gambar Presiden Soeharto naik becak.</p>

<p>3.</p>	 <p>Foto 3 Dokumentasi 14 Juli 2021</p> <p>Tulisan: <i>"Panggodane Katresnan"</i> Penggoda cinta, keutuhan rumah tangga</p> <p>Gambar: Menampilkan 3 gambar wanita cantik rupawan berbaju seksi</p>	<p>Keunggulan, sopir menempatkan dirinya sebagai bapak/kepala rumah tangga yang setia atau pria yang menjaga kesetiaan cinta dengan istrinya di rumah.</p> <p>Agresi, dalam persepsi si sopir banyak wanita cantik & seksi yang ditemuinya di sepanjang perjalanan (biasanya di warung makan atau pangkalan parkir tempat singgah melepas lelah) dianggap menjadi penggoda kehidupan berumah tangga di rumah. Wanita dengan segala daya tariknya dipersepsikan sebagai pihak yang bersalah. Gambar tiga wanita cantik & seksi memperkuat tuduhan tersebut.</p>
<p>4.</p>	 <p>Foto 4 Dokumentasi 9 September 2018</p> <p>Tulisan: <i>"Karena Rasa Tak Pernah Bohong"</i></p> <p>Gambar: Sosok wanita setengah badan dengan pose menggoda</p>	<p>Keunggulan, sopir menempatkan dirinya lebih tinggi sebagai laki-laki yang dapat memilih & tidur dengan beragam wanita.</p> <p>Seks, konsep lukisan bak truk ini sangat kasar, para sopir mengungkapkan bahwa pengalaman bercinta dengan berbagai wanita yang ditemui sepanjang perjalanan merupakan "sensasi kenikmatan" yang tak terlupakan.</p>

<p>5.</p>	 <p>Foto 5 Dokumentasi 24 September 2016</p> <p>Tulisan: "Kau & Aku Satu"</p> <p>Gambar: Ilustrasi menggunakan tokoh kartun Masha & The Bear yang cukup populer</p>	<p>Ketidaksesuaian, konsep lukisan bak truk ini menceritakan konsep cinta yang menyatukan dua makhluk berbeda, baik dari latar belakang, profesi, maupun jalan hidupnya. Sopir yang memiliki kehidupan keras di jalanan selalu mendambakan wanita "sempurna" yang kelak menjadi istri idaman & ibu yang baik bagi anak-anaknya. Nonsens, menggambarkan sebuah hubungan yang unik/lucu (seperti cerita dalam film serinya), humor bertujuan untuk tidak menyinggung siapa pun.</p>
<p>6.</p>	 <p>Foto 6 Dokumentasi 25 Oktober 2021</p> <p>Tulisan: "Thuyule Bosse" Tuyul "pencari uang" untuk Pak Boss</p>	<p>Ketidaksesuaian, konsep lukisan bak truk ini menceritakan bahwa truk, sopir, dan kernet adalah alat menambang/mencari uang bagi pemilik truk. Mereka harus siap bekerja siang malam sesuai dengan perintah sang juragan/bosnya. Satire, berisi sindiran terhadap sang pemilik truk bahwa truk beserta sopir & kernetnya hanyalah alat untuk memperkaya pemilik truk.</p>
<p>7.</p>	 <p>Foto 7 Dokumentasi 30 November 2010</p> <p>Tulisan: "Casing Baru".</p> <p>Gambar: Pose wanita berhijab yang cantik</p>	<p>Ketidaksesuaian, konsep lukisan bak truk ini menceritakan seorang wanita (istri/kekasih) pak sopir yang kini telah menjelma menjadi wanita salehah berhijab, berbeda dengan kali pertama saat mereka bertemu (belum berhijab). Agresi, menyamakan tampilan wanita (berhijab) dengan penyebutan "Casing" adalah penghinaan/penyerangan yang kasar. Casing lebih tepat untuk benda mati bukan manusia.</p>

<p>8.</p>	 <p>Foto 8 Dokumentasi 24 September 2016</p> <p>Tulisan: "Tersangka Menggoda".</p> <p>Gambar: Sosok wanita cantik/seksi berbalut bendera Amerika dengan latar belakang truk karoseri terbaru</p>	<p>Ketidaksesuaian, konsep lukisan bak truk ini menggambarkan bagaimana sopir selalu menyalahkan seorang wanita yang memiliki kecantikan dan bertubuh seksi sebagai tersangka, atau sebagai tertuduh penggoda iman/kesetiaan cintanya dengan istri rumah. Seks, kehidupan jalanan sopir yang keras menemukan oase saat mereka bersua dengan para wanita di warung remang-remang pangkalan truk. Wanita dengan karakter yang berbeda dengan istri di rumah menjadi godaan berat yang sulit mereka hindari.</p>
<p>9.</p>	 <p>Foto 9 Dokumentasi 24 September 2016</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Kudu Sabar Duwe Bojo Sopir" Harus sabar menjadi istri sopir • "Gue Mah Gitu" <p>Gambar: Sosok wanita cantik berhijab dengan latar belakang suasana matahari senja</p>	<p>Pembebasan, keluhan seorang istri sopir truk yang harus selalu setia dan menunggu keputungan suaminya di rumah. Sementara itu, di kalimat lain terdapat pembelaan sang suami/sopir kalau dia orangnya boleh "nakal", dan bebas melakukan apa pun. Nonsense, humor ini tidak menyinggung pihak lain terutama sopir karena wanita sebagai istri sopir dipersepsikan sebagai perempuan yang selalu ikhlas menerima keadaan. Sementara itu, sopir (lelaki) bebas melakukan apa pun yang dia inginkan.</p>

<p>10.</p>	 <p>Foto 10 Dokumentasi 9 September 2018</p> <p>Tulisan: “Hati-hati dalam bekerja, Ayah Bunda tidak ingin jadi janda, apalagi ayah cari janda”</p> <p>Gambar: Sosok wanita berhijab (istri sopir)</p>	<p>Pembebasan, konsep lukisan bak truk merupakan pesan seorang istri sopir yang mengingatkan agar suaminya berhati-hati di jalan dan tidak mengalami kecelakaan fatal yang akan mengakibatkan dirinya menjanda. Istri juga mengingatkan agar suaminya tidak “nakal” di perjalanan, yaitu mencari wanita lain (identik dengan janda). Satire, bentuk sindiran secara langsung kepada para sopir (lelaki) utamanya suaminya sendiri yang berprofesi sebagai sopir.</p>
<p>11.</p>	 <p>Foto 11 Dokumentasi 19 Februari 2019</p> <p>Tulisan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Penak baleni, ra penak ganti, kimplah-kimplah” Enak diulangi, tidak enak cari ganti yang lain, stoknya banyak • “Lali rupane, eling rasane” Lupa wajahnya, ingat kenikmatan yang diberikan <p>Gambar: Sosok penyanyi dangdut Nella Kharisma</p>	<p>Pembebasan, konsep lukisan bak truk ini sangat kasar, sopir ditempatkan di posisi tertinggi yang bebas memilih wanita mana pun yang bersedia bercinta dengannya. Sopir tidak pernah mengingat nama wanita yang diajaknya tidur, tetapi ingat kenikmatan yang diberikan. Bila tidak menemukan kenikmatan yang didambakan, sopir tinggal mencari wanita yang lain karena stoknya melimpah. Agresi, penyerangan langsung kepada wanita secara kasar dengan cara penghinaan /pelecehan seolah-olah harga diri wanita murah dihargai dengan beberapa lembar uang.</p>

<p>12.</p>	 <p>Foto 12 Dokumentasi 28 Juli 2012</p> <p>Tulisan: <i>"Is the Rondo"</i> Ini adalah Janda</p> <p>Gambar: Sosok wanita tanpa busana yang sedang mandi di sebuah telaga</p>	<p>Pembebasan, konsep lukisan bak truk ini menggambarkan bahwa seorang wanita khususnya janda, selalu menjadi idola para sopir. Janda identik dengan wanita yang cantik alami dan seksi seperti bidadari yang sedang mandi di sebuah telaga serupa dengan cerita legenda tentang bidadari.</p> <p>Seks, di mata sopir janda identik dengan kemolekan tubuh, kegenitan yang memiliki daya tarik alami, dan telah berpengalaman di kasur. Dalam lukisan tersebut, janda ditampilkan dengan humor selks yang halus seperti bidadari mandi.</p>
------------	---	---

Dari analisis data visual lukisan bak truk di atas ternyata kategori humor ditemukan di semua data visual penelitian. Lukisan sosok wanita mendominasi beragam kategori humor, seperti pada kategori keunggulan (agresi), ketidaksesuaian (agresi dan seks), dan pembebasan (nonsens, satire, agresi, dan seks). Dari lukisan bak truk dalam tiga kategori humor (keunggulan, ketidaksesuaian, dan pembebasan) di bagian agresi dan seks seluruhnya ditemukan dalam lukisan bak truk dengan sosok wanita.

Simpulan

Lukisan bak truk dikategorikan sebagai *low art* atau lebih populer dengan sebutan *kitsch*. *Kitsch* identik dengan seni yang tidak serius, bermain-main, dan berestetika buruk. Estetika buruk bukan berarti tidak memiliki keindahan, melainkan memiliki keindahan tetapi dari sisi yang berbeda dari kacamata awam.

Penelitian ini berhasil menemukan pisau analisis estetika humor baru dengan menggunakan analisis teori humor yang memadukan teori humor estetika dengan kategori humor versi Hans Eyeseck dan Glen Wilson. Ketika diaplikasikan pada data visual lukisan bak truk,

teori analisis ini dapat mengakomodasi semua data visual yang telah dikumpulkan. Dari dua teori humor yang berbeda disatukan menjadi tiga bagian estetika humor, yaitu keunggulan, ketidaksesuaian, dan pembebasan yang didalamnya mengandung empat unsur humor, yaitu nonsens, satire, agresi, dan seks. Humor ternyata tidak sekadar memancing tawa, tetapi juga mengandung beragam unsur di dalamnya. Lukisan dengan sosok wanita mendominasi tema lukisan bak truk.

Daftar Rujukan

- Djelantik, A.M.M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hampton, Steven Michael. (2011). *Bad Painting and Kitsch*. University of California Riverside. <https://escholarship.org/uc/item/8jz5p0s4>
- Kumar, Avanish & Singh Ginni. (2019). "A Comparative Study of Preference of Kitsch, Minimalism, and Indian Folk Art Among Lifestyle of Young Adults". *IJRAR- International Journal of Research and Analytical Reviews*. Volume 6 | Issue 2 | April – June 2019. http://ijrar.com/upload_issue/ijrar_issue_20543909.pdf
- Pratama, Nicholas Wila Adi. (2019). "Perkembangan Visual Seni Lukis pada Truk". *Jurnal Seni Nasional CIKINI*. Vol. 5, Juni-November: 41-58. <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/article/view/76>
- Pramono, Kartini. (2008). *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Badan Penerbit Filsafat UGM.
- Ryynänen, M. (2018). "Contemporary Kitsch the Death of Pseudo Art and the Birth of Art Everyday Cheesiness (A Postcolonial Inquiry)". *Terra Aestheticae 1 (1): Theoria* pp. 70-86. <http://maxrynanen.net/wp-content/uploads/2015/04/Terra-Aesthetica.pdf>
- Sudaryanto dkk. (2019). "Wacana Grafiti Bak Truk dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, dan Bahasa Asing". *Jurnal*

DEIKSIS. Vol. 11, No. 03: 276-285.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/3778>

Sukayasa, Komang Wahyu. (2009). "Gaya Eklektik dan Subkultur pada Ilustrasi Bak-Bak Angkutan Truk di Bandung sebagai Sebuah Gambaran Kehidupan Sosial di Masyarakat". Laporan Penelitian Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD, Universitas Kristen Maranatha Bandung.
<https://repository.maranatha.edu/384/>

Wicandra, Obed Bima. (2007). "Representasi Perempuan pada Lukisan di Bak Truk". *Jurnal NIRMANA*. Vol. 9, No. 1: 31-37
<https://doi.org>

Pustaka Laman:

www.dataindonesia.id

www.kompas.com

Biografi Penulis

Sudjadi Tjipto R. kelahiran kota Lumpia Semarang tahun 1975. Selepas lulus SMA mendaftar di FSRD, ITB dan kemudian iseng datang ke Jogja meminta informasi PMB ISI Yogyakarta (Kampus Gampingan). Sayang, hari itu adalah hari terakhir sementara ia tidak membawa berkas apa pun. Kuliah di Jurusan Desain Grafis, FSRD, ITB (1994) & Magister Desain ITB (2011). Kali pertama berkarier menjadi dosen Akademi Desain Visi Yogyakarta (ADVY) pada tahun 2001. Tahun 2005 diangkat menjadi dosen DPK Kopertis Wilayah V Yogyakarta. Pernah menjabat Kaprodi DKV ADVY, Koordinator PPDG, Ketua Penjaminan Mutu Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia (STSRD VISI), dan saat ini menjabat sebagai Waket I STSRD VISI. Mengajar mata kuliah Metodologi Penelitian DKV, DKV 2, Tipografi Aplikatif, Desain Grafis Kemasan, dan Sejarah Desain Grafis. Tertarik meneliti budaya visual lokal, budaya vernakular, dan humor dalam desain grafis. Berusaha rutin menulis artikel jurnal agar "tidak lupa"

ilmu DKV. Buku yang pernah diterbitkan *Sual Sual Komunikasi Visual* (Deepublish, 2015) dan *Desain Grafis Kemasan UMKM* (Deepublish, 2019).

ESTETIKA REJANG DAYUNG KOREOGRAFI KELOMPOK BERPASANGAN SEBAGAI TARIAN KUNO WARISAN PURA LUHUR BATUKAU, TABANAN, BALI

I Wayan Dana¹, Raja Alfirafindra²

^{1,2}Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹iwayan_dana@yahoo.com, ²rajaalfirafindra@gmail.com

ABSTRAK

Rejang Dayung merupakan tarian kuno, warisan leluhur *penyungung* (penyangga) Pura Luhur Batukau. Tarian ini disajikan sebagai suatu persembahan suci pada upacara *penyineban* (penutup) yang dipergelarkan di *madia mandala* (ruang tengah). Rejang Dayung ditarikan dalam bentuk koreografi kelompok berpasangan, berjumlah antara 40-60 orang wanita, melalui proses penyucian. Para penari menggunakan kostum upacara, yaitu berbaju warna putih lengan panjang, berkain Bali warna kuning, dan dilengkapi sampur atau selendang yang berwarna kuning melilit di pinggang para penari. Diiringi oleh seperangkat gamelan Gong Kebyar. Tampak dari kesederhanaan ungkapan gerak, pola lantai, kostum, dan musik gamelan yang mengiringi sehingga menghadirkan aspek-aspek estetika tari seperti *wiraga*, *wirama*, *wirasa*, *wicara*, dan *wibawa* mengagumkan sebagai ungkapan tarian sakral yang sulit dimengerti dan diartikan. Metode yang digunakan dalam analisis adalah metode interpretatif-korelasi, dimulai dengan mengumpulkan seluruh data yang diperoleh dari studi pustaka, observasi baik langsung maupun tidak langsung, wawancara mendalam dengan narasumber, dan laporan dari informan. Simpulan yang dihasilkan menunjukkan bahwa estetika Rejang Dayung hadir secara indah, harmonis-dinamis antara ekspresi gerak, nada dan energi spiritual sebagai koreografi tari kelompok berpasangan satu-satunya di Bali.

Kata kunci: Rejang Dayung, estetika, koreografi kelompok, tarian kuno

Pendahuluan

Di kalangan masyarakat Bali, kini secara luas dikenal beberapa jenis tarian Rejang, seperti Rejang Renteng, Dewa, Galuh, Bengkel, Palak, Makitut, Lilit, Oyod, Kuningan, dan Dayung (Cerita, 2020). Rejang Dayung merupakan tarian kuno warisan Pura Luhur Batukau, Tabanan, Bali. Tarian ini dipersembahkan pada saat upacara *penyineb* (penutup) dari seluruh rangkaian *piodalan* (upacara Pura Batukau). Rejang Dayung disajikan oleh 40-60 orang wanita yang merupakan keturunan langsung para penyangga *pura*, menggunakan pakaian adat upacara. Tarian ini disajikan dalam bentuk koreografi kelompok berpasangan, diiringi oleh musik gamelan Gong Kebyar. Para penari menggunakan kostum upacara, yaitu berbaju warna putih lengan panjang, berkain Bali warna kuning, dan dilengkapi sampur atau selendang yang berwarna kuning melilit di pinggang para penari. Penyajiannya secara simbolis mengungkapkan pertemuan Dewa Siwa dengan Dewi Parwati dalam mengayomi secara harmonis kehidupan di alam semesta ini. Oleh karena itu, Pura Batukau dipercaya sebagai tempat memuja kebesaran Tuhan melalui manifestasinya dalam energi Dewa Mahadewa (Siwa-Parwati) berwujud “Ratu Hyang Tumuwuh”, yaitu kekuatan yang menumbuhkan. *Pura* ini terletak di bagian barat Pulau Bali, di lereng sebelah selatan Gunung Batukau, dan secara administrasi berada di Desa Wongaya Gede, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan, Bali.

Permasalahan yang diteliti adalah estetika Rejang Dayung sebagai *sesolahan* (tarian) kuno warisan para leluhur Pura Luhur Batukau yang berciri Hindu awal di Bali. Hal ini menarik dikaji melalui konsep *triwira* meliputi *wiraga* (ketubuhan atau fisik) penari, *wirama* (kemampuan berirama) baik secara *ajeg* (tetap) maupun bebas dan tidak teratur, serta *wirasa* (kemampuan mengekspresikan) (Sarjiwo, 2021). *Triwira* ini, oleh I Wayan Dibia, dikembangkan menjadi *pancawi*, yaitu *wiraga*, *wirama*, *wirasa*, *wicara*, dan *wibawa* sebagai lima landasan estetis dalam estetika lokal tari Bali yang harus dipahami seorang penari (Yudha Triguna Chanel, 2021). Konsep *pancawi* itu merupakan hakikat estetik diri

seseorang sebagai bagian dalam kehidupan semesta, meliputi *manunggaling-kawula-gusti*, menyatunya makrokosmos-mikrokosmos atau *jagad agung-jagad alit*. Jadi, berpegang pada *triwira* dan *pancawi* itu digunakan untuk mengupas, membahas, dan menganalisis mengapa karya seni [Rejang Dayung] dapat dikatakan memiliki keindahan. Bisa juga dengan melihat nilai estetika dalam sebuah tarian, dapat diamati langsung dari beberapa aspek yang terungkap dalam *wiraga*, *wirama*, *wirasa*, *wirupa* atau *wicara*, dan *wibawa* menjadi parameternya. Dengan demikian, konsepsi estetika atau keindahan dalam kebudayaan dan agama Hindu memiliki implikasi yang sangat kompleks serta saling terkait dan mengukuhkan satu sama lain. Agama Hindu tanpa sentuhan estetika atau keindahan akan terasa kering, sebaliknya kesenian atau seni tanpa agama terasa kehilangan rohnya. Itu tentu terkait dengan sajian Rejang Dayung sebagai tarian persembahan *bhakti* (pengabdian) bagi penyangga Pura Luhur Batukau agar alam semesta beserta isinya selalu dalam keadaan harmonis baik keberadaan angin, api, sumber udara yang bersih sehingga tumbuh-tumbuhan bisa tumbuh dengan subur karena sumber air dan alamnya terjaga kelestariannya (Putra, 2003).

Urgensi kajian ini dilakukan mengingat bahwa Bali begitu lekat dengan budaya tradisi dan agama Hindu menjadi rohnya, dan di sisi lain masyarakatnya juga terbukti adaptif serta kreatif-inovatif dalam menjalankan kehidupan budaya sehari-hari. Rejang Dayung sebagai tarian kuno warisan Pura Luhur Batukau dipercaya sebagai tarian sakral karena para penyangganya menjalankan dengan *karmamarga* (melalui jalan kerja) dan *bhaktimarga* (pengabdian secara ikhlas). Rejang Dayung disajikan sebagai rangkaian upacara *yadnya* (korban suci tulus ikhlas), yang ditarikan saat upacara *penyineban* (penutupan) sebagai ungkapan simbolik pertemuan energi Siwa-Perwati, ekspresi kekuatan maskulin-feminin atau pengungkapan mitos *Bapa Bomo-Ibu Bumi*. Disadari bahwa tarian ini hanya dipentaskan 210 hari sekali (sesuai Kalender Bali), maka perlu penyiapan regenerasi berikutnya. Berdasar informasi Jro Kebayan (pemimpin upacara) bahwa

pernah beberapa kali *Piodalan*, Rejang Dayung tidak tersaji karena berbagai hal, di antaranya para generasi tidak mempersiapkan ahli warisnya untuk melanjutkan dan keadaan alam setempat. Untuk menjaga keberlangsungan dan keberlanjutan sajiannya sebagai persembahan suci, kini setiap *penyungsong* memiliki kewajiban untuk berperan aktif menjaga kelestarian dan keberlanjutannya dengan ikut sebagai kader penari hadir di setiap pelaksanaan upacara.

Berdasarkan selintas paparan pendahuluan di atas, muncul pertanyaan-pertanyaan penelitian, yaitu (1) bagaimana estetika Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan dilakukan oleh para penyangga Pura Luhur Batukau; (2) siapa yang berperan dalam pengungkapan estetika sehingga pelestarian, keberlangsungan, dan kemanfaatan Rejang Dayung terus berlanjut di setiap *puja-wali* (pemujaan) di Pura Luhur Batukau; dan (3) mengapa estetika Rejang Dayung sebagai tarian kuno warisan Pura Luhur Batukau dipandang penting dikaji melalui perspektif *triwira* dan *pancawi*. Dengan menjawab tiga pertanyaan utama itu, tentu akan melahirkan pertanyaan lain menyertai agar mendapat eksplanasi yang memadai.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Agar memperoleh landasan teori yang relevan untuk digunakan dalam pemecahan permasalahan, dipandang penting dan sangat perlu mengkaji beberapa pustaka atau referensi terdahulu yang bisa dijadikan panduan, tuntunan, dan pijakan dalam kajian estetika Rejang Dayung. Pustaka berjudul *Estetika Lokal untuk Mewujudkan Unggulan Daerah* (Prosiding Seminar, 2017) memuat topik-topik menarik dari 13 penulis artikel, di antaranya “Diskursus *Omah* Sebagai Ekspresi Keindahan Budaya Jawa” mengetengahkan kesungguhan manusia Jawa dalam menjaga nilai kebenaran yang berisi keseimbangan dan keselarasan antara makrokosmos dan mikrokosmos dalam penentuan ruang hidup materialnya. Hal ini tidak hanya diwujudkan dalam pemaknaan *omah*, tetapi lebih pada pemaknaan simbol di hampir keseluruhan *omah* atau rumah itu sendiri, baik simbol materi maupun simbol

perilakunya (Pitana, 2017). Paparan ini menjadi jembatan untuk mengupas estetika Rejang Dayung yang pada hakikatnya mengekspresikan diri sebagai bagian dalam kehidupan semesta, meliputi *manunggaling-kawula-gusti*, menyatunya makrokosmos-mikrokosmos atau *jagad agung-jagad alit* sehingga terjaga keharmonisan dualitas itu.

Pustaka berjudul *Revitalisasi Estetika Legong & Kebyar Strategi Kreatif Penciptaan Seni* (Sudewi dkk., 2020). Estetika yang dipaparkan berkaitan dengan Legong Kebyar ini meliputi pertama, pembahasan ontologis metafisis dan segi epistemologi penamaan 'Legong Kebyar Masilelancingan'. Kedua, menganalisis hadirnya karakter tari putra dan putri dalam satu *frame* atau bingkai koreografi yang diarahkan pada tataran aksiologis guna mengungkap aspek-aspek estetika perpaduan keduanya. Ketiga, melakukan pembahasan dan analisis implementatif dari berbagai pengalaman estetis, aspek-aspek nilai keindahan dalam jagad seni pertunjukan yang hadir melalui koreografi 'Legong Kebyar Masilelancingan'. Legong dan Kebyar sebagai khazanah ekspresi budaya masyarakat Bali hingga kini terus terpelihara dengan baik, berkembang sesuai jiwa zamannya, dan menjadi inspirasi penciptaan karya-karya 'baru' oleh para seniman baik di Nusantara maupun mancanegara. Dapat dikatakan bahwa kedua *genre* seni pertunjukan Bali ini (Legong dan Kebyar) tidak lekang dimakan zaman sehingga kesenian ini dapat selalu menjadi energi kreatif oleh para seniman di lingkungannya (Sudewi, 2020). Paparan ini menjadi penuntun awal yang sangat penting untuk membaca ulang estetika Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan. Disadari bahwa kehadiran tarian *Rejang* tentu jauh lebih dahulu yang kemudian diikuti oleh kehadiran Legong dan Kebyar hingga dewasa ini. Bahkan ketiga *genre* tarian itu dari sembilan tari Bali, kini diakui sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO.

Estetika merupakan cabang dari filsafat, yang biasanya disebut dengan filsafat keindahan. Pada mulanya estetika disebut dengan *beauty* (keindahan). Kemudian istilah estetika baru populer

digunakan sekitar abad ke-18. Akar kata *beauty* berasal dari kata Latin *bellum* atau *bonum* yang berarti 'kebaikan'. Kebaikan dalam konteks kehidupan budaya manusia memiliki banyak makna, salah satunya adalah 'keindahan'. Keindahan analog dengan 'kebenaran' yang keduanya mempunyai nilai yang sama, yaitu abadi dan memiliki daya tarik yang selalu berkembang. Keindahan juga bersifat universal, tidak terikat oleh selera perseorangan, waktu dan tempat, selera, kedaerahan atau lokal (Darmo, 2017). Paparan ini memperkuat analisis mengenai estetika Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan, tarian kuno warisan Pura Luhur Batukau.

Jalan *sadhana* (praktik spiritual) yang sejalan dengan jalan seni dalam mengembangkan semangat dan disiplin kesadaran spiritual melalui tiga tahapan latihan hingga pada akhirnya mengantarkan seseorang untuk menyatu dengan keilailhian. Tiga tahapan latihan itu meliputi refleksi dari tubuh atau perbuatan, pikiran, dan perkataan. Dalam ajaran agama Hindu disebut *Tri Kaya Parisudha* (tiga perbuatan yang benar: berpikir, berkata, dan berbuat yang benar dan disucikan). Diawali dari bagaimana tubuh melakukan dorongan menuju kesucian. Dalam tahapan ini seseorang mengembangkan praktik melalui latihan di jalur tindakan atau perbuatan yang benar, dimotivasi atau didorong oleh kesadaran pemikiran yang benar sehingga menuju tahapan ketiga yang menggunakan lafalan suara atau kata-kata yang benar dan suci mengarahkan diri merasakan keagungan sebagai jalan *bhakti* (pengabdian yang tulus) (Sena, 2022) sehingga menemukan jalan kebenaran atau keindahan. Paparan ini menjadi jembatan untuk membahas kedalaman estetika Rejang Dayung sebagai tarian sakral yang mengedepankan koreografi kelompok berpasangan.

Estetika *Yin-Yang* mengetengahkan dialektik kehidupan yang senantiasa ada dan berkelanjutan. Manusia dan kehidupan selalu terpola oleh suatu pola yang satu sama lain berlawanan, bersifat dualistik, seperti gelap-terang, panas-dingin, pasang-surut, positif-negatif, laki-laki-wanita, dan benar-salah. Eksistensi dan transformasi dalam alam semesta adalah *Yin-Yang*. *Yin* berarti

suatu yang 'tertutup', tak diketahui, dan *Yang* berarti segala sesuatu yang 'terbuka'. *Yin* simbol mewakili bumi, malam, bulan, betina, air, pasir, lemah/ atau tanah dan seterusnya. *Yang* simbol mewakili langit/angkasa, siang, matahari, jantan, api, kuat, gembira, dan seterusnya. Simbol *Yin-Yang* mengandung estetika hidup manusia, bagian yang putih menunjukkan *Yang*, dan bagian yang hitam menunjukkan *Yin*. Keduanya saling berlawanan, tetapi lebih bersifat saling mengisi, membantu dan tidak bertentangan. Dalam unsur *Yang* ada titik *Yin*, dan sebaliknya di dalam unsur *Yin* terdapat setitik *Yang*. Titik ini memiliki energi yang luar biasa, yaitu adanya kontradiksi ini yang terdapat di dalam segala sesuatu kehidupan (Sachari, 1989). Paparan ini melandasi analisis estetika Rejang Dayung yang menggambarkan secara simbolis pertemuan energi Dewa Shiwa-Parwati berwujud "Ratu Hyang Tumuwuh", yaitu kekuatan yang menumbuhkan.

Referensi dan tinjauan pustaka di atas dijadikan pijakan dan landasan teori untuk mengupas estetika Rejang Dayung sebagai tarian kuno warisan Pura Luhur Batukau. Hal ini menjadi penting dalam mengamati dan membaca ulang bahwa Shiwa Nataraja dipercaya sebagai Dewa Kesenian serta asal mula kesenian Bali. Pada kenyataannya, dalam kehidupan aktivitas berkesenian sesungguhnya 'menarik', mengekspresikan Shiwa sebagai 'raja penari' yang ada pada masing-masing diri penari, seperti dalam sajian Rejang Dayung. Secara simbolik sajian Rejang Dayung menggambarkan pertemuan energi positif-negatif Dewa Shiwa dan Dewi Parwati dalam mengayomi keseimbangan dan keharmonisan alam semesta beserta isinya. Keseimbangan terjadi atas implementasi estetika melalui konsep dualistik yang terwujud dalam oposisi berpasangan yang bersifat universal, seperti Rejang Dayung yang disajikan dalam koreografi kelompok berpasangan menghadirkan *wiraga* yang sejajar dengan *agem* dalam tari Bali mengungkap secara pose fisik adanya *agem tengen* (sikap kanan) dan sebaliknya, *agem tengebot* (sikap kiri). Demikian pula pada aspek *wirama*, *wirasa*, *wirupa* atau *wicara*, dan *wibawa* tidak terlepas dari pijakan *sekala* (kekuatan nyata) dan *niskala* (kekuatan maya) yang merupakan elemen estetik dalam estetika

lokal tari Bali (Dana, 2017). Kesenian [tari] bagaikan energi 'gerak' atau kekuatan yang diekspresikan manusia untuk memuja sang pencipta, yakni Shiwa Nataraja. Seseorang penari melepas 'sang diri' atau *atman* (roh) menyatu dengan *brahman* (sang pencipta) sehingga terjalin satu kesatuan energi *jagal alit* (mikrokosmos) dan *jagad agung* (makrokosmos), selanjutnya melahirkan gerak kehidupan sebagai tarian yang *metaksu* (karya seni yang berdaya pukau tinggi), termasuk menjiwai Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan yang dijadikan tarian sakral Pura Luhur Batukau.

Hasil dan Pembahasan

Suatu tradisi budaya, dan seni menjadi bagiannya, akan banyak memengaruhi cara berpikir dan penetapan standar penilaian masyarakat terhadap seni. Berbagai ketentuan dasar yang berlaku dan telah ditetapkan sebagai standar penilaian bagi seni tersebut sekaligus akan berperan sebagai dasar-dasar estetika bagi masyarakat pemilik budaya itu. Dalam perspektif budaya ini, suatu produk tari Bali seperti genre Rejang Dayung akan lebih tepat untuk dinilai berdasar pada ketentuan dasar yang berlaku bagi tradisi budaya masyarakat Bali, meliputi *agem*, *tandang*, *tangkep*, *tangkis*, *taksu* yang memiliki kesatuan makna paralel dengan *wiraga*, *wirama*, *wirasa*, *wicara*, dan *wibawa*. Aspek-aspek itu akan dibahas dalam koreografi kelompok berpasangan yang hadir sebagai bentuk persembahan secara vertikal (Sang Pencipta) dan horizontal (sesama manusia).

Rejang Dayung Koreografi Kelompok Berpasangan

Koreografi adalah istilah 'baru' dalam tari, berasal dari bahasa Inggris *choreography*, yaitu dari kata *choreia* (Yunani) yang artinya tarian bersama atau kelompok dan *grapho* berarti pencatatan. Jadi, koreografi dipahami sebagai yang mengedepankan proses perencanaan, penyeleksian, hingga pembentukan gerak tari (Hadi, 2011). Pembentukan tari didukung aspek-aspek sajian tari lainnya, seperti musik tari, rias-busana, dan kelengkapan pertunjukan sesuai keperluannya sehingga aspek estetik tersaji.

Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan disajikan oleh 40-60 orang penari wanita dengan rias-kostum yang hampir seragam, menggunakan baju warna putih lengan panjang, kain Bali, dan selendang warna kuning yang dililitkan di pinggang penari. Rias muka dengan rias korektif menegaskan garis-garis pada wajah sehingga wajah penari terlihat lebih 'cantik' atau lebih sempurna. Diamati dari aspek *wiraga*, dengan hadirnya para penari dengan rias-kostum, gerak-gerak yang seragam memberikan kesan keindahan 'tubuh penari' semakin cantik yang mempesona. Para penari mengekspresikan gerak-gerak 'murni' membentuk empat atau enam baris memanjang ke belakang dan berpasang-pasangan. Mereka sejak awal tarian berada di *madia mandala* (halaman tengah *pura*) dalam posisi berpasangan berlawanan arah hadap, tetapi saling berhadapan muka. Kesan memesona semakin kuat karena didukung alunan *wirama* yang luluh-menyatu dengan irama musik yang mengiringi gerak-gerak para penari yang dilakukan secara berpasang-pasangan. Kesan auditif dari alat musik gamelan Gong kebyar secara harmonis-dinamis mengukuhkan *wirama* sehingga mampu menghentak rasa estetis indra pendengaran dan pandangan visual penglihatan (Djelantik, 2004). Menikmati keindahan Rejang Dayung, tidak hanya soal melihat secara visual 'koreografi' yang dibentuk oleh para penari, tetapi juga memahami secara cermat, menyelami makna dalam keindahan, dan mengolahnya melalui kecerdasan intelektual yang dimiliki manusia sebagai penikmat keindahan. Hal ini disadari bahwa Rejang Dayung sebagai tarian ritual atau sakral mempunyai jiwa dan semangat kolektivitas yang tinggi sehingga dapat dikenali sebagai tarian persembahan kepada Sang Pencipta (Shiwa-Parwati).

Menyatunya gerak-gerak penari, balutan kostum, penegasan rias-kostum, dan alunan alat musik iringan tersaji di halaman *pura* yang tertata rapi, dan didukung oleh para pelaku upacara dengan duduk bersimpuh di sekeliling halaman *pura*, menguatkan rasa *wirasa*, *wicara*, dan *wibawa*. Hal ini tampak jelas menghadirkan 'energi' keserasian, keseimbangan, dan keharmonisan Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan yang memesona

secara spiritual sebagai tarian persembahan. Posisi penari yang menari berhadap-hadapan dan berpasang-pasangan mengekspresikan pertemuan kekuatan simbolik antara Dewa Shiwa dan Dewi Parwati. Karakter gerak yang diekspresikan oleh para penari mengungkap gerak-gerak *unity* yang sama atau keutuhan dan kebersatuan. Posisi para penari saling berhadapan dan berpasangan menekankan unsur estetis *dominance* atau menonjol. Ini secara keseluruhan mengungkapkan irama kehidupan yang terus mendayung, dilalui secara dinamis antara panas-dingin, baik-buruk, menaik-menurun, siang-malam, dan seterusnya sehingga menegaskan aspek estetis *wirasa*, *wicara*, dan *wibawa* Rejang Dayung. Getaran aspek estetis dirasakan oleh setiap manusia karena mereka memiliki pancaindra yang terkoneksi dengan objek 'seni' yang hadir dalam perwujudan, bobot atau isi, dan penyajian atau penampilan. Gambaran itu didukung oleh situasi-suasana keheningan dan keberadaan Pura Luhur Batukau yang berada di kaki sebelah selatan Gunung Batukau. Suasana demikian menguatkan kesan Rejang Dayung semakin 'memesona' spiritual para pelaku upacara yang hadir dan menjadi magnet para penikmat keindahan.

Ungkapan Simbolik Dewa Shiwa dan Parwati

Pertemuan Dewa Shiwa dengan Dewi Parwati menggambarkan tarian alam semesta yang universal, dikenal dengan tarian Shiwanataraja, sumber inspirasi untuk menjelaskan soal penciptaan dan *pemralina* (penghancuran) kosmos (Atmaja, 2003). Analogi 'penciptaan dan penghancuran' dalam ajaran Hindu dikenal dengan sebutan *rwa bhineda*, bermakna kehidupan tergantung pada keseimbangan antara dua unsur berpasangan dan berlawanan. Keutuhan dalam perpaduan yang harmonis tergambar secara simbolik antara Shiwa dan Parwati. Aspek estetis yang diungkap menunjukkan adanya keberlanjutan 'ciptaan baru' dalam sajian Rejang Dayung yang menggambarkan energi positif pertemuan Dewa Siwa dengan Dewi Parwati dalam mengayomi keharmonisan alam semesta. Oleh karena itu, Pura Luhur Batukau dengan sajian Rejang Dayung dipercaya sebagai

tempat memuja kebesaran Tuhan melalui manifestasinya dalam wujud energi Dewa Mahadewa (Siwa-Parwati) berwujud “Ratu Hyang Tumuwuh”, yaitu kekuatan yang menumbuhkan. Makna dari kekuatan yang menumbuhkan menjadi landasan dasar bagi budaya agraris yang menghormati keberadaan sumber *apah* (mata air), *pertiwi* (tanah), *teja* (sinar), *ether* (akasa), dan *bayu* (angin) yang bersih. Jika semua elemen itu bersih, terawat-sehat, tumbuh-tumbuhan akan hidup sumber dan panen berhasil dengan baik, yang menjadikan manusia hidup sejahtera lahir batin.

Pada saat kesenian Hindu, termasuk Rejang Dayung diperbincangkan baik berkaitan dengan pelestarian maupun dikembangkan, konsep Siwa Nataraja dapat dijadikan inspirasi karena di dalamnya memuat *satyam* (kebenaran), *shiwam* (kesucian), dan *sundaram* (keindahan). Konsep ini sejak lama diterapkan di Bali dalam kehidupan keagamaan dan berkesenian, terlebih seni sakral seperti Rejang Dayung. Gerakan-gerakan tangan para *sulinggih* (pendeta) saat *muput yadnya* (menjalankan upacara) dilakukan lewat *mudra* (gerakan tangan) yang mempunyai nilai estetika, filsafat, dan mistik yang tinggi. Gerakan-gerakan itu mengalir, terekspresi dalam ungkapan gerakan-gerakan tari dan dalam proses kreatif berkesenian agar kesenian berjalan pada arah yang tepat yang mampu mengantar para seniman menuju Shiwa. Akan tetapi, setiap orang atau individu memilih sesuatu yang dia sukai dari objek-objek keindahan sesuai dengan selernya karena setiap individu mempunyai idealisme yang unik. Di alam kesenian, setiap seniman memiliki *Creativity Quotient* (CQ) atau hasil daya cipta yang luar biasa, *Intelligence Quotient* (IQ) atau hasil kecerdasan olah pikir yang mengagumkan *Emotional Quotient* (EQ) olah rasa atau emosi yang matang, dan *Spiritual Quotient* (SQ) atau hasil dari olah batin dan jiwa yang hidup, memperkaya kepribadiannya.

Dewa Shiwa simbol langit atau angkasa siang, matahari, jantan, api, kuat, gembira, dan seterusnya sebagai aspek *Yang* dalam estetika *Yin-Yang*. Berpasangan dengan Dewi Parwati, simbol *Yin* mewakili bumi, malam, bulan, betina, air, pasir, atau tanah, dan

seterusnya. Pertemuan Siwa-Parwati disimbolkan dengan hujan, yang menyatukan kekuatan maskulin-feminin, matahari-bulan sehingga menghadirkan ‘keserasian, keharmonisan, dan keseimbangan yang berperan menimbulkan rasa indah. Siwa-Parwati, raja penari, raja aktor, kosmos atau alam, yaitu *madia mandala* (halaman tengah), adalah teaternya. Fungsi penciptaan dan penghancuran dijalankan Siwa-Parwati, karya besar di dalam ajaran agama Hindu dan seni, menjadi simbol segala sesuatu bagi semua manusia saat mereka menemukannya di dalam hatinya masing-masing (Coomaraswamy, 2021). Kehadiran unsur estetik dalam karya seni (Rejang Dayung) mengedepankan *unity* (keutuhan atau kebersatuan), *dominance* (penonjolan atau penekanan), dan *balance* (keseimbangan). Ungkapan simbolik pertemuan energi Siwa-Perwati mengekspresikan kekuatan maskulin-feminin atau pengungkapan mitos *Bapa Bhomo-Ibu Bumi* yang tampak tersaji dalam Rejang Dayung sebagai koreografi kelompok berpasangan. Jadi, estetika Rejang Dayung bisa disebut sebagai tarian energi Siwa-Parwati yang merupakan ‘energi’ itu sendiri, sebuah proses yang menghidupkan dari penciptaan dan penghancuran. Salah satu contoh dapat diamati pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1 Rejang Dayung, Koreografi Kelompok Berpasangan,
Tarian Kuno Warisan Pura Luhur Baukau
(Diunduh 5 Mei 2023 dari Youtube DNA Family Bali)



Gambar 2 Posisi Rejang Dayung Memulai Tarian Bertempat di Madia Mandala Pura Luhur Batukau
(Facebook Karya Agung Pengurup Gumi, Diunduh 14 Mei 2023)

Simpulan

Rejang Dayung disajikan oleh para penyangga Pura Luhur Batukau dengan penuh konsentrasi sebagai landasan kuat dalam menunjukkan rasa *bhakti-marga* (jalan kesungguhan) kepada Sang Pencipta. Estetika yang dihadirkan oleh para penari memperlihatkan keselarasan ekspresi gerak, iringan, dan ruang-waktu sakral. Secara dinamis estetika Rejang Dayung terungkap dalam koreografi kelompok berpasangan yang menggambarkan secara simbolik pertemuan Dewa Shiwa dengan Dewi Parwati sehingga penekanan estetik 'pancawi' tampak hadir harmonis antara aspek dualitis-berpasangan, baik secara auditif (terdengar) dan visual (terlihat).

Tidak dimungkiri bahwa Rejang Dayung sebagai tarian sakral yang disajikan menjadi bagian tidak terpisahkan dari pelaksanaan *puja-wali* (pemujaan Pura Luhur Batukau), menampakkan sebagai tarian energi yang terus berproses antara penciptaan dan peleburan. Oleh karena itu, estetika yang tersaji bersumber dari dualitas Shiwa-Parwati, *sekala* (nyata)-*niskala* (maya), *akasa-pertiwi* atau *Bapa Bhomo-Ibu Bhumi*, langit-tanah, dan sepasang lainnya saling melengkapi.

Daftar Rujukan

- Atmaja, Jiwa (ed). (2003). *Perempatan Agung: Menguak Konsepsi Palembang, Ruang dan Waktu Masyarakat Bali*. Denpasar: CV Bali Media Adhikarsa.
- Cerita, I Nyoman. (2020). *Teks & Konteks di Balik Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: PT Japa Widya Duta Denpasar-Bali.
- Coomaraswamy, Ananda. (2021). *The Dance of Shiwa*, alih bahasa oleh Tim I Wayan Budi Utama berjudul "Filsafat Seni". Denpasar: Universitas Hindu Indonesia.
- Dana, I Wayan, (2017). "Agem, Tandang, Tangkep Elemen Estetis Dalam Estetika Lokal Tari Bali" dalam Prosiding Senimar Nasional *Estetika Lokal untuk Mewujudkan Unggulan Daerah*. Jawa Tengah: STHD Klaten dan Yayasan Sruti Budaya Surakarta.
- Darno. (2017). "Merawat Estetika Lokal Dalam Keberlangsungan Pesona Seni Tradisi Secara Kreatif" dalam Prosiding Senimar Nasional *Estetika Lokal untuk Mewujudkan Unggulan Daerah*. Jawa Tengah: STHD Klaten dan Yayasan Sruti Budaya Surakarta.
- Djelantik, A.A.M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2011). *Koreografi (Bentuk-Teknik-Isi)*. Yogyakarta: Cipta Media dan Jurusan Tari, FSP, ISI Yogyakarta.
- Pitana, Titis Srimuda. (2017). "Diskursus Omah Sebagai Ekspresi Keindahan Budaya Jawa" dalam Prosiding Senimar Nasional *Estetika Lokal untuk Mewujudkan Unggulan Daerah*. Jawa Tengah: STHD Klaten dan Yayasan Sruti Budaya Surakarta.
- Putra, I Made Ardana, (2003). "Tri Hita Karana Antara Teori dan Aplikasi" dalam *Perempatan Agung Menguak Konsepsi Palembang, Ruang dan Waktu Masyarakat Bali*. Denpasar: CV Bali Media Adhikarsa.

- Sachari, Agus. (1989). *Estetika Terapan: Spirit Yang Menikam Desain*. Bandung: Nova.
- Sarjiwo, (2021). "Internalisasi Wirasa dengan Olah Tubuh dalam Pembelajaran Tari". Disertasi di Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Sena, I Gusti Made Widiya dkk. (2022). "Tri Wisesa Yoga: Aspek Realisasi Holistik Menuju Kesadaran Sosio-Spiritual" dalam *Jurnal Yoga dan Kesehatan*. Denpasar: Universitas Hindu Negeri Ida Bagus Sugriwa Denpasar-Bali, Vol 5, Nomor 1 Maret:61-77.
- Sudewi, Ni Nyoman, I Wayan Dana, I Nyoman Cau Arsana. (2020). *Revitalisasi Estetika Legong & Kebyar Strategi Kreatif Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Yudha Triguna Channel. (2021). "*Pancawi*, Lima Aspek Penting yang Harus Dipahami Seorang Penari". *Youtube.Yudha Triguna Channel*, 3 Juni 2021.

Biografi Penulis

I Wayan Dana lahir di Sibangede Badung-Bali, 1956. Lulus KOKAR-Bali kemudian menempuh studi di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta lulus Sar-Mud tahun 1979. Menyelesaikan kesarjanaan seni tari (SST) tahun 1982. Tahun 1979, ketika meraih Sar- Mud diangkat sebagai pengajar di ASTI hingga saat ini berada di Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Tahun 1990-1993 mendapat kesempatan studi S-2 Program Studi Sejarah (Seni) di UGM. Pada tahun 2009 menyelesaikan studi S-3 di Program Kajian Budaya UNUD. Aktivasnya selain menjadi tenaga pengajar, dipercaya pernah menjabat Sekretaris Jurusan Tari (1987-1990); Ketua Jurusan Tari (1993-1996); Pembantu Dekan II FSP (1996-2002); Pembantu Rektor II (2002-2005); Pengelola Program S-3 PPS (2009-2011); Dekan Fakultas Seni Pertunjukan (2011-2014); dan Pembantu Rektor I (2014-2019) ISI Yogyakarta. Di samping itu, ia juga tekun melaksanakan penelitian, berkarya seni, dan pengabdian kepada masyarakat. Hingga saat ini secara rutin menulis artikel seni dan

budaya serta mengadakan penelitian lapangan di berbagai daerah.

Raja Alfirafindra lahir di Kepulauan Riau, 1965. Dosen Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. S-1 Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta lulus tahun 1984, S-2 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada. Keahlian mengajar Repertoar Tari Melayu dan Koreografi. Karya tari kolosal pembukaan dan penutupan MTQ Tingkat Nasional yang ke-14 di Batam Kepulauan Riau 2015. Penata Tari dalam Kegiatan Pembukaan dan Penutupan MTQ Tingkat Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2020. *Performing the Arts of Indonesia: Malay Identity and Politics in the Music, Dance and Theatre of the Riau Islands* 2019. Penata Tari Open Call "Main Zapin Aswara 2021 (ASEAN) 20-22 Agustus 2021. Karya Tari Karya Dosen di Jurusan Tari dengan judul "Zikir Kasih" 2015. Karya Tari Arab Melayu Internasional Dance Conference and Festival IDCF Jurusan Tari Tahun 2021.



**Estetika &
Media**



DRAMATURGI MEDIA BARU DAMPAKNYA BAGI TEKNOLOGISASI SENI PERTUNJUKAN

Yudiaryani

Jurusan Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
yudi_ninik@yahoo.co.id

ABSTRAK

Awal abad ke-21, seni pertunjukan mulai beradaptasi dengan teknologi. Potensi teknologisasi dalam seni pertunjukan mengubah kinerja dramaturgi. Seni pertunjukan langsung menggabungkan media digital dan web interaktif virtual. Pengetahuan dan keterampilan penggunaan teknologi digital pelaku seni semakin maju dan beragam. Seiring dengan kemajuan teknologi, beragam varian pertunjukan virtual hadir dengan varian ilusinya. Menganalisis seni pertunjukan, teater khususnya, berarti mendiskusikan “bentuk”. Seni pertunjukan merangkum pengetahuan dan keterampilan sains dan teknologi komputer dalam kinerja inter-, *post*-, *cross*-, multi-, kultur, dan disiplin. Seni pertunjukan menjadi bagian dari penampilan kreativitas penggunaan teknologi komputer. Marianne van Kerkhoven menggambarkan hibriditas pertunjukan tersebut dengan istilah “dramaturgi media baru”. Istilah “seni pertunjukan” berubah menjadi “pertunjukan” yang mengakibatkan kinerja dramaturgi mengalami perluasannya. Karakteristik dramaturgi media baru adalah post nonpeniruan, interkultur, perancangan, dan laborator. Penelitian ini menggunakan kajian literatur dengan metode kualitatif hermeneutik. Metode kualitatif adalah mencari makna di balik data. Teknik analisis dilakukan secara interpretatif dan menyeluruh. Hermeneutik adalah teori tentang bekerjanya pemahaman dalam menafsirkan teks. Peran hermeneutik dalam penelitian ini adalah membantu mengembangkan seni, sains, dan teknologi. Hasilnya adalah dramaturgi yang semula bermanfaat mengembangkan ilmu dan pengetahuan seni menjadi suatu kinerja mediasi atau perantara secara teknologis yang bermanfaat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi manusia pada abad ke-21.

Kata kunci: dramaturgi media baru, seni pertunjukan, teknologisasi, hermeneutik, kinerja mediasi

Pendahuluan

Pertunjukan digital pada abad ke-20 merekam banyak peristiwa penting dalam kehidupan manusia di dunia, seperti terjadinya perang dunia, dekolonisasi, wabah penyakit, penemuan obat-obatan, hingga perkembangan filsafat, seni, sains, dan teknologi. Penemuan obat penisilin tahun 1929, oleh seorang ahli bakteriologi Alexander Fleming kemudian dikembangkan oleh Howa Florey dan Ernst Chain pada 1938. Pengembangan dari Howard dan Ernst ini mendobrak dunia medis dengan pengenalan antibiotik untuk tubuh hingga saat ini. Perang Dunia II adalah perang besar yang melibatkan negara-negara di Benua Amerika, Asia, dan Eropa pada 1939-1945. Peperangan ini menewaskan jutaan orang di seluruh dunia termasuk peristiwa Holocaust. Holocaust adalah pembantaian enam juta orang Yahudi selama Perang Dunia II yang dipimpin oleh Adolf Hitler. Penemuan laser dan CT Scan oleh Albert Einstein membahas sistem proses amplifikasi cahaya oleh emisi radiasi pada tahun 1917. Namun, baru pada tahun 1960 ilmuwan mampu mengembangkan konsep tersebut dengan menjalankan fungsi laser untuk kali pertama. Dalam kehidupan sehari-hari laser banyak digunakan dalam keperluan medis, serat optik, pemutar CD, deteksi sidik jari, dan pemindaian *barcode*. Sepuluh tahun berselang, Sir Godfrey Hounsfield menemukan Computerized Tomography Scanner (CT Scan). Alat ini menggunakan sinar X dan pencitraan komputer untuk menciptakan gambaran penampang tubuh. Penemuan ini mengantarkan era baru dalam dunia sains dan teknologi. Penemuan kamera digital membuat banyak aspek kehidupan ikut berubah hingga saat ini. Ironisnya, sebagai penemu dan pencipta kamera digital, Kodak justru kalah bersaing dan bangkrut pada tahun 2012 lalu. Penemuan alamat situs WWW atau website ditemukan pada Maret 1989 oleh Tim Berners-lee, ahli perangkat lunak yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa di Jenewa, Swiss. Berners menulis makalah tentang informasi

sistem manajemen yang menjadi cikal bakal landasan web di seluruh dunia. Pada tahun 1990, Berners membagi konsep tersebut menjadi tiga bagian, yakni HyperText Markup Language (HTML), Uniform Resource Identifier (URL), dan Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Penemuan web ini mengubah cara manusia berkomunikasi dan mendapatkan informasi hingga saat ini. Web juga menjadi alat komunikasi yang tumbuh paling cepat sepanjang sejarah media massa. Pada tahun 1990-an, meskipun komputer sama sekali tidak memiliki seni baru dan digital yang telah berkembang sejak 1960-an, teknologi komputer menjadi jauh lebih mudah diakses oleh pelaku seni dan menyebabkan pula aktivitas penampilan digital meluas. Ini terutama terkait dengan apa yang secara populer disebut "revolusi digital" setelah pengenalan perangkat keras yang lebih terjangkau dan perangkat lunak "ramah pengguna", seperti kamera digital; PC rumah; dan pembentukan jaringan kinerja internet dunia (Steve Dixon & Smith, 2007; Sue-Ellen Case, 2006)

Seni pertunjukan memiliki potensi untuk mengedukasi masyarakat di bidang sains, teknologi, dan seni, serta merekatkan komunikasi antara pelaku dan penikmat seni. Teknologi dalam seni pertunjukan memungkinkan karya seni diidentifikasi, diinventarisasi, dan didistribusikan dengan aman. Dramaturgi yang diperluas berperan penting dalam memastikan keberlangsungan seni pertunjukan oleh pelaku seni dan juga meningkatkan apresiasi penikmat seni beserta konteksnya. Seni pertunjukan menjadi simpul yang merangkai beragam ritualisasi alam, tumbuhan, hewan, manusia, hingga pembuatan peralatan yang disiapkan bagi pertunjukan sebagai representasi kehidupan sehari-hari. Richard Schechner membuat rangkaian tersebut menjadi suatu sistem kerja ketika sepanjang rangkaian tersebut terdapat titik-titik yang berinteraksi satu sama lain. Peristiwa, pemikiran spekulatif, perlawanan konvensi, penemuan-penemuan, pengelolaan artistik, dan estetika, dianalisis dan diuji coba kebermanfaatannya bagi manusia dari zaman paleolitikum (prasejarah) hingga masa kini (de Rosa & Gherman, 2019; Schechner, 2005).

Pada wilayah seni pertunjukan, *web* adalah kinerja persiapan seni pertunjukan baik oleh pemain (pelatihan, lokakarya, *training*, persiapan sesaat sebelum melanjutkan) dan penonton (memutuskan untuk hadir, berpakaian, pergi, menetap, menunggu) serta peristiwa apa yang terjadi setelah pertunjukan (C. Turner & Behrmdt, 2008). Seni pertunjukan adalah permainan *make-believe* yang dilakukan untuk menghibur, seolah-olah. Sebagai ilusi, pertunjukan tidak hanya *memainkan* cara tetapi mereka *bermain* dengan cara sehingga seni pertunjukan menjadi peristiwa sementara dan eksperimental.

Seni pertunjukan pada abad ke-21 mulai beradaptasi dengan teknologi komputer. Beragam varian pertunjukan virtual dengan varian ilusinya pun tercipta. Seni menjadi bagian dari pertunjukan (kinerja) penampilan teknologi komputer. Pertunjukan teater, musik, dan tari langsung menggabungkan media digital menjadi web interaktif dalam dunia maya, virtual. Istilah “seni pertunjukan” berubah menjadi “pertunjukan” dengan tetap mempertahankan namanya, tetapi mengubah penandaan dasar dan referensinya. Pertunjukan digital menjadi interdisiplin dengan merangkul filsafat, linguistik, sejarah, ilmu budaya, ilmu sosial, olahraga, hiburan, kuliner, film, *fashion*, dan arsitektur (Steve Dixon & Smith, 2007).

Pertunjukan digital juga berada pada persoalan antara pertunjukan media yang bersifat virtual. Hal inilah yang menyebabkan pertunjukan mampu bereproduksi berlipat ganda dengan cepat, hibrid. Tom Selar mengibaratkan kinerja dramaturgi yang diperluas dengan studi sintesis perkotaan, ekonomi politik, dan arsitektur global dengan struktur teater, desain, dan narasi tradisional (Magda Romanska, 2015). Konsep global membentuk suatu kegiatan bersama sutradara dan penulis menyusun bagian-bagian yang memiliki interaksi yang bermakna dengan menghitung dampaknya bagi pengalaman penduduk setempat. Kegiatan ini dapat dilihat sebagai “cetak biru” dramaturgi abad ke-21. Tujuannya adalah mengungkap resonansi global di ruang lokal.

Artikel ditulis berdasarkan argumen bahwa *pertama*, kinerja dramaturgi media baru merupakan sumber dialektika komprehensif antara sains, teknologi, seni, dan industri dalam rangka kebermanfaatannya memperbaiki hubungan antara pelaku dan penikmat seni; *kedua*, kinerja dramaturgi media baru yang diperluas memicu saling keterhubungan pemikiran tentang sejarah ritus, kreativitas, dan media; *ketiga*, studi kinerja dramaturgi media baru menjadi sumber inspirasi perwujudan kolaboratif inter-, pasca-, *cross*-, multi-, dan seni pertunjukan.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

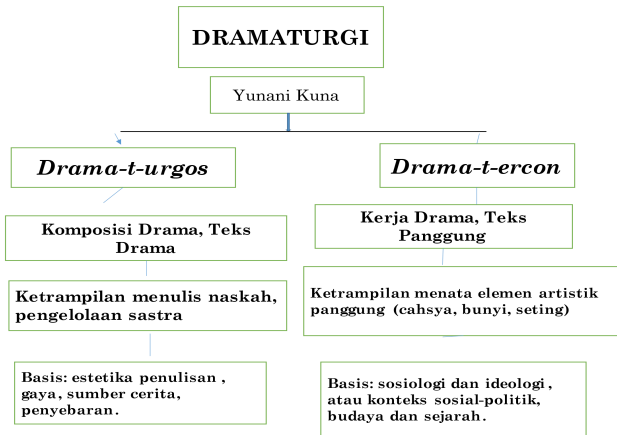
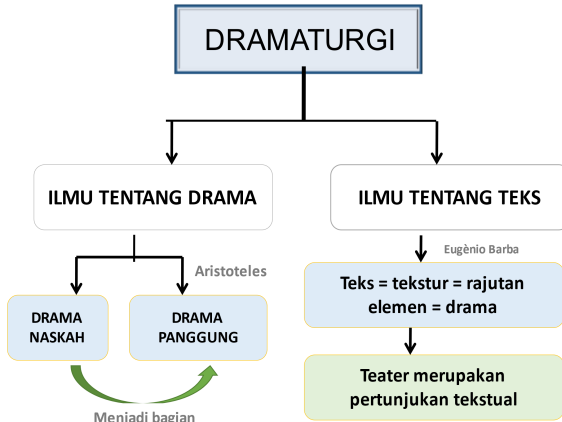
Landasan Teori

1) Dramaturgi

Sejarah dramaturgi membentang jauh ke masa lalu; ini adalah sejarah tradisi naratif dan bentuk estetika dan artistiknya. Pada saat yang sama, dramaturgi adalah sejarah ritus, kreasi dramatis, dan media. Banyak elemen dramaturgi media interaktif adalah komponen dari pengalaman sejarah ini: orang bisa menyebutnya sidik jari budaya (Sue-Ellen Case, 2006).

Eugènio Barba bersama dengan Nicola Savaresse menyampaikan gagasan mereka tentang teori dramaturgi untuk menganalisis teater. Bahwa kata 'teks', sebelum berarti teks tertulis, baik dicetak maupun tulisan tangan, menunjukkan suatu anyaman atau rajutan, tekstur. Tidak ada pertunjukan tanpa teks. Hal yang berhubungan dengan teks (anyaman) didefinisikan sebagai dramaturgi (Eugenio Barba, 2010; Yudiaryani, 2020). Istilah "dramaturgi" pada masa Yunani kuno memiliki dua definisi, yaitu pertama, *dramatourgos* (*the 'composition' of the drama*), komposisi drama, (Gb Kiri), dan kedua, *dramatergon* (*the 'work' of the drama*), kerja dalam drama (Gb Kanan). *Dramatourgos* disamakan dengan teks sastra. Oleh sebab itu, *dramatourgos* mengkaji kecanggihan naskah, pengelolaan sastra berbasis estetika teks, dan keterkaitan internal di dalamnya. *Dramatergon* mencakup teks dengan semua elemen panggung pertunjukan, di antaranya cahaya, kostum, musik, set, dangerak. *Dramatergon* menghadirkan peran "dramaturg" yang

menguasai bidang sosiologi, ideologi, atau konteks sosial-politik, budaya dan sejarah (Lehmann, 2006a).



Dramaturgi kali pertama muncul di institusi teater Eropa pada abad ke-18 (Sosulski, 2017). Michael Sosulski berpendapat bahwa gagasan kebangsaan Jerman tidak hanya ada sebelum Perang

Napoleon, tetapi sangat menentukan dalam membentuk produksi budaya di sepertiga terakhir abad ke-18, beroperasi bukan pada tingkat kesadaran populer melainkan dalam praktik dan institusi representasional. Sosulski menghubungkan peningkatan kinerja disiplin tubuh oleh aktor profesional, tentara, dan anak sekolah dengan minat yang semakin besar pada identitas nasional Jerman. Gagasan tentang negara budaya Jerman secara bertahap muncul sebagai kekuatan konseptual melalui karya serangkaian intelektual sastra yang berpengaruh dan pendukung teater nasional, termasuk G. E. Lessing dan Friedrich Schiller. Sosulski menggabungkan pembacaan baru drama kanonik dan kurang dikenal, dengan analisis teori kebangsaan abad ke-18 dan teori akting yang berkembang, untuk menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran nasional yang kuat pada akhir abad ke-18 sebenarnya memacu munculnya Teater Nasional Jerman, yang dikandung dalam semangat pencerahan sebagai lembaga pendidikan. Bagi orang Jerman, kebangsaan adalah identitas yang dilakukan, dan teater muncul sebagai ruang ideal untuk membayangkan bangsa itu.

Dramaturgi merupakan studi komprehensif tentang tulisan yang dihasilkan oleh penulis naskah, penulis skenario, dan sutradara (Magda Romanska, 2015). Dalam kinerja penciptaan dan produksi pertunjukan langsung, dramaturgi berfungsi sebagai jembatan antara teori dan metode. Dramaturgi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi komponen dan karakteristik mendasar dari sebuah pertunjukan, serta pemahaman tentang konsep budaya dan makna yang mendasari pilihan komponen dan karakteristik pertunjukan. Penciptaan dan presentasi pertunjukan langsung selalu melibatkan dramaturgi. Dramaturgi dapat didefinisikan sebagai kumpulan efek atau sebagai fokus pada beberapa efek dan satu metode produksi, seperti dramaturgi tari, dramaturgi musik, dramaturgi teks, dramaturgi akting, dramaturgi media (Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane, 2014; C. Turner & Behrndt, 2008). Pada akhirnya, dramaturgi berfungsi sebagai “perantara” proses kreatif. Media interaktif memungkinkan dan pada saat yang sama membutuhkan bentuk dramaturgi baru.

Heide Hagebölling mengembangkan pemahaman baru tentang dramaturgi yang disebutnya dengan dramaturgi interaktif atau dramaturgi yang diperluas (Hagebolling, 2004). Marianne van Kerkoven menyebutnya dengan istilah dramaturgi media baru (Magda Romanska, 2015). Kesemua bentuk dramaturgi tersebut berbasis pada multimedia berbasis teknologi digital.

2) Seni Pertunjukan

Pertunjukan adalah *make-believe*, dalam permainan, untuk bersenang-senang. Atau, seperti yang dikatakan Victor Turner, dalam suasana subjungtif, "seolah-olah." Atau, seperti estetika Sansekerta, pertunjukan adalah *lilas*—olahraga, bermain-dan maya, ilusi. Namun, tradisi Sansekerta menekankan bahwa begitu juga semua kehidupan lila dan maya, pertunjukan adalah ilusi dan, dengan demikian, dapat dianggap lebih "jujur," lebih "nyata" daripada pengalaman biasa. Sebagai ilusi, pertunjukan tidak hanya memainkan mode, mereka bermain dengan mode, sehingga seni pertunjukan sebagai peristiwa teater pada dasarnya eksperimental, sementara, dan sesaat (Schechner, 2005).

3) Teknologisasi

Perangkat elektronik dengan sistem otomatis yang dibuat untuk menyimpan dan mengolah data disebut sebagai teknologi digital (Лу и съавт., 2020). Penerapan teknologi digital dalam berbagai lini kehidupan ini sering disebut sebagai teknologisasi. Ketersediaan semua infrastruktur teknologi digital dan kemudahan penggunaannya, termasuk banyaknya aplikasi saat ini membuat teknologisasi menjadi mudah (Dzvinchuk и съавт., 2020). Cara hidup peradaban mengalami perubahan karena adanya teknologisasi. Dari jejaring sosial, belanja daring, beragam aplikasi untuk memenuhi gaya hidup, hingga kerja jarak jauh telah berkembang melalui teknologi digital (Нou и съавт., 2022; Torous и съавт., 2021) Berkat adanya teknologisasi, ribuan proses dapat dilakukan setiap hari. Teknologi digital sebagai medianya memungkinkan untuk menyimpan data dalam volume yang sangat besar dibandingkan dengan teknologi analog (Chen, M., Mao, S.,

Zhang, Y., & Leung, 2014). Sinyal digital juga diproses dan ditransmisikan lebih cepat oleh peralatan elektronik (Schreiber, 2012). Teknologi digital membuka disiplin baru serta memperluas bidang di mana bentuk seni yang sudah ada dapat mengekspresikan diri secara baru dan luas (Berry, 2012; Fernandez, 2016).

Fenomena teknologisasi ini seringkali disebut sebagai revolusi dan harus terus berlanjut seiring kemajuan zaman (Calmon, 2012). Di dalam dunia kesenian, teknologisasi merupakan suatu langkah yang diambil oleh para pelaku seni untuk mengembangkan kerja kreatif mereka. Komputer misalnya telah berevolusi menjadi alat kreatif berteknologi tinggi, menghasilkan segalanya mulai dari foto diam dan animasi hingga konten *digital streaming* dan instalasi digital (Jindi, 2019). Kontribusi teknologi digital pada proses artistik dapat memfasilitasi kreativitas dan kreasi dalam proses artistik (Harvey, 2014). Manfaat teknologi digital antara lain dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu, mengedukasi publik, menumbuhkan kepekaan estetika pada masyarakat secara umum, dan mudah dihubungi. Dari sudut pandang penikmat seni, teknologisasi memberikan kemudahan untuk melakukan penelitian, melihat pertunjukan, dan mendokumentasikan karya seni tanpa memandang batasan ruang dan waktu (Burnaford и съавт., 2013). Oleh karena itu, karya seni di era digital saat ini memiliki keterkaitan yang sangat signifikan dengan bagaimana karya terus didistribusikan.

Metode

Penelitian ini merupakan kajian literatur dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis hermeneutik. Metode kualitatif adalah mencari makna di balik data. Teknik analisis dilakukan secara interpretatif dan menyeluruh (R.M Soedarsono, 2000) Menurut Hagebolling (2004), hermeneutik adalah teori tentang bekerjanya pemahaman dalam menafsirkan teks. Peran hermeneutik dalam penelitian ini adalah membantu mengembangkan ilmu pengetahuan.

Hermeneutik adalah teori tentang bekerjanya pemahaman dalam menafsirkan teks. (Yudiaryani, 2015). Peran hermeneutik dalam penelitian ini adalah membantu mengembangkan pemahaman sains, teknologi, seni (Dobscha & Alasuutari, 1997). Sejarah dramaturgi mengekspresikan adanya perpecahan antara sikap kepatuhan, perlawanan, dan kerja sama, antara pelaku dan cita rasa penikmat seni menuju kesepakatan (konvensi) (Bohm, 2004; Yudiaryani, 2002, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Dramaturgi berfungsi sebagai media perantara proses kreatif. Seni pertunjukan, di mana dramaturgi di dalamnya, menjadi suatu media perantara yang membutuhkan kinerja dramaturgi yang diperluas dengan penyesuaian terus menerus komunikasi antara kreativitas pelaku seni, wujud karya dengan pemanfaatannya, dan cita rasa penikmatnya.

Berawal dari Dramaturgi Mimetik: Peniruan *In-Between*, di Antara

Mengkaji dramaturgi yang diperluas berarti membuka kembali jejak asal-usul seni pertunjukan yang membawa kita kembali memahami bagaimana peniruan dalam gerak menggunakan elemen-elemen pertunjukan, seperti mitos, upacara, magi, dan topeng yang digunakan manusia pada masa prasejarah. Peniruan sebagai wujud persembahan merupakan cara mendekatkan diri kepada Tuhan-Tuhan mereka. Keberhasilan bentuk persembahan ditunjukkan dengan meningkatnya persediaan makanan mereka, menjaga kestabilan kelompok, dan mencegah bencana alam. Manusia meniru Tuhannya sekaligus buruannya; manusia juga menempatkan dirinya sebagai si peniru. Wilayah pertunjukan mengubah pelaku (transformasi) dengan membawa pelaku ke suatu tempat dan kemudian dipulangkan ke tempat awal keberangkatannya (transportasi). Pelaku di-“transformasi”-kan, diubah wujudnya, dengan disesuaikan tempat di mana para pelaku dibawa dan dipulangkan ke tempat awal keberangkatan. Pelaku berangkat dari “dunia keseharian” menuju ke “dunia pertunjukan”,

dari satu rujukan waktu/ruang menuju ke ruang/waktu lain, dari satu sosok ke sosok lain atau sosok berikutnya. Pelaku “dibawa ke suatu tempat” dan akhirnya, sering dibantu oleh lainnya, mereka “didinginkan” dan memasuki kembali hidup keseharian, yaitu tempat si pelaku di mana ketika akan berangkat (Eugenio Barba, 2010; Schechner, 1985). Misalnya, aktor A berperan sebagai tokoh Oedipus dalam naskah *Oedipus Sang Raja* karya Sophocles pada zaman Yunani kuno. Aktor A mempersiapkan dirinya dengan baik agar ia mampu ditransformasikan menjadi tokoh Oedipus. Aktor A akan dibawa menuju tokoh Oedipus. Setelah berperan menjadi Oedipus, ia akan dibawa kembali dan diubah menjadi aktor A. Peristiwa ini terjadi dalam pertunjukan ritual inisiasi, *rites de passage* (Schechner, 1985, 2005).

Tujuannya mengubah pelaku dari satu status atau suatu identitas sosial menjadi status dan identitas sosial yang lain. Contoh pada upacara khitanan, perkawinan, dan kematian. Inisiasi merupakan alat bagi pelaku menemukan dirinya yang baru. Transportasi tidak mengubah yang ditransformasikan secara permanen. Kerja transportasi adalah membawa pelaku ke pertunjukan, memainkan perannya, memakai topengnya. Aktिंग menjadi perwakilan kekuatan yang lebih besar, atau yang langsung menjadi milik pelaku, dan kemudian menghilang dan menyatu. Dalam proses ini, aktिंग transportasi dan transformasi sama halnya dengan proses pelatihan aktor pertunjukan realisme (Yudiaryani, 2020).

Kegemaran meniru dan mengamati orang lain menyebabkan manusia berbudaya menulis dan mementaskan lakon, serta berkumpul dengan orang banyak untuk menikmati teater (Magda Romanska, 2015). Seperti yang ditulis Kenneth Macgowan dan William Melnitz, *Living Stage. A History of the World*, Cetakan VII 1961 (Yudiaryani, 2019) Manusia meniru pergerakan alam (hewan, tumbuhan, manusia). Manusia prasejarah dari Zaman Batu, mengenakan kulit dan tanduk rusa, tetapi kaki dan jarinya masih tetap terlihat ikut serta dalam gerakan yang dirancang untuk berburu binatang buruan (Gambar 1). Langkah berikut dalam perniannya terjadi setelah pemburu itu kembali ke perkemahan

untuk merayakan keberhasilannya. Para pemburu mengulang kembali cara perburuannya –memakai pakaian kulit binatang dan bermain seolah sebagai pemburu dan binatang yang diburu (Gambar 2). Permainan seolah inilah yang kemudian menjadi asal-usul *seni pertunjukan*, tanpa magi, alam gaib, dan religi yang berlebihan. Keterampilan penari menjadi suatu keutamaan.



Gambar 1 dan 2

Dikutip dari Kenneth Macgowan dan William Melnitz, *Living Stage. A History of the World*, Cetakan VII, 1961

Penciptaan seni, teater misalnya, sejak asal mula pertunjukannya hingga saat ini masih tetap mengalami pewarisan, perkembangan, dan pemanfaatannya melalui kinerja dramaturgi. Kisah kepahlawanan, drama, dan inisiasi serta mitos menginspirasi penulisan naskah drama. Upacara dan dukun penyembuh menginspirasi kinerja penyutradaraan, penataan musik, dan artistik. Pemburu dan binatang buruan menginspirasi gerak tari pelaku seni untuk berkomunikasi dengan cita rasa penonton. Dengan demikian, kinerja dramaturgi melalui peniruan menjadi dasar bagi pengelolaan penciptaan dan pelatihan keterampilan keaktoran, penyutradaraan, manajemen produksi, penulisan naskah drama, penataan artistik, serta komunikasi penonton, atau bisa dikatakan bahwa dramaturgi peniruan mendorong pelaku seni untuk mengelola elemen pertunjukan secara kontekstual (Sue- Ellen Case, 2006; Widaryanto, 2019). Perluasan kinerja dramaturgi peniruan menyebabkan pula munculnya perlawanan

pelaku seni mengutamakan tanggapan penontonnya (Sue-Ellen Case, 2006; Yudiaryani, 2019). Ambil contoh model peniruan yang dikembangkan oleh Constantin Stanislavsky. Shomit Mitter dalam bukunya *Systems Of Rehearsal Stanislavsky, Brecht, Grotowski, and Brook* dan diterjemahkan Yudiaryani (Yudiaryani, 1999). Konsep dan idenya tentang seni peran kemudian diberi nama *The Stanislavsky System*. Stanislavsky berusaha mengkaji dasar-dasar terjadinya seni peran. Pelatihan Stanislavsky '*magic if*' yang terinspirasi oleh sains dan tekno lebih efektif dan efisien daripada sebelumnya. *The System* Stanislavsky memulainya dari pendekatan keilmuan, ansambel dialog, pelatihan intensif, analisis cermat, kesadaran diri, penajaman imajinasi, hingga pengenalan emosi. Walter Benjamin, dalam kumpulan esainya yang berjudul *Reflections* (1986) mengatakan bahwa reproduksi seni tidak pernah menunjukkan kesempurnaan originalitas seni. Terjadi proses *montage* di dalam strukturnya, yang justru menjadikan karya seni mewujudkan suatu "labirin" atau "alkimia" yang berpotensi meluaskan kinerja dramaturginya (Sue-Ellen Case, 2006)

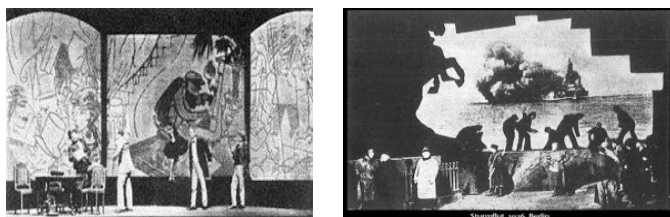
Kinerja Dramaturgi Epikisasi: Perlawanan *in-Between*, di Antara

Perluasan kinerja dramaturgi adalah wujud medan pertempuran pemikiran dan kreativitas untuk memenangkan penontonnya (Sue-Ellen Case, 2006). Contoh medan pertempuran pada abad ke-20 yang jelas terlihat adalah "epikisasi teater" terhadap gagasan realisme. Teater realisme hadir bersama variannya, yaitu teater *well made play*, realisme abstrak, realisme dongeng Timur, dan realisme epik. Pemikiran George Kernodde via Yudiaryani (Yudiaryani, 2019) menyebutkan bahwa teater perlawanan melalui konsep epikisasinya adalah wujud perlawanan realisme. Model Epikisasi Bertold Brecht menyatukan fragmen-fragmen realita dan absolut kehidupan menjadi satu gambaran penuh aktualitas panggung pertunjukan. Kemapanan susunan kotak naturalisme dihancurkan, tetapi tetap mempertahankan perjuangan individualisme menghadapi kebenaran absolut yang luas dan rumit. Teater epikisasi berdampak pada ruang penonton dan

kepenontonan yang meluas. Penonton mengembangkan konsep mereka sendiri tentang realisme, misal mereka tidak hanya berpikir satu realisme, sekarang mereka menyepakati setiap elemen pertunjukan realisme melayani setiap materi persoalannya. Dalam arti bahwa elemen-elemen pertunjukan merepresentasikan langsung "tentang" diri penonton. Set simbolik, topeng, nyanyian, berbicara langsung kepada penonton, gambar-gambar yang "ditembakkan" langsung ke panggung, skema-skema, poster, film, tablo, layar sederhana yang terbuat dari tali-tali, set berlapis-lapis semacam lorong yang menunjukkan rumah, digunakan untuk memberi tekanan lebih kuat sebagai fakta sains dan teknologi yang disukai penonton (Lehmann, 2006a; Michael Shane Boyle, Matt Cornish and Brandon Woolf, 2019).

Teater epikisasi tidak hanya menciptakan pertunjukan yang memesona, tetapi juga memberi perspektif berbeda bagi penontonnya. Di dunia industri, kehidupan urban masa kini, lingkungan tidak langsung berdampak bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, jika tidak dibalut dengan kekuatan pidato-pidato berbau politik, diskriminasi kinerja bisnis, atau demonstrasi menentang penguasaan, intimidasi penguasa terhadap kaum proletar, dan kaum buruh. Sutradara Jerman, Erwin Friedrich Maximilian Piscator menjelaskan kondisi ini dengan istilah yang ekstrem: "Manusia tidak mampu berhubungan dengan dirinya sendiri, tidak juga dengan kepatuhan kepada Tuhan dan takdir, namun hubungan terpenting adalah dengan lingkungan. Piscator menyebutnya sebagai "kematian peniruan". Seiring dengan modifikasi teknik visualisasi panggung, di titik inilah terjadi pula perluasan kinerja dramaturgi: dramaturgi epikisasi. Kombinasi plot utama realistik yang merupakan sketsa antaradegan dengan latar sosial hadir dengan baik dalam pertunjukan teater epikisasi. Bagi Bertold Brecht (1898-1956), menghadirkan sebuah pertunjukan dengan penonton sebagai pengamatnya, dan jika pada akhirnya penonton terbiasa melakukan pelacakan dan pengamatannya terhadap pertunjukan yang disuguhkan, maka tujuan epikisasi Brecht terpenuhi, seperti dalam karya-karyanya,

Mother Courage and Her Children (1939), dan *The Caucasian Chalk Circle* (1944) (Magda Romanska, 2015).



Gambar 3 dan 4 Karya Piscator Bersama Bertolt Brecht Kisah Pelarian Napoleon dari Pulau Elba Dengan Gaya Panggung Triptik

Sutradara teater Jerman, Erwin Piscator (1893-1966) mungkin bukan orang pertama yang menggunakan gambar atau film yang diproyeksikan dalam drama panggung, namun ia adalah salah satu yang pertama melakukannya dengan sukses. Piscator adalah direktur teater yang dominan di Berlin pada 1920-an. Produksi inovatif Piscator menggunakan mesin, *newsreels*, klip film, foto, dan rekaman audio untuk menciptakan pengalaman teater total. Teater Jerman mengalami sejumlah pergeseran gaya dan pengaruh termasuk ekspresionisme, teater politik dan awal dari salah satu bentuk yang paling signifikan semua drama abad ke-20 – teater epik (Yudiaryani, 2021). Bertolt Brecht kemudian memperluas dramaturginya dengan istilah teater epik. Gambar diam dan film yang diproyeksikan di layar selama pemutaran panggung adalah salah satu dari banyak perangkat yang digunakan Piscator dalam karyanya, membantu menyampaikan pesan kepada sebagian besar penonton yang adalah kaum pekerja pabrik. Pada tahun 1927, Abel Gance, dalam pembuatan film *Napoleon*, menggunakan *desain poliscenic*, khususnya triptik. Menyesuaikan dengan pelarian Napoleon dari Corsica dengan sebuah perahu kecil di laut yang penuh badai, adegan penuh gejolak kontras, dipecahkan munculnya gerak gelombang raksasa oleh kamera. Gance mengeksplorasi kekuatan dramaturgis secara paralel dengan adegan kontras. Pengembangan format

CinemaScope kemudian membuatnya relatif mudah untuk menghasilkan berbagai bidang gambar secara paralel.

Studi kinerja dramaturgi pada abad ke-20 diawali oleh gagasan Hans Thies Lehmann yang disebut dengan *postdramatic* (pascadramatik) (Lehmann, 2006a). Gagasannya ini menjawab kebutuhan penting bagi hadirnya teori yang komprehensif untuk mengartikulasikan kembali hubungan antara teks drama, teks pertunjukan, dan teks media yang terus disuarakan sejak 1980-an. Tidak kurang dari pelaku dan pemikir seni pertunjukan, antropologi, seperti Richard Schechner, Jerzy Grotowsky, Eugenio Barba, Antonin Artaud, Richard Foreman, Iris H.Tuan, dan Robert Wilson. Lehmann melalui gagasan pascadramatik menyatakan bahwa perhatian diutamakan pada studi kinerja multidisiplin dan multimedia. Munculnya bentuk seni seperti peristiwa, lingkungan, konser musik, olah raga, seni pertunjukan, dan teater hidup (*living theatre*), instalasi, menghasilkan berbagai kajian pada materi media dalam pertunjukan (Magda Romanska, 2015).

Lehmann mengidentifikasi pascadramatik sebagai bentuk yang mengutamakan eksplorasi hubungan teater dengan perubahan media pada abad ke-21, khususnya pergeseran dari budaya tekstual menjadi budaya virtual atau *in between*, perantara. Persoalan perantara di antara teater dan media mengakibatkan terjadi kerenggangan antara drama dan teater. Dimulai oleh teori drama modern yang dikembangkan oleh Peter Szondi tentang metamorfosis drama sebagai epikisasi. Epikisasi terhadap teater verbal hanyalah sesaat, yaitu menjauhkan drama dan teater untuk saling mengasingkan. Kosmos fiktif dan mimetis telah selesai dan bahkan dilepaskan sama sekali. Hal ini menjelaskan mengapa banyak di antara penonton teater tradisional mengalami kesulitan dengan teater pascadramatik. Tidak mengherankan bahwa pelaku seni lain seperti seni visual, tari, musik, arsitektur, dan lingkungan seringkali menyukai teater epikisasi. Andrzej T. Wirth, kritikus teater, mengkaji cermat pascadramatik. Wirth menekankan teater berubah menjadi instrumen komunikasi langsung kepada penonton, *sprechraum*

(Lehmann, 2006b). Model 'alamat' ini menggantikan antardialog percakapan antarpemain di atas panggung. Wirth memberi beberapa contoh bentuk epikisasi Brecht melalui bentuk interkultur Patrice Pavis dengan gaya bertutur perjalanan tanpa dialog, absurd, dan dibalut dimensi ritual Antonin Artaud. Munculnya ragam bentuk dialog, *the polylogue*, seperti teks *Kaspar* (1967) karya Peter Handke dan dialog teks *Hamlet Machine* (1977) oleh Heiner Müller yang merupakan media wacana lintasan Brecht–Artaud–Foreman–Wilson. Kajian Wirth menjelaskan bagaimana teater menjadi tombol mesin beragam dialog komunikasi (Hagebolling, 2004; Michael Shane Boyle, Matt Cornish and Brandon Woolf, 2019; Yudiaryani, 2021).

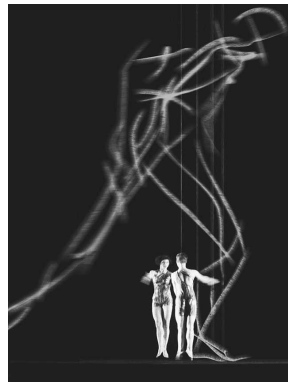
Kinerja Dramaturgi Media Baru: Media Interaktif, *in Between*, di Antara

Pengetahuan dan keterampilan teknologi digital pelaku seni semakin maju dan beragam. Marianne van Kerkhoven menggambarkan bentuk hibriditas tersebut dengan menggunakan istilah dramaturgi media baru (Magdalena, 2019; Peter Eckersall • Helena Grehan • Edward, 2017). Istilah “seni pertunjukan” berubah menjadi “pertunjukan” yang mengakibatkan dramaturgi mengalami perluasannya. Bahkan pertunjukan menjadi interdisiplin dengan merangkul (interkultur) filsafat, linguistik, sejarah, ilmu budaya, ilmu sosial, olahraga, hiburan, kuliner, film, *fashion*, dan arsitektur. Di dalam lingkaran Schechner, pertunjukan menjadi suatu *performance*, kinerja, prestasi, yang ditempatkannya dalam posisi tertinggi dan rumit (Schechner, 2005). Kinerja merupakan sebuah penggambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan kerja secara kualitas, kuantitas, dan kontinuitas suatu program atau kebijakan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, visi, dan misi pertunjukan yang dituangkan dalam suatu perencanaan strategis suatu produksi.

Karakteristik dramaturgi media baru adalah post-nonpeniruan, interkultur, eksperimen, perancangan, dan laborator. Keberadaan gambar ganda digital yang diakibatkan peran teknologi tidak memiliki daya tarik bagi seniman pertunjukan

panggung karena alasan estetika, ideologi, dan politik sehingga perlawanan pelaku seni terhadap potensi kekuatan teknologi virtual marak pada abad ke-21. Seni pertunjukan langsung dan seni ketubuhan merupakan tujuan utama kehadiran yang sebenarnya. Pertunjukan ganda sebagai kehadiran spiritual melambangkan konsepsi mistis tubuh virtual (ilusif) yang memproyeksikan diri secara transenden (S Dixon, 2015). Seperti karya Robert Whitman berjudul *Prune Flat* (1965, Merce Cunningham dalam karyanya *BIPED Hand-drawn Spaces* (1997), *Laterna Magika* (1958) fenomena skenografi Joseph Svobod.

Dengan demikian, bagi penggiat teknologisasi seni pertunjukan, sosok ganda digital yang terekayasa melalui komputer mampu memainkan banyak peran dramatik, baik sebagai tubuh pengganti maupun tubuh sintesis (Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane, 2014). Teater logika ganda ini justru yang diinginkan oleh Antonin Artaud. Dalam hal ini, pertunjukan menjadi awal dan titik keberangkatan, bukan situs transkrip atau *copying* tetapi sebagai berlari terpisah. Dramaturgi media baru memasuki wilayah studi *technoself*, yang berfokus pada konstruksi identitas manusia *vis-a-vis* dengan teknologi, terutama lingkungan virtual, seperti *video game* dan identitas *online* (Hagebolling, 2004).



Estetika yang kuat dan keterkaitan antara puisi dan penari Cunningham dan rekan-rekan digital mereka di *BIPED Hand-drawn Spaces* (1997) mendorong beberapa kritikus untuk

menggambarkan pengalaman dalam istilah metafisik dan agama.
Foto Stephanie Berger.(Steve Dixon & Smith, 2007).



Laterna Magika. Fenomena skenografi. Set by Joseph Svobod.

Laterna magika, sebagian besar dianggap sebagai teater multimedia pertama di dunia, didirikan sebagai program budaya di Brussels Expo 1958. Ini meluncurkan kegiatan resminya pada 9 Mei 1959, sebagai perusahaan independen dari Teater Nasional, tampil di Istana Adria di Praha.

<https://www.youtube.com/watch?v=AiVdFYA1Zvc>

Dramaturgi media baru adalah batas terbaru dari perluasan kinerja dramaturgi, yaitu terjadinya pergeseran budaya verbal menjadi nonverbal dengan perubahan pada media, dan estetika tekstualnya yang dimediasi secara virtual. Teater memberi ruang kehadiran berbagai bentuk seni inovatif dengan memahami konteks internasional secara dinamis, merdeka, dan kadang tidak terduga hasilnya (Michael Shane Boyle, Matt Cornish and Brandon Woolf, 2019; Sue-Ellen Case, 2006). Teknologisasi tubuh menyebabkan berbagai penemuan ketubuhan diperluas ke situs-situs global melalui internet. Pengalaman tubuh manusia berubah. Manusia berhasil masuk ke dunia maya melalui mesin realitas virtual yang berhasil meluaskan pengalaman inderawi.

Dramaturgi media baru menonjolkan materialitas penampilan, termasuk pilihan materi panggung, tubuh, cahaya, durasi, dan konteks dramatis yang semua secara teknis berdialog tanpa henti. Tahap awal adalah memperhatikan *framing* ulang keterkaitan teknologi dengan konteks persoalan masa kini. Dramaturgi media

baru merupakan kinerja perantara antara seni, sains, dan teknologi pada masa lalu yang kaya dan bervariasi, seperti halnya dramaturgi peniruan dan dramaturgi epikisasi yang kesemuanya merupakan kinerja perantara. Sentuhan dramaturgi masa kini bukan sekadar pergantian “lama” dengan “baru”, melainkan juga dengan perluasan teori dan praktik dramaturgi. Tahap berikutnya adalah memeriksa gambaran 'diperluasnya' dramaturgi sebagai kinerja dengan disiplin nonseni lainnya, seperti olahraga, perakitan gawai dengan promosinya, produksi alat transportasi, kuliner, *fashion*. Pada tahap akhir, membaca dampak kinerja teknologisasi media, dampak globalisasi, dan bentuk-bentuk kepenontonan di berbagai perspektif dan geografis. Teknologisasi pertunjukan menjadikan dramaturgi menjadi interaktif. Teknologi menerobos masuk dalam kehidupan antarmanusia. Kehidupan menjadi lebih dekat, menyentuh, menyangatkan dan juga sering mempertanyakan bagaimana eksistensi manusia mampu lebih manusiawi (Hagebolling, 2004).

Penemuan

Dramaturgi secara bertahap mengonfigurasi ulang dirinya sendiri dan menjadi identik dengan kinerja. Dramaturgi pada abad ke-21 dianggap sebagai sistem yang dinamis, materi baru yang menjadi dasar bekerja dan mengubah hubungan dengan pertunjukan dan penonton. Maka selain dramaturgi diperluas menjadi kinerja (prestasi), juga berkembang dan berubah melalui karakter pasca-, inter-, *cross*-, multi- yang kontekstual. Kinerja yang diperluas dalam seni pertunjukan tidak akan pernah menghilangkan faktor sains dan teknologi, yang dalam bahasa van Kerkoven, interaktif. Teknologisasi pascapeniruan mengakui adanya penurunan kadar mimesis, penerimaan gagasan epikisasi, dan pengurangan representasi (Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane, 2014). Pada dasarnya perlawanan yang dilakukan pelaku seni terhadap kekuatan teknologi dalam seni pertunjukan menunjukkan adanya perluasan *paradigm*, *mindset*, dan *values* antara pelaku seni dan penikmat seni. Bagi penggiat teknologi digital, kreativitas mampu didistribusikan lebih cepat dalam ruang

dan waktu yang luas. Perdebatan masih panjang dan lama antara pelaku seni pertunjukan dengan pelaku seni digital, seiring dengan perkembangan fasilitas teknologi digital sendiri. Teknologi mengubah cara penerimaan estetis antara pertunjukan dan tontonan. Fasilitas teknologi yang terbaru, meskipun lebih ramah terhadap pengguna, semakin mahal, mudah susut, dan membutuhkan keterampilan berbeda. Kurangnya edukasi teknologi kepada pelaku dan penikmat seni yang mampu mendekatkan cita rasa keduanya (Steve Dixon & Smith, 2007; Fernandez, 2016; Hagebolling, 2004).

Teknologisasi dalam kinerja dramaturgi, baik teknologi yang sederhana maupun modern, baik yang manual maupun mesin, baik berwujud media lama maupun media baru, menunjukkan adanya perkembangan kebertautan antara sains, teknologi, dan seni. Perjalanan dramaturgi seni pertunjukan berada dalam bentangan panjang peristiwa pewarisan, perkembangan, dan pemanfaatan, baik bentuk dan makna kreativitas pelaku seni maupun tanggapan penikmat seni. Sains, teknologi, seni pada setiap zaman mengalami perubahan seiring dengan persoalan yang muncul di masyarakat. Dramaturgi sebagai kinerja seni pertunjukan terutama teater berhasil mendekatkan hubungan antara masyarakat dan sains, teknologi, dan seni. Melalui teknologisasi seni pertunjukan menjadi media perantara. Melalui kajian teknologisasi dalam perluasan kinerja dramaturgi seni pertunjukan, terdapat tiga penemuan teori dramaturgi baru berdasarkan pemaknaan teknologisasi seni pertunjukan, yaitu dramaturgi peniruan, dramaturgi epikisasi, dan dramaturgi interaktif. Ketiganya mengandung konsep kerja peniruan, epikisasi, dan interaktif, dan ketiganya dapat digunakan untuk membangun pemikiran dialektik dan tafsir kinerja dramaturgi dalam seni pertunjukan masa kini.

Konsep peniruan berbasis pada ritus-ritus yang dikenalkan oleh para ahli seperti Arnold van Gennep, Victor Turner, Clifford Geertz, Roy Rappaport, Raymond Firth, Mariasusasi Dhavamony dalam melihat ritual lebih menekankan pada bentuk ritus sebagai suatu

penguatan ikatan tradisi sosial dan individu dengan struktur sosial dari kelompok (Schechner, 2005). Integrasi itu dikuatkan dan diabadikan melalui simbolisasi ritual. Bahkan simbolisasi tersebut termaktub pula pada platform sosiologis seperti *corporate theatre*, teater korporat, yang berperan memberdayakan komunitas seni menghadapi “medan perang” melawan kekuasaan teknologi (Clark & Mangham, 2004; Sue-Ellen Case, 2006; C. Turner & Behrndt, 2008). Konsep peniruan dapat mengembangkan pemberdayaan masyarakat untuk mengapresiasi dengan baik karya seni (Magda Romanska, 2015; Sven Birkerts, 2015).

Konsep epikisasi, yang mulai dikenalkan oleh Brecht melalui konsep alienasinya, lebih memperjelas makna peminggiran Brecht dalam politik dan kelas sosial. Alienasi melawan konsep peniruan Stanislavsky (Yudiaryani, 1999), yang merupakan representasi tubuh kapitalistik selaras dengan perkembangan mesin dan industri pada abad ke-19 dan paruh kedua abad ke-20 (Yudiaryani, 2019). Terjadi jurang yang cukup dalam dan lebar antara golongan kaya dan miskin. Di sinilah konsep alienasi Brecht menemukan jalannya: perlawanan sosiologis (Pavis, 2013). Epikisasi tidak hanya melawan masyarakat kapitalistik, tetapi bagaimana konsep epikisasi digunakan untuk memerdekakan karakter manusia dari kehendak menindas. Inilah perubahan politik kelas menjadi politik ritus eksistensial (Fernandez, 2016; Widaryanto, 2019). Bahwa abad ke-21 merupakan suatu peradaban baru yang lebih memusatkan pada kehendak manusia berkolaborasi, bersama, merangkul, menyehatkan, dan interaktif (Lehmann, 2006a; Magda Romanska, 2015; Michael Shane Boyle, Matt Cornish and Brandon Woolf, 2019).

Konsep interaktif, atau yang disebut Hagebolling sebagai yang diperluas atau yang van Kerkoven menyebutnya sebagai media baru, merupakan upaya manusia untuk mengoptimalkan kualitas gaya hidup berdampingan masyarakat dunia. Interaktif langsung yang masa kini dikenal melalui digitalisasi komunikasi membuka ruang-ruang tersembunyi yang sebelumnya bersifat diskriminatif. Teknologi semakin canggih dan memudahkan manusia

menggunakan platformnya untuk kepentingan nyaris di semua bidang dapat menggunakan platform secara interaktif, mulai dari bisnis, politik, pendidikan, literasi, akuntansi, komputer, hingga kesenian. Teknologi menjadi media perantara bagi perubahan (Sven Birkerts, 2015). Manfaat lain dramaturgi interaktif adalah penikmat seni dapat mengakses kebutuhannya tanpa batasan ruang dan waktu, mengedukasi publik, menumbuhkan kepekaan estetika pada masyarakat secara umum, mudah dihubungi, dan mendokumentasikan karya seni, serta bagaimana karya terus didistribusikan (Tapper, 2018).

Dengan demikian, konsep peniruan, epikisasi, dan interaktif yang ditemukan dalam penelitian ini bukanlah suatu istilah baru, namun di dalamnya terkandung perspektif baru yang konteks dengan masyarakat pada abad ke-21. Ketiganya saling berkelindan dan memberi kontribusi nyata bagi perkembangan sains, teknologi, dan seni. Dramaturgi interaktif mendorong perluasan kinerja dramaturgi dan memasuki kajian manajemen yang digambarkan sebagai *corporate theatre* (teater korporat), teater sebagai tekno-, pertunjukan media. Unsur seni melibatkan diri membentuk sebuah perusahaan bisnis (Clark & Mangham, 2004; Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane, 2014). Komunitas seni memiliki struktur yang tidak lagi merayakan ritualisasi dewa-dewa, sebaliknya fokus dialihkan ke dewa-manusia yang direpresentasikan sebagai sosok yang mati dan kemudian dihidupkan kembali. Komunitas yang semula “mati” akan “dihidupkan” kembali melalui seni. Konsep seni-dalam-bisnis, yang dibuat pada tahun 2000-an, melibatkan penggunaan strategis elemen artistik dalam bisnis untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan inovasi karyawan serta merek perusahaan bisnis (Tapper, 2018). Individu-individu artistik ini tidak menggunakan bentuk seni representasional tradisional tetapi *teatrikalitas*. Tapper mengklaim bahwa hanya jika manajer memulai praktik artistik dan seni saling terkait dengan produk, seni dapat menembus seluruh perusahaan karena peran manajer dalam membuat keputusan konstitutif untuk bisnis. Teatrikalitas sebagai *metalevel* penting dalam pembuatan makna yang muncul melalui kegembiraan

kolektif antara manajer perusahaan bisnis, staf dan pelanggan mereka (Bleeker, 2023).

Simpulan

Dramaturgi merangkul warisan wilayah dramaturgi, melacak praktik di berbagai waktu, tempat dan pelaku teater, serta membuka potensi radikalnya. Penelitian ini menunjukkan risiko di mana teori menginfeksi praktisi — dalam konteks akademik, kreatif atau pendidikan — untuk menolak generalisasi dan untuk tidak pernah berhenti berpikir dan melakukan perluasan bersama dramaturgi selalu merupakan proses berpikir melalui latihan. Ini adalah argumen penting untuk mengonseptualisasikan dramaturgi sebagai sarana "membuat-berpikir". Dengan wawasan sejarah yang mendalam, ketajaman kritis, dan studi kasus yang dipilih dengan baik, dramaturgi adalah alat pemikiran kreatif dan melakukannya secara terjal dan interdisipliner dengan cara yang menempatkan kinerja di pusat politik dan aktivisme yang berkembang dalam seni kontemporer. Bleeker dengan cekatan membawa percakapan akhir abad ke-20 tentang dramaturgi abad ke-21. Dramaturgi sebagai situs di mana teori dan praktik tidak dapat dipisahkan, dan menjadi media perdebatan sebagai wujud dramaturgi pelestarian, pengembangan, dan pemanfaatannya.

Namun, dengan keterbatasan penelitian, perlu dilakukan penelitian lanjutan tentang peran serta dramaturgi media baru dengan ketiga konsep di dalamnya menyelesaikan permasalahan kontestasi teknologis nilai-nilai tradisi dan modern masyarakat multikultur. Juga, bagaimana teori dramaturgi media baru dengan ketiga konsep di dalamnya menyelesaikan permasalahan teknologisasi pendidikan seni pertunjukan dalam wilayah pendidikan karakter generasi muda bagi ketahanan budaya nasional. Teknologi sebagai "media perantara" menjadikan dirinya sebagai platform perubahan zaman dan pembentuk peradaban baru yang humanis dan memberdayakan.

Daftar Rujukan

- Berry, D. M. (2012). Introduction: Understanding the digital humanities. B *Understanding digital humanities* (с-ци 1–20). Palgrave Macmillan.
- Bleeker, M. (2023). *Doing Dramaturgy* (C. B. Turner (ред)). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-08303-7>
- Bohm, D. (2004). On Creativity. B *On Creativity*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203822913>
- Burnaford, G. E., Aprill, A., & Weiss, C. (2013). *Renaissance in the classroom: Arts integration and meaningful learning*. Routledge.
- Calmon, P. (2012). The Future of the Traditional Civil Procedure. B *Electronic Technology and Civil Procedure* (с-ци 67–87). Springer.
- Chen, M., Mao, S., Zhang, Y., & Leung, V. C. (2014). *Big data: related technologies, challenges and future prospects*. Springer.
- Clark, T., & Mangham, I. (2004). From dramaturgy to theatre as technology: The case of corporate theatre. *Journal of Management Studies*, 41(1):37-5, 357–379. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1467-6486.2004.00420.x>
- de Rosa, A. S., & Gherman, M. A. (2019). State of the art of social representations theory in Asia: An empirical meta-theoretical analysis. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 13. <https://doi.org/10.1017/prp.2019.1>
- Dixon, S. (2015). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT press.
- Dixon, Steve, & Smith, with contributions by B. (2007). *Digital Performance A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (1st изд). The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.
- Dobscha, S., & Alasuutari, P. (1997). Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies. *Journal of Marketing*

Research, 34(2), 303. <https://doi.org/10.2307/3151870>

- Dzvinchuk, D., Radchenko, O., Kachmar, O., Iryna, M., & Dolinska, N. (2020). Analysis of Platforms and Tools of Open Study in the Conditions of Postmodern Education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 12(3), 125–143. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.3/313>
- Eugenio Barba. (2010). *On Directing and Dramaturgy. Burning the House* (1st изд). Routledge.
- Fernandez, S. (2016). *Critical Techno-dramaturgy: Mobilizing Embodied Perception in Intermedial Performance*. Waterloo, Ontario, Canada.
- Hagebölling, H. (2004). *Interactive Dramaturgies* (1st изд). Springer-Verlag Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-18663-9>
- Harvey, S. (2014). Creative synthesis: Exploring the process of extraordinary group creativity. *Academy of management review*, 39(3), 324–343.
- Hou, Y., Kenderdine, S., Picca, D., Egloff, M., & Adamou, A. (2022). Digitizing Intangible Cultural Heritage Embodied: State of the art. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 15(3). <https://doi.org/https://dl.acm.org/doi/10.1145/3494837>
- Jindi, Z. (2019). Personality Design and Display Techniques of Animated Characters in Digital Media Art. *5th International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science*, 1690–1694. <https://doi.org/10.25236/etmhs.2019.357>
- Katalin Trencsényi. Bernadette Cochrane. (2014). *New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice* (atalin Trencsényi. Bernadette Cochrane (ред); 2nd изд). Bloomsbury Methuen Drama,. <https://doi.org/http://mr.crossref.org/iPage?doi=10.5040%2F9781408177075>
- Lehmann, H.-T. (2006a). *Postdramatic Theatre* (K. Jürs-Munby (ред); 1st изд). Routledge Taylor & Francis e-Library.
- Lehmann, H.-T. (2006b). *Postdramatic Theatre* (1st изд). Routledge.

- Lu, Y., Liu, C., Wang, K. I. K., Huang, H., & Xu, X. (2020). Digital Twin-driven smart manufacturing: Connotation, reference model, applications and research issues. *Robotics and Computer-Integrated Manufacturing*, 61(April 2019), 101837. <https://doi.org/10.1016/j.rcim.2019.101837>
- Magda Romanska, E. (2015). *The Routledge Companion to Dramaturgy* (E. Magda Romanska (ред)). Routledge.
- Magdalena, S. (2019). *Theater Without a Script-Improvisation* (с 374). [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.18778/2083-2931.09.23](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.18778/2083-2931.09.23)
- Michael Shane Boyle, Matt Cornish and Brandon Woolf, E. (2019). *Postdramatic Theatre and Form* (Mark Taylor-Batty and Enoch Brater (ред); 1st изд). Methuen Drama Engage.
- Pavis, P. (2013). Contemporary mise en scène: Staging theatre today. В *Contemporary Mise en Scene: Staging Theatre Today*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203125137>
- Peter Eckersall • Helena Grehan • Edward. (2017). *New Media Dramaturgy Performance, Media and New-Materialism* (1st изд). This Palgrave Macmillan imprint is published by Springer Nature. [https://doi.org/DOI 10.1057/978-1-137-55604-](https://doi.org/DOI10.1057/978-1-137-55604-)
- R.M Soedarsono. (2000). “Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa”. В *Mspi*.
- Schechner, R. (1985). *Between theater & anthropology* (1st изд). University of Pennsylvania Press).
- Schechner, R. (2005). *Performance Studies* (1st изд). ROUTLEGE Taylor & Francis e-Library.
- Schreiber, W. F. (2012). *Fundamentals of electronic imaging systems: some aspects of image processing*. Springer Science & Business Media.
- Sosulski, M. J. (2017). *Theater and nation in eighteenth-century Germany*. Routledge.
- Sue-Ellen Case. (2006). *Performing Science and the Virtual* (Talia Rodgers. (ред); 1st изд). Routledge Taylor & Francis e-Library. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203967164>

- Sven Birkerts. (2015). *Changing the Subject and Attention in the Internet Age* (Sven Birkerts (ред); 1st изд). Graywolf Press 250 Third Avenue North, Suite 600 Minneapolis, Minnesota 55401.
- Tapper, J. (2018). *Performance-in-Business: Performance-in-Business: 30*(1), 165–183.
- Torous, J., Bucci, S., Bell, I. H., Kessing, L. V., Faurholt-Jepsen, M., Whelan, P., Carvalho, A. F., Keshavan, M., Linardon, J., & Firth, J. (2021). The growing field of digital psychiatry: current evidence and the future of apps, social media, chatbots, and virtual reality. *World Psychiatry, 20*(3), 318–335. <https://doi.org/10.1002/wps.20883>
- Turner, C., & Behrmdt, S. (2008). *Dramaturgy and performance*. PALGRAVE MACMILLAN.
- Widaryanto, F. X. (2019). Menyoal Ketubuhan dan Nilai Performatifnya. *Dance and Theatre Review, 2*(2), 53–63. <https://doi.org/10.24821/dtr.v2i2.3309>
- Yudiaryani. (1999). *Sistem Pelatihan Seni Teater Stanislavsky Brecht Grotowski Brook Boa* (A. K. Taufik Hidayat (ред); 1st изд). MSPI dan arti.
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia* (Lephen Purwahaerja (ред); Pertama). Pustaka Gondho Suli.
- Yudiaryani. (2015). *WS Rendra dan Teater Minikata* (Aprina Tri Retnaningrum (ред); 1st изд). Galang Pustaka.
- Yudiaryani. (2019). *Melacak Jejak Pertunjukan Teater. Sejarah, Gagasan, dan Produksinya* (W. Nurcahyono (ред); 1st изд). Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yudiaryani. (2020). *Kreativitas Seni dan Kebangsaan* (U. Rokhani (ред); 1st изд). Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yudiaryani. (2021). Pertunjukan Digital Relasi Teori Postdramatik dan Dramaturgi Media Baru. B [et al.] Sri Rochana Widyastutieningrum (Ред), *Rekayasa Budaya dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Digital* (1st изд, с-ци 321–354). iSI Press, Surakarta.

Biografi Penulis

Yudiaryani. Pendidikan: S-1 (Dra) Sarjana Sastra Perancis UGM. S-2 (MA) Theatre and Film Studies, University of New South Wales (UNSW) Sydney, Australia. S-3 (Dr) Seni Pertunjukan dan Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada. Guru Besar (Profesor) Seni Teater ISI Yogyakarta. Telp: 081227085556. E-mail yudi_ninik@yahoo.co.id. Staf pengajar Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Pengampu mata kuliah Penyutradaraan, Dramaturgi, Drama Musikal, Dramaturgi Media Baru, Kapita Selekta Budaya, Sejarah Seni Pertunjukan, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan. Membimbing skripsi sarjana (S1), tesis (S2), disertasi doktor (S3) pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, Sekolah Pascasarjana UGM, dan ISI Surakarta. Dekan FSP, ISI Yogyakarta (2015-2019). Alumnus Program Pendidikan Reguler Angkatan (PPRA) XLIX/2013 Lembaga Ketahanan Nasional (LEMHANNAS) RI. Anggota Komisi International Theatre Workshops in the Asia-Pacific Region, UNESCO Chair International Theatre Institute (ITI). Director members of the Asia Pacific Bond (APB) of Theater Schools and the Performing Arts Festival. Salah satu Pembina Yayasan Pelaku Teater Indonesia (PTI). Salah satu pendiri perkumpulan Citra Srikandi Indonesia (CSI). Pendiri perkumpulan Lembaga Teater Perempuan (LTP) MAS. Yogyakarta. Direktur Eksekutif Yayasan Yogyakarta Building Asian Linkage Alternative Information of Theater Nusantara (BATAN) 2005-Skg. Pemimpin Umum Jurnal *Dance Theatre Review*. Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta (terakreditasi). Menyutradarai pertunjukan teater, dan dipentaskan baik di dalam negeri maupun luar negeri. Instruktur dan narasumber dalam program workshop dan seminar teater di Indonesia dan di luar negeri. Pemakalah dan penulis artikel di beberapa Jurnal Seni, Ilmiah, dan Kebudayaan. Penulis buku teater. Penerjemah buku teater dan naskah drama. Melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat DRTPM Kemendikbud dan LPPM ISI Yogyakarta.

LUKISAN DALAM FILM: SEBUAH KOLABORASI ESTETIK

Agustinus Dwi Nugroho¹, Zahrina Zatadini²

¹Program Studi Televisi dan Film, ²Program Studi Produksi Film dan Televisi

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Perkembangan seni memungkinkan terjadi sebuah irisan atau persinggungan antara cabang seni itu sendiri. Persinggungan tersebut setidaknya terlihat dalam seni lukis dan seni film. Tulisan ini menjabarkan bagaimana bentuk-bentuk relasi antara persinggungan seni lukis dan seni film itu sendiri, serta motivasi di baliknya. Dalam pembahasan ini akan dijabarkan tiga film yang memiliki persinggungan antara seni lukis dan seni film, antara lain dalam film, *Un Chien Andalou* (1929) karya Louis Bunuel dan Salvador Dali, *Spellbound* (1945) karya Alfred Hitcock, serta *Dream* (1998) dalam segmen Crowd karya Akira Kurosawa. Untuk melihat perspektif pendekatan aliran karya filmnya, penulis membedah dengan teori aliran seni terutama aliran impresionisme dan surealisme. Hasil analisis menunjukkan bahwa persinggungan antarseni tersebut memperlihatkan sebuah kolaborasi antarseniman dalam memadukan dua seni yang berbeda, serta sebagai bentuk *tribute* terhadap tokoh seniman penting.

Kata kunci: seni lukis, seni film, impresionisme, surealisme, *tribute*

Pendahuluan

Perkembangan seni memungkinkan terjadi sebuah irisan atau persinggungan antara cabang seni itu sendiri. Persinggungan tersebut setidaknya terlihat dalam seni lukis dan seni film. Persinggungan antarseni ini jelas sangat memengaruhi banyak aspek. Dua bentuk ekspresi kreatif yang berbeda melibatkan penggunaan lukisan dalam konteks naratif film, atau pengaruh lukisan dalam film. Perpaduan lukisan dan film menciptakan pengalaman visual yang berbeda dan dapat memperkaya makna

dari cerita yang ingin disampaikan. Dalam beberapa film, seorang sineas mencoba untuk mengkolaborasikan karya filmnya dengan karya seni lukis. Bentuk kolaborasi terlihat dari penggunaan elemen adegan yang menyerupai lukisan sang maestro. Sebut saja karya sineas surealisme Prancis Louis Bunuel berkolaborasi dengan pelukis ternama Salvador Dali dalam film pendek berjudul *Un Chien Andalou*.

Persinggungan antarseni tersebut juga dipengaruhi oleh aliran-aliran besar seni yang sudah sejak lama memengaruhi berbagai perkembangan seni apa pun. Sebuah gerakan seni yang berkembang pun tak lepas dari perkembangan aliran-aliran seni yang telah ada sebelumnya. Sebut saja gerakan seni ekspresionisme, surealisme, dan impresionisme yang lahir dari seni lukis. Aliran-aliran seni ini juga sangat memengaruhi bentuk seni film baik dari sisi penceritaan maupun visual estetikanya.

Lukisan-lukisan mampu dijadikan sebagai ikon visual yang kuat dan memberikan latar belakang cerita yang lebih dalam. Kehadiran sebuah lukisan juga dapat memberikan makna simbolik atau menggambarkan emosi sebuah film. Selain itu, lukisan juga memengaruhi pembuatan film. Penggunaan komposisi visual, tata cahaya, dan palet warna yang terinspirasi dari lukisan menciptakan suasana yang unik dan memperkuat pesan yang disampaikan. Misalnya, penggunaan kontras tajam antara warna terang dan gelap dalam film mungkin mengingatkan pada teknik melukis papan ber dinding papan yang populer sebelumnya. Ini memberi film ini kedalaman dan nuansa visual yang unik.

Tulisan ini mencoba untuk menjabarkan bagaimana bentuk-bentuk relasi antara persinggungan seni lukis dan seni film, serta menjelaskan bentuk transformasi visual dari bahasa visual (lukis) ke dalam bahasa audiovisual (film) berupa pengadeganan dalam *setting* filmnya. Tak hanya itu, tulisan ini juga mencoba untuk melihat motivasi di balik persinggungan antarseni tersebut, dilihat dalam konteks penceritaannya. Dalam pembahasan ini akan dibahas tiga film yang memiliki persinggungan antara seni lukis dan seni film, antara lain dalam film *Un Chien Andalou* (1929)

karya Louis Bunuel dan Salvador Dali, *Spellbound* (1945) karya Alfred Hitcock, serta *Dream* (1998) dalam segmen Crowd karya Akira Kurosawa.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Teori Gerakan Aliran Seni Surealisme

Surealisme dalam seni rupa merupakan gerakan seni yang lahir pada awal abad ke-20. Bagian ini memadukan unsur realitas dan fantasi serta menghadirkan alam bawah sadar dan keajaiban melalui teknik artistik yang bersifat eksperimental dan tidak terikat aturan konvensional. Surealisme merupakan perkembangan dari dadaisme, yang berusaha mengungkapkan pengaruh bawah sadar. Kaum surealis menciptakan lukisan yang didasarkan pada imaji yang dialami dalam mimpi dan halusinasi yang menghasilkan citraan yang fantastis yang digabungkan secara tidak serasi. Pengaruhnya menjalar ke puisi, novel, dan drama (Zaidan, 2007).

Aliran ini diprakarsai oleh Andre Breton sejak dideklarasikannya manifesto surealisme yang pertama yang berbunyi sebagai berikut: "Surealisme mencoba meniadakan batas antara rasional dan irasional dengan mengkaji lebih dalam mengenai akal, mimpi, halusinasi, dan hasrat seksual" (Baldick, 2001). Dari segi keindahan surealisme adalah salah satu bentuk karya yang menggambarkan sebuah motivasi baru di kalangan masyarakat. Teori psikoanalisis Sigmund Freud pun menjadi pemikiran yang paling mendasar dalam surealisme. Teori yang menyebutkan bahwa sebagian besar perilaku manusia dikendalikan oleh alam bawah sadarnya (Tiwow & Siswanto, 2011).

Seniman seperti Salvador Dalí menjadi salah satu tokoh kunci dalam gerakan surealis. Mereka menggunakan teknik seperti kolase, montase, distorsi visual, dan menggabungkan objek yang tidak biasa untuk membuat gambar yang membingungkan, ambigu, dan mengundang interpretasi yang berbeda.

Salah satu ciri surealisme adalah penggunaan gambar-gambar simbolik dan absurd yang memicu emosi dan mendistorsi persepsi

tentang realitas. Karya surealis seringkali menampilkan objek yang terdistorsi, kombinasi tak terduga, dan kombinasi hal-hal yang tidak terhubung secara logis.

Gerakan surealisme menginspirasi banyak bidang seni selama perkembangannya, termasuk seni visual, sastra, teater, dan film. Dalam seni visual, surealisme telah menjadi panggung eksperimen artistik yang menantang batas-batas tradisional dan mengeksplorasi ketidaksadaran. Sejak awal kemunculannya, surealisme telah mengalami perkembangan dan perubahan dalam berbagai bentuk. Meskipun gerakan ini awalnya tumbuh di Prancis, surealisme menjadi fenomena global dengan efek luas yang berlanjut hingga hari ini.

Impresionisme

Impresionisme adalah gerakan artistik yang lahir pada akhir abad ke-19 di Prancis. Gerakan ini didasarkan pada ide-ide baru tentang persepsi visual, menangkap cahaya alami dan representasi spontan dalam seni. Impresionisme merupakan respons terhadap keterbatasan aliran seni yang klasik pada saat itu.

Sejarah impresionisme dimulai pada tahun 1860-an. Teori dasar impresionisme adalah untuk menangkap "kesan" singkat dan spontan yang muncul sebagai hasil dari pengamatan visual yang cepat. Seniman impresionis mencoba menangkap kesan secepat mungkin dengan kuas dan tampak bebas, yang menggambarkan realitas yang berubah dari waktu ke waktu. Mereka dengan kuat menghadirkan warna dan cahaya, menggunakan sapuan warna yang terpisah dan tidak tercampur untuk menciptakan sensasi optik yang menyatu menjadi satu gambar.

Impresionisme adalah "*painting in terms of tone rather than in terms of the object it self*", yaitu gambaran dari sebuah warna lebih penting daripada objek itu sendiri. Seni impresionisme sering disebut juga sebagai "realis cahaya". Banyak dari seni impresionisme berkarya di luar ruangan sehingga karyanya disebut "outdoor painting". Namun, cahaya di luar itu pun tidak

abadi, setiap saat berganti sesuai dengan posisi matahari (Soedarso, 2000).

Salah satu teknik yang digunakan seniman impresionis adalah "pointillism" atau penggunaan garis pendek yang terdiri dari titik-titik atau garis-garis pendek warna yang berdekatan di atas kanvas. Jika dilihat dari jarak tertentu, akan tercipta ilusi visual ketika titik-titik warna berinteraksi dan menyatu di mata yang melihatnya. Pengaruh impresionisme dalam seni modern sangat besar. Gerakan ini membebaskan seniman dari keterikatan mereka pada penampilan yang sempurna dan mengadopsi gaya yang lebih subjektif dan eksperimental. Seni post-impresionis menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan interpretasi pribadi dan perasaan seniman tentang subjek yang dilukis.

Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Salvador Dali sebagai Pelukis dengan Aliran Surrealisme sebagai Penulis dalam Film (*Un Chien Andalou* – 1929)

Dirilis pada tahun 1929, *Un Chien Andalou* adalah karya seni yang menawarkan pengalaman yang membingungkan dan provokatif kepada penontonnya. Film yang disutradarai oleh Luis Buñuel dan Salvador Dali ini merupakan manifestasi visual surealisme pertama dalam film.

Film *Un Chien Andalou* bisa disebut sebagai bentuk kolaborasi, perpaduan antara pembuat film dan seniman lukis pada masa yang sama. Masing-masing pengkarya memiliki aliran yang sama, yakni surealisme. Dalam konteks aliran surealisme, Louis Bunuel dan Salvador Dali mampu menggabungkan antara seni film dan seni lukis dengan bentuk-bentuk dan karakteristik surealisme.

Un Chien Andalou memadukan simbolisme dan distorsi visual untuk menciptakan gambar yang kuat yang memengaruhi penonton secara emosional. Film ini membebaskan penonton dari batasan logika dan realitas. Buñuel dan Dalí menggunakan simbol yang kuat seperti mata, tangan, dan objek yang tidak biasa untuk

mewakili konsep yang lebih dalam dan lebih abstrak. Menggabungkan adegan-adegan yang tidak berkaitan secara logis, menciptakan distorsi visual yang mencengangkan, dan menghadirkan narasi yang tidak linear. Aliran surealisme sangat dipengaruhi oleh teori psikoanalisis Sigmund Freud yang berkembang pada saat itu, yaitu dunia bawah sadar dan keajaiban menjadi fokus utama eksplorasi Bunuel dan Dali.

Memahami surealisme memang tidak mudah. Secara visual aliran surealisme menyajikan unsur-unsur yang bersifat abstrak. Di dalam cerita filmnya, alur cerita pun tersegmen-segmen, tanpa memiliki hubungan kausalitas serta logika naratif. Memahami cerita dalam film surealis sama halnya memahami mimpi. Dalam bermimpi terkadang kita mengalami peristiwa dengan cerita yang melompat-lompat dari satu kejadian ke kejadian yang tak memiliki hubungan sebab akibat. Oleh karenanya, surealisme juga terkadang dihubungkan dengan alam bawah sadar manusia.



Un Chien Andalou membuka dengan adegan ikonik yang menggambarkan mata yang dipotong dengan pisau. Gambar ini secara simbolis merepresentasikan penghilangan penglihatan atau penghancuran penglihatan logis dalam rangka memasuki alam bawah sadar. Film ini terus menghadirkan rangkaian gambar yang penuh dengan kejutan dan asosiasi yang tidak terduga. Teknik visual khas ini merupakan sebuah teknik editing *non digetic*

insert. Non digitec insert adalah penyisipan sebuah *shot* yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita filmnya (Pratista, 2017). Teknik ini merupakan sebuah visualisasi yang mengandung sebuah simbol serta pemaknaan kedalaman visual. Visualisasi yang abstrak ini menjadi bentuk film yang bersifat surealis.



Film Still *Un Chien Andalou*, 1929

Sumber https://en.wikipedia.org/wiki/Un_Chien_Andalou



Putrefying hand with Ants Salvador Dali, 1927

Sumber <https://www.mutualart.com/Artwork/Putrefying-hand-with-Ants-/95C786EF871B2747>

Distorsi visual menjadi elemen penting dalam film ini. Teknik distorsinya mengubah realitas yang sudah dikenal menjadi sesuatu yang asing dan meresahkan. Objek diseret, dipindahkan,

dan ditempatkan dalam konteks yang tidak dikenal, menciptakan suasana yang tidak stabil dan tegang. Semut-semut yang muncul dari sebuah tangan, tangan yang terpotong, tokoh dengan gender yang ambigu dan lainnya. Distorsi ini merangsang imajinasi penonton dan mengajak mereka untuk melihat dunia dengan cara baru. Seolah-olah *frame* dalam film ini yang memiliki bentuk abstrak dan surealis juga merupakan sebuah wujud bingkai lukisan.

Surrealisme sebagai Visualisasi Alam Bawah Sadar (*Spellbound* – 1945)

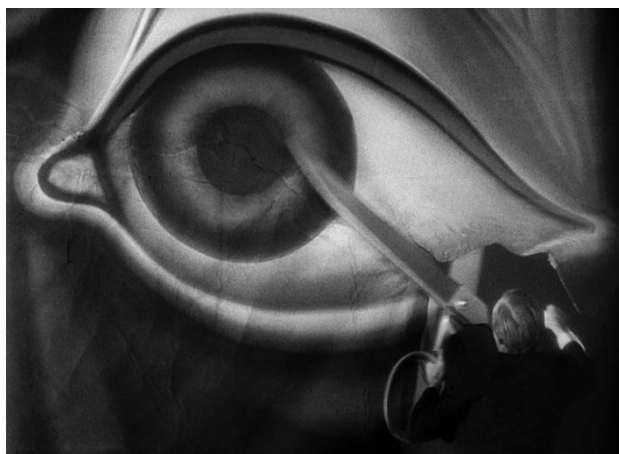
Spellbound menggunakan lukisan Salvador Dali untuk menciptakan suasana visual yang kaya sekaligus memprovokasi rasa ingin tahu penonton. Kolaborasi antara Alfred Hitchcock dan Dali memberikan dimensi artistik yang unik dan memperkuat cerita film tersebut.

Salvador Dali dikenal karena gaya surealismenya yang unik, yang memasukkan unsur-unsur tak terduga dalam karya seninya. Dalam *Spellbound*, Dali merancang sebuah adegan mimpi. Dalam adegan ini, Dali menggunakan simbol surealis dan distorsi visual yang khas. Menggabungkan gambar bawah sadar seperti mata dan tangga dengan efek optik menciptakan pengalaman yang misterius dan memesona. Lukisan Dali menciptakan suasana yang membingungkan dan membangkitkan imajinasi pemirsanya.

Surrealisme erat kaitannya dengan kajian psikoanalisis, bahwa kesadaran manusia terdiri dari tiga tingkatan, yaitu sadar, prasadar, dan tak sadar. Sebagian besar perilaku manusia dikendalikan oleh alam bawah sadar, maka surealisme dapat digunakan sebagai imajinasi dan ekspresi dalam metode terapis psikoanalisis. Karena surealisme dapat menjadi obat dalam mengungkapkan hal yang terpendam dan menjadi curahan hati akibat permasalahan dan tekanan (Freud, 1991).

Hampir mirip dengan *Un Chien Andalou*, adegan masuk ke dalam alam bawah sadar sang aktor dimulai dengan diguntingnya sebuah gambar mata yang secara simbolis merepresentasikan

penghilangan penglihatan atau penghancuran penglihatan logis dalam rangka memasuki alam bawah sadar.



Penggunaan lukisan Dali juga memperkaya pengalaman emosional *Spellbound*. Lukisan-lukisan Dali menampilkan pergumulan psikologis dan plot kompleks dari aktornya. Dalam adegan-adegan tertentu, lukisan-lukisan Dali secara visual menggambarkan ketegangan dan konflik batin yang dialami para

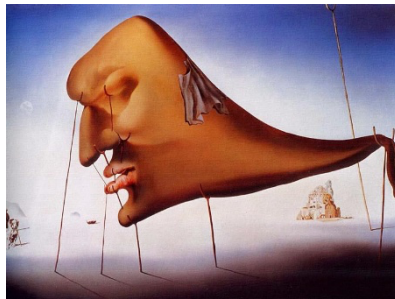
tokoh film tersebut. Seperti melihat seseorang berdiri di ujung sebuah atap kemudian jatuh, lalu muncul laki-laki dengan jas serta masker menutup seluruh kepala menjatuhkan roda dengan bentuk yang terdistorsi surealisme dalam film ini menjadi perpanjangan dari cerita film dan menawarkan lapisan emosional yang mendalam kepada penonton.

Spellbound bercerita tentang seorang psikiater bernama Dr. Constance Petersen (Ingrid Bergman) yang berusaha mengungkap sebuah kebenaran dari seorang yang terkena amnesia. John Battantyne (Gregory Peck) yang mengalami amnesia, dijebak dan dituduh telah melakukan pembunuhan, padahal ada dalang di balik semua peristiwa itu. Dr. Constance Petersen mencoba membuat John mengingat peristiwa-peristiwa yang ia alami sebelumnya, untuk menemukan sebuah fakta

kebenaran. Namun, ternyata tak hanya itu. Sang dokter juga mencoba untuk menyembuhkan trauma masa kecilnya.

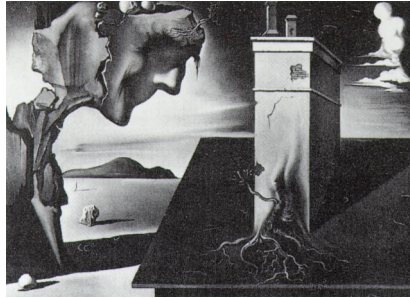
Adegan tertentu dalam film ini bereksplorasi menggunakan sebuah elemen lukisan yang digunakan sebagai visualisasi mimpi yang dialami oleh tokohnya. Penggambaran lukisan Salvador Dali sebagai visual mimpi bersifat surealis. Lukisan Salvador Dali yang memang sudah beraliran surealis sengaja digunakan untuk penggambaran alam mimpi seseorang. Penggambaran alam mimpi yang merupakan bentuk dari indikator alam bawah sadar manusia, sangatlah relevan. Alam bawah sadar manusia yang kompleks divisualisasikan dengan perwujudan visual yang kompleks pula karena bersifat abstrak dan melawan logika naratif.

Lukisan Salvador Dali di dalam film *Spellbound* memiliki korelasi yang kuat dengan aspek penceritaan di dalam filmnya, terutama dalam konteks motif penceritaan dari film tersebut. Jika dilihat dari relasi sebab akibat cerita filmnya, adegan mimpi dari film ini menjadi kunci untuk menemukan jawaban tentang kebenaran yang terjadi dalam cerita filmnya. Mimpi yang dialami tokoh menjadi petunjuk untuk mengungkap kebenaran yang sesungguhnya.



"Sleep" Salvador Dali, 1937

Sumber: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/sleep-1937>



Film Still *Spellbound*, 1945

Sumber: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/spellbound>

Hal yang menarik terletak pada bentuk visualisasi alam mimpi yang menggunakan lukisan Salvador Dali. Visualisasi film dalam wujud *setting* dan properti (*mise – en – scene*) yang dikolaborasikan dengan elemen-elemen yang ada di lukisan Salvador Dali. Hal ini terlihat dari adegan-adegan seperti tokoh utama masuk ke *gambling house*, bermain kartu, dan berlari di padang luas. *Setting* dan properti dalam adegan ini pun mengikuti aliran surealisme yang dianut dalam filmnya, adegan mimpinya menggambarkan penggalan adegan yang tidak memiliki relasi sebab akibat, serta bentuk *setting* yang tentu saja tidak realis, namun abstrak.

Selain *setting* dan properti yang menggambarkan bentuk surealisme, kesan kedalaman adegan mimpi menggunakan teknik sinematik seperti pergerakan kamera *tracking shot* dan gerak gambar secara perlahan atau sering disebut *slow motion*. Penggunaan elemen *editing* juga dipakai, antara lain transisi *editing dissolve* dan *superimpose* untuk menekankan kedalaman gambar. *Dissolve* merupakan transisi *shot*, yaitu gambar pada *shot* sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya (B) (Pratista, 2017). Sedangkan *superimpose* merupakan gambar yang sengaja ditumpuk beberapa saat untuk menghasilkan kedalaman visual.

Penggunaan adegan mimpi dengan pendekatan surealisme ini merupakan sebuah bentuk *tribute* atau penghormatan sang sineas terhadap sang seniman Salvador Dali. Alfred Hitscock mampu

meletakkan adegan surreal tersebut dalam bangunan cerita yang penuh misteri. Tidak hanya dari sisi penceritaannya saja, namun bentuk-bentuk kemasan visualnya pun mampu menggambarkan pendekatan surealisme di dalam sebuah adegan film.

Lukisan Impresionisme sebagai Visualisasi Eksplorasi Dunia Mimpi Akira Kurosawa (*Dream* – 1998)

Film yang memiliki relasi erat dengan seni lukis adalah film pendek berjudul “Crows” yang diproduksi oleh sutradara Jepang kenamaan Akira Kurosawa. Film ini adalah salah satu bagian dari kumpulan film pendek yang diproduksi oleh Akira Kurosawa dengan judul utama filmnya *Dreams* (1990). Film ini erat kaitannya dengan seni lukis karena visualisasi film ini memadukan antara seni lukis dan seni film.

Film ini bercerita tentang seorang pelukis yang mengunjungi sebuah museum seni lukis. Di situ dipamerkan karya-karya pelukis legendaris Vincent van Gogh. Dalam galeri lukisan tersebut sang pelukis mencoba mengamati satu demi satu lukisan sang maestro, hingga adegan berikutnya ketika sang tokoh melihat sebuah lukisan berjudul *The Langlois Bridge at Arles*, sang pelukis tersebut berpindah lokasi dan “masuk” dalam *setting* ruang dan waktu lukisan tersebut berada. Di dalamnya sang pelukis mencari sang maestro Vincent van Gogh. Akhirnya mereka pun bertemu dan berbincang. Dalam perbincangannya sang maestro membicarakan jati dirinya serta esensi filosofis lukisannya.

Perpaduan antara *setting* tersebut merupakan bentuk eksplorasi pendekatan sinematik, utamanya *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2017). Salah satu yang menonjol memang terlihat dari *setting* filmnya. *Setting* ruang di dalam film ini dibagi menjadi dua bagian, yakni alam nyata di museum dan alam imajinasi dengan petualangan sang pelukis di dalam lukisan-lukisan van Gogh dan pada era sang pelukis hidup. Sang tokoh digambarkan masuk dalam tempat-tempat yang pernah dilukis oleh sang maestro. Dalam adegan

klimaksnya sang karakter benar-benar berjalan di lukisan karya van Gogh dengan memperlihatkan secara detail bentuk tekstur serta warna dari lukisannya.

Dilihat dari aspek sinematografi, salah satu hal yang menarik adalah bentuk visual dari *shot by shot* yang ditampilkan, dilihat dari *framing*, komposisi, serta *tone* warnanya. Komposisi visual dan *framing* yang dibangun dalam film ini seolah-olah merupakan sebuah *frame* lukisan. *Tone* warna filmnya pun menyesuaikan dengan *tone* warna lukisan yang divisualkan.

Perpaduan antara seni lukis dan gambar *live action* dalam filmnya pun divisualisasikan melalui bentuk transisi *editing graphic match*, yakni transisi antara dua *shot* yang berbeda, namun memiliki komposisi visual yang serupa (Pratista, 2017). Transisi ini digunakan untuk menggambarkan transisi antara lukisan di dalam museum dan lokasi nyata di lukisan tersebut. Sebagai contoh adegan pembuka dan penutup ketika sang tokoh masuk dalam lukisan dan ketika sang tokoh keluar dari lukisan itu. Ketika sang tokoh masuk dalam filmnya, ia sedang melihat lukisan *The Langlois Bridge at Arles*, lantas dengan transisi *graphic match*, *shot* selanjutnya berganti ke dalam gambar *live action*. Sementara itu, dalam adegan penutup sang tokoh sedang melihat sebuah panorama alam, lantas transisi *graphic match*, selanjutnya memperlihatkan lukisan Vincent van Gogh berjudul *Wheatfield with Crows* di dalam museum.

Lukisan Vincent van Gogh yang ditampilkan bersifat impresionistik dan ekspresionis. Pendekatan impresionis dalam seni lukis memiliki karakteristik menampilkan sebuah kesan dari sebuah objek gambar. Sementara itu, aliran ekspresionisme merupakan sebuah bentuk yang membuat sebuah lukisan yang berdasarkan emosi dari jiwa sang pelukis yang mengekspresikan secara spontan dan kreatif.

Pendekatan filmnya seolah menggunakan pendekatan impresionisme yang membawa alam pikir karakter ke dalam alam imajinasi terhadap lukisan-lukisan yang dilihatnya. Impresionisme

merupakan sebuah gerakan sinema di Prancis yang menekankan pada penceritaan yang subjektif dari sudut pandang tokoh, baik dalam pikiran maupun perasaan. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Bordwell di bukunya *Film Art: An Introduction, Filmmakers wanted to give their narration subjective depth, to capture the momentary impressions that flit through a character's mind* (Bordwell, Thompson, Smith, 2017). Dalam film “Crows” sang tokoh seolah bisa berpetualang serta berbincang dengan sang maestro. Kemasan visual demikian mengajak penonton untuk memahami visual imajinasi dari tokohnya.

Dream menggunakan “Wheatfield with Crows” karya van Gogh untuk menghadirkan makna dan tema yang mendalam. Lukisan ini digunakan secara simbolis dalam film untuk menciptakan suasana misterius dan membangkitkan emosi penonton.



Wheatfield with Crows. Vincent van Gogh, 1890
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Wheatfield_with_Crows



Film Still, Akira Kurosawa's *Dream*, 1990
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/486318459751572903/>

Lukisan *Wheatfield with Crows* menggambarkan ladang gandum dengan burung gagak berterbangan di atasnya. Lukisan tersebut sudah mulai bergeser ke arah aliran ekspresionisme karena dilihat dari garis tarikan dan goresan kuas yang tebal dan intens serta semakin menunjukkan sisi emosionalnya. Seniman ekspresionis lebih mengutamakan sesuatu yang ditangkap dengan rasanya daripada apa yang ada di alam sebagaimana adanya (Sambodo, Kusri, Hartoko, 2018), ketika impresionisme lebih menekankan ke aspek pencahayaan yang lebih natural, mengandalkan cahaya matahari untuk menangkap kesan.

Dalam konteks film *Dream*, lukisan itu digunakan untuk menyampaikan pesan ketidakpastian dan perjuangan manusia dalam menghadapi cobaan hidup. Burung gagak yang dikenal sebagai simbol kematian muncul berterbangan setelah tokoh van Gogh berjalan ke horizon, membawa unsur dramatis dan misterius ke dalam cerita. Penggunaan lukisan-lukisan van Gogh juga membawa dimensi visual yang kuat dalam film tersebut. Sapuan kuas yang kasar dan penggunaan warna yang vibran menciptakan suasana yang intens. Kehadiran lukisan dalam film membentuk lapisan artistik yang kaya dan menawarkan pengalaman estetika yang mendalam kepada penontonnya.

Selain itu, lukisan tersebut dalam film ini juga menggambarkan kesepian dan kebingungan dalam hidup. Burung gagak yang berterbangan di atas ladang gandum dengan langit biru pekat menciptakan suasana terisolasi dan mengungkap keterasingan karakter utama layaknya van Gogh. Lukisan ini menyajikan gambaran tentang kesepian yang melankolis dan tantangan yang dihadapi orang untuk mencapai impian dan cita-citanya dengan berkontemplasi, merenungkan kehidupan, tantangan, dan perjuangan manusia.

Lebih jauh lagi membahas relasi antara seni lukis dan seni film, maka tidak lepas dari apa yang juga telah dipelajari oleh sang sineas terkait dengan lukisan-lukisan impresionis. Film ini bisa dikatakan sebagai sebuah bentuk *tribute* sang sineas yang juga terkesan dengan lukisan-lukisan impresionis karya van Gogh.

Tribute merupakan sebuah bentuk penghormatan baik bagi karya maupun tokoh *masterpiece* yang pernah ada. Bentuk *tribute* ini oleh sineas diwujudkan dalam bentuk cerita filmnya serta kolaborasi visual antara lukisan serta *setting* filmnya.

Simpulan

Perpotongan lukisan dalam film mengandung efek visual yang saling memengaruhi. Memahami dan mengapresiasi seni lukis dapat meningkatkan persepsi penonton terhadap unsur visual sebuah film seperti detail komposisi, penggunaan warna, dan teknik artistik lainnya yang terinspirasi oleh lukisan. Ini membuat pengalaman menonton yang lebih imersif dan menambah dimensi terhadap cerita yang diceritakan. Secara keseluruhan, persimpangan lukisan dan film menciptakan hubungan yang kuat antara dua bentuk seni yang berbeda. Penggunaan lukisan dalam konteks naratif film atau efek lukisan dalam film menciptakan pengalaman visual yang indah dan memperkaya makna cerita. Interaksi ini menawarkan kesempatan kepada pembuat film untuk mengeksplorasi keindahan lukisan dan mengintegrasikannya ke dalam medium film, menciptakan bentuk-bentuk kolaborasi artistik yang menarik, dan mengeksplorasi dimensi seni yang baru.

Dilihat dari analisis tiga film *Un Chien Andalou*, *Spellbound*, serta *Dream* yang merupakan kolaborasi antara seni lukis dan seni film, ketiganya memiliki pendekatan estetikanya masing-masing. Dalam film *Un Chien Andalou* bentuk estetika terlihat dari kolaborasi antarseniman lukis dan film yang berada pada satu era. Kedua seniman yang memiliki latar belakang yang sama ini mampu menggabungkan seni lukis dan film dengan aliran surealisme. Dalam film *Spellbound* kolaborasi estetika yang muncul bisa dilihat dari bentuk *tribute* yang lebih mengarah pada motif penceritaan. Tidak hanya itu, transformasi visual dari seni lukis ke dalam seni film (*mise-en-scene*) dalam adegan mimpi memiliki pendekatan surealisme. Dalam *Un Chen Andalaou* dan *Spellbound* muncul simbol-simbol serupa sebagai gambaran eksplorasi alam bawah sadar tokoh dalam cerita. Sementara itu, dalam film *Dream* perpaduan seni lukis dalam film merupakan juga merupakan

bentuk *tribute* yang menekankan estetika visual, serta penceritaan yang bersifat impresionistik.

Daftar Rujukan

- Achrif Baznani. (2018). *History of Surrealism*. Prancis: Edilivre.
- Baldick, C. (2001). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford University Press.
- Bordwell, David, Kristin Thompson and Jeff Smith. (2017). *Film Art: An Introduction*. Eleventh E. New York: McGraw-Hill Companies.
- Freud, S. (1991). *Memperkenalkan Psikoanalisa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Getlein, Mark, Annabel Howard. (2015). *Art Visionaries*. London: Laurence King.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press.
- Soedarso, S. (2000). *Sejarah Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sambodo, P. Y. D., Kusri, & Harthoko, T. (2008). "Self Portrait tentang Kehilangan". *Specta*, Volume 2, Nomor 2, November: 159–167.
- Tiow, Anita & Siswanto, Wahyudi. (2011). "Adaptasi Suralisme dalam Rancangan Arsitektur". *Media Matrasain*. Vol 8, No 3, November: 63-78.
- Zaidan, A. R. (2007). *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.

Biografi Penulis

Agustinus Dwi Nugroho. Saat ini aktif sebagai pengajar di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta di beberapa mata kuliah seperti Pengantar Film dan Televisi, Sejarah Film dan Televisi, Teori Film dan Televisi, Kritik Film dan Televisi, Estetika Film, dan Seminar Pengkajian. Terlibat dalam Komunitas Film Montase (montase.org) yang bergerak di bidang produksi, edukasi, serta apresiasi film, sejak tahun 2008. Aktif sebagai executive editor di *Jurnal Sense: Journal of Film and Television Studies* dan reviewer di *Jurnal Rekam: Fotorafi, Televisi & Animasi*. Berperan sebagai penyusun dan penulis dalam buku berjudul *30 Film Indonesia Terlaris: Sebuah Tinjauan Naratif dan Sinematik* dan buku *Film Horor Indonesia: Bangkit dari Kubur*. Ia bergabung pula sebagai penulis di situs kritik film montasefilm.com. Salah satu artikel berjudul *Asih: Cermin Horor Kontemporer* yang ditulis bersama rekannya mendapat nominasi Festival Film Indonesia FFI 2021 dalam kategori Kritik Film Terbaik.

Zahrina Zatadini menyelesaikan gelar S.Sn. di bidang Desain Interior, FSR, ISI Yogyakarta pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang magister di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada dan berhasil meraih gelar M.A. pada tahun 2018. Selama studinya di tingkat magister, Zahrina fokus pada kajian seni rupa dan desain, serta melakukan penelitian terkait arsitektur ekologis. Setelah menyelesaikan S-2 Zahrina memulai kariernya sebagai asisten dosen di Program Studi Studi Desain Produk, FSR, ISI Yogyakarta. Selama perjalanannya di dunia akademik, sembari kuliah hingga menjadi dosen, Zahrina juga terjun ke dunia industri sebagai fotografer, videografer, photo retoucher, dan desainer interior. Saat ini ia mengajar di Program Studi Sarjana Terapan Produksi Film dan Televisi, Jurusan Televisi dan Film, FSMR, ISI Yogyakarta sebagai dosen Nirmana, Storyboard, Sejarah Seni, Tata Artistik, dan Copywriting.

MENELISIK ASYIK *VIDEO ART TRIOLOGI*

Deddy Setyawan

Program Studi Produksi Film dan Televisi,
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
deddy@isi.ac.id

ABSTRAK

Karya seni *video art* berjudul *TRIOLOGI* karya Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. menjadi fokus kajian artikel ini. Artikel ini menganalisis karya tersebut dengan memadukan teori manajemen produksi *Plan, Organize, Actuating, and Controlling* (POAC) dan pendekatan kualitatif. Analisis dilakukan dengan membedah langkah-langkah perencanaan, organisasi, tindakan, dan pengendalian yang terlibat dalam pembuatan karya seni ini. Pendekatan kualitatif akan memperdalam interpretasi dan makna yang tersirat dalam setiap elemen visual. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan prinsip manajemen produksi secara efektif memengaruhi proses kreatif dan produksi karya seni. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara seni visual dan praktik manajemen produksi membentuk landasan dalam menciptakan karya seni yang berkesan dan bermakna. Penelitian ini memberikan pandangan yang lebih dalam terkait hubungan esensial antara seni dan manajemen produksi dalam konteks *video art* kontemporer.

Kata kunci: *video art*, manajemen produksi, *Triologi*

Pendahuluan

Seni video adalah salah satu genre seni yang menggunakan film, rekaman video, dan proyeksi video sebagai media kreatif atau ekspresif. Seni video sering kali bersifat spesifik lokasi, dan dapat dipasang, dipamerkan, dilihat, dan direkam di berbagai tempat (Westgeest, 2016) Karya seni *video art* berjudul *TRIOLOGI* yang diciptakan oleh Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. merupakan karya video seni yang telah dipamerkan di Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta. Lokasi ini

menjadi panggung bagi eksplorasi artistik ketiganya dan menjadi tempat karya ini dihadirkan untuk publik. Pameran karya *TRIOLOGI* berlangsung dari 26 Oktober hingga 10 November 2022. Rentang waktu ini mencakup periode ketika karya seni *video art* ini dapat diapresiasi dan dikaji oleh para pengunjung.

Substansi dari artikel ini adalah pengungkapan dan pemahaman terhadap interaksi antara seni visual, khususnya dalam bentuk *video art*, dengan prinsip-prinsip manajemen produksi *Plan, Organize, Actuating, and Controlling* (POAC). Analisis dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan memperdalam interpretasi dan makna yang tersirat dalam setiap elemen visual dari karya seni *video art*. Pembahasan ini dilakukan untuk memberikan wawasan tentang hubungan esensial antara seni visual dan praktik manajemen produksi dalam konteks karya seni *video art*. Analisis ini membuka pintu untuk memahami bagaimana elemen-elemen manajemen dapat berkontribusi pada keberhasilan dan kebermaknaan suatu karya seni. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengungkapkan bagaimana penerapan prinsip-prinsip manajemen produksi dalam pembuatan karya seni *video art* dapat memengaruhi hasil kreatif dan kesan estetis dari karya tersebut. Selain itu, analisis ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam kepada pembaca tentang pentingnya integrasi antara seni visual dan manajemen produksi dalam menciptakan karya seni yang berkesan.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Karya seni *video art TRIOLOGI* karya Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. memiliki landasan utama yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan simpulan. Konsep manajemen produksi POAC menjadi kerangka kerja dalam menganalisis proses kreatif dari karya ini. Teori ini memungkinkan untuk memahami bagaimana langkah-langkah perencanaan, organisasi, tindakan, dan pengendalian memengaruhi hasil akhir dari produksi seni.

Manajemen adalah proses yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian untuk menetapkan serta mencapai tujuan dengan memanfaatkan orang dan sumber daya. Berbagai fungsi manajemen seperti *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *actuating* (pelaksanaan), dan *controlling* (pengendalian) dapat membantu seseorang mencapai tujuan organisasi (Parravano et al., 2020). Pendekatan manajemen memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menganalisis proses kreatif dalam produksi seni. Teori ini telah terbukti secara ilmiah dalam konteks manajemen dan produksi, dan diterapkan di berbagai industri termasuk seni visual. Dengan menerapkan konsep ini, dapat mengurai langkah-langkah yang dilakukan oleh seniman dalam menciptakan karya *video art TRIOLOGI* sejak tahap perencanaan hingga pengendalian. Dengan landasan teori dan tinjauan pustaka yang kuat, analisis akan dilakukan dengan mempertimbangkan konsep manajemen produksi seni video. Hal ini diharapkan dapat membuka cakrawala pemahaman yang lebih dalam terkait interaksi kompleks antara elemen seni dan aspek manajerial dalam produksi *video art*.

Hasil dan Pembahasan

Komponen visual dalam karya ini, yang meliputi elemen-elemen seperti komposisi, warna, pencahayaan, dan teknik penggunaan medium video, telah membangun pengalaman estetis bagi penonton. Selanjutnya, akan dipertimbangkan elemen naratif yang hadir dalam karya (Markidou, 2019). Elemen ini mencakup struktur cerita, narasi visual, dan potensi makna yang tersirat. Analisis akan membuka wawasan tentang bagaimana narasi dalam karya seni ini diartikulasikan melalui medium video. Selanjutnya, fakta-fakta tersebut akan dibahas berdasarkan teori dasar yang telah diuraikan di bagian landasan teori dan tinjauan pustaka. Dengan menerapkan konsep manajemen produksi POAC, akan diidentifikasi bagaimana prinsip-prinsip ini memengaruhi aspek-aspek kreatif dan produksi dari karya seni ini.



Gambar 1 Tangkapan Layar *Video Art TRIOLOGI*
Sumber: *Video TRIOLOGI*

Penggunaan teori POAC dalam pengelolaan manajemen produksi pembuatan karya seni *video art TRIOLOGI* memberikan landasan struktural untuk memahami bagaimana proses kreatif diatur dan dieksekusi. Berikut adalah penjelasan lebih rinci.

Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T., merumuskan visi, tujuan, dan konsep artistik dari karya *TRIOLOGI*. Tahap ini mencakup pemilihan tema, penentuan elemen visual, serta pengaturan teknis produksi seperti kamera, pencahayaan, dan set (Setyawan, 2017). Dengan menerapkan teori POAC, perencanaan ini diarahkan untuk memastikan bahwa elemen-elemen manajerial seperti alokasi sumber daya, jadwal produksi, dan aliran kerja artistik dapat diimplementasikan secara efektif.



Gambar 2 Tangkapan Layar *Video Art TRIOLOGI*
Sumber: *Video TRIOLOGI*

Dalam konteks pembuatan *TRIOLOGI*, tahap perencanaan menjadi tahap awal yang sangat penting. Pada tahap ini, Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. merumuskan visi artistik dari karya tersebut. Tahap ini meliputi penentuan tema, konsep visual, dan naratif yang ingin disampaikan melalui *video art*. Dengan menerapkan teori POAC, perencanaan terstruktur dengan baik. Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. memastikan bahwa semua elemen, seperti lokasi pengambilan gambar, pemilihan peralatan, dan penjadwalan produksi, diatur dengan rapi dan sesuai dengan visi artistik yang diinginkan.

Organisasi (*Organizing*)

Tahap ini melibatkan pengaturan dan alokasi sumber daya yang diperlukan untuk produksi. Dalam konteks karya seni *video art*, tahap ini mencakup pengelolaan tim kreatif, koordinasi peralatan produksi, dan mengatur lokasi pengambilan gambar. Penerapan POAC dalam tahap ini memastikan bahwa semua aspek produksi terstruktur dengan baik, peran dan tanggung jawab didefinisikan dengan jelas, dan bahwa tim bekerja bersama untuk mencapai visi artistik yang diinginkan (Moran & Munandar, 2020).



Gambar 3 Tangkapan Layar *Video Art TRIOLOGI*
Sumber: *Video TRIOLOGI*

Setelah perencanaan, langkah berikutnya adalah mengorganisasi sumber daya dan tim produksi untuk merealisasikan visi tersebut. Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. memastikan bahwa tim terdiri dari anggota yang memiliki keahlian

yang sesuai dengan tugas masing-masing, seperti sinematografer, editor, dan desainer suara. Pengelolaan alur kerja dan alokasi sumber daya menjadi prioritas. Misalnya, memastikan bahwa peralatan yang diperlukan tersedia, lokasi pengambilan gambar sudah disiapkan, dan jadwal produksi sesuai dengan rencana.

Aksi (*Actuating*)

Pada tahap ini, produksi sebenarnya berlangsung. Seniman dan tim bekerja bersama untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan. Dalam konteks *video art TRIOLOGI*, ini termasuk proses pengambilan gambar, pengeditan, dan manipulasi visual. Penerapan teori POAC di tahap ini memastikan bahwa proses produksi berjalan sesuai jadwal, dan bahwa semua elemen artistik terintegrasi dengan baik (Clevé, 2006).



Gambar 4 Tangkapan Layar *Video Art TRIOLOGI*
Sumber: *Video TRIOLOGI*

Tahap ini mencakup pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. dan timnya akan mulai melakukan pengambilan gambar, mengarahkan para talenta, dan mengatur set sesuai dengan visi artistik. Proses pengeditan dan manipulasi visual juga dilakukan di tahap ini. Penerapan teori POAC di sini sangat penting untuk memastikan bahwa semua elemen produksi berjalan lancar sesuai jadwal yang telah ditetapkan.

Kontrol (*Controlling*)

Tahap terakhir dalam siklus POAC adalah kontrol. Tahap ini melibatkan pengawasan dan evaluasi terhadap proses produksi untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan visi dan tujuan awal. Dalam konteks karya seni *video art*, tahap ini mencakup peninjauan hasil edit, penilaian apakah pesan artistik disampaikan dengan jelas, dan apakah aspek teknis memenuhi standar yang diinginkan. Dengan menerapkan teori POAC, proses evaluasi dan perbaikan terus-menerus diintegrasikan untuk memastikan karya mencapai standar yang diharapkan (Boyard, 2006).

Di tahap terakhir, Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. melakukan evaluasi terhadap hasil produksi. Tahap ini mencakup peninjauan dan penilaian terhadap hasil edit, pengarahan, serta apakah pesan artistik yang ingin disampaikan telah berhasil tersampaikan dengan jelas. Jika ada kekurangan atau hal-hal yang perlu diperbaiki, langkah-langkah perbaikan akan diambil. Dengan menerapkan teori POAC, kontrol ini memungkinkan untuk mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah dengan cepat, sehingga memastikan bahwa karya *TRIOLOGI* mencapai standar yang diinginkan.



Gambar 5 Tangkapan Layar *Video Art TRIOLOGI*
Sumber: *Video TRIOLOGI*

Dengan demikian, penggunaan teori POAC dalam pembuatan karya seni *video art TRIOLOGI* membantu memastikan bahwa aspek manajerial, seperti perencanaan, organisasi, tindakan, dan

kontrol, terlibat secara sistematis dalam seluruh proses kreatif. Hal ini memungkinkan terciptanya sebuah karya yang terstruktur dengan baik, mempertahankan visi artistik yang kuat, sambil tetap memenuhi standar produksi yang tinggi. Penggunaan teori POAC dalam manajemen produksi karya seni *video art TRIOLOGI* memastikan bahwa aspek manajerial, seperti perencanaan, organisasi, tindakan, dan kontrol, terlibat secara sistematis dalam seluruh proses kreatif. Proses kreatif ini menghasilkan sebuah karya yang terstruktur dengan baik, memungkinkan ekspresi artistik yang kuat sambil mempertahankan standar produksi yang diharapkan.

Simpulan

Analisis terhadap karya *video art TRIOLOGI* menunjukkan bahwa penerapan teori manajemen produksi POAC tidak hanya mengoptimalkan aspek organisatoris, tetapi juga memperkaya dimensi artistik karya. Perencanaan yang matang memungkinkan eksplorasi kreatif yang lebih dalam, sementara organisasi yang baik memberikan ruang bagi kolaborasi yang produktif antara anggota tim. Tindakan yang terstruktur memastikan bahwa setiap fase produksi terlaksana secara efisien, sementara kontrol yang cermat memastikan bahwa setiap elemen memenuhi standar tinggi yang diinginkan.

Dengan menerapkan teori POAC, Alexandri Luthfi R., Nanang Rahmat H., dan Anugerah Eko T. mampu mengintegrasikan aspek manajerial dengan kekreatifan artistiknya, menghasilkan karya seni *video art* yang mendalam dan menginspirasi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang terstruktur dalam manajemen produksi tidak hanya relevan dalam industri konvensional, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan dalam konteks seni kontemporer. Kesimpulannya, penerapan teori POAC telah memperkaya dan memperluas wawasan terhadap proses kreatif dalam pembuatan karya seni *video art TRIOLOGI*.

Daftar Rujukan

- Boyard, K. (2006). Film Directing Tips & Tricks. *Free Info Society*, 84.
- Clevé, B. (2006). *Film Production Management* (R. W. Elinor ActipisBecky Golden-Harrell (ed.); Third Edit). Focal Press. www.focalpress.com
- Markidou, T. (2019). 'Tell me your story!' – Making the 'Other' Visible through the Development of Collaborative Visual Narratives. *International Journal of Art & Design Education*, 38(4), 902–915. <https://doi.org/10.1111/jade.12278>
- Moran, R. J. de B., & Munandar, A. (2020). *Manajemen Produksi Film*. 28–52. <https://indonesia.sae.edu/wp-content/uploads/2020/11/Manajemen-Produksi-Film.pdf>
- Parravano, A., Mckee, C. F., Hollenbach, D. J., Lu, Q., & Guo, J. (2020). The Strategy of Improving Project Management Using Indicator Measurement Factor Analysis (IMF) Method The Strategy of Improving Project Management Using Indicator Measurement Factor Analysis (IMF) Method. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/3/032023>
- Setyawan, D. (2017). *Manajemen Produksi Televisi* (Z. Maryani (ed.)). Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Westgeest, H. (2016). *Video Art Theory: A Comparative Approach* (1st ed.). Wiley Blackwell.

Biografi Penulis

Deddy Setyawan adalah seorang dosen yang lahir di Yogyakarta pada 29 Juli 1976. Ia memperoleh gelar Sarjana Seni di bidang televisi dari ISI Yogyakarta pada tahun 2000, dilanjutkan dengan gelar Magister Pengkajian dan Penciptaan Seni pada tahun 2007

dari ISI Yogyakarta juga. Saat ini, ia tengah mengejar gelar Doktor pada Program Studi Seni, ISI Surakarta.

Ia memiliki karier sebagai pendidik di Jurusan Televisi, FSMR, ISI Yogyakarta. Sejak tahun 2001 mulai mengajar di Program Studi Film dan Televisi, hingga pada tahun 2023 dipindah pada Program Studi Produksi Film dan Televisi. Selain mengajar, juga pernah menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Televisi, FSMR, ISI Yogyakarta pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, ia menjabat sebagai Ketua Jurusan Televisi. Selama periode 2012 hingga 2020, menjabat sebagai Pembantu Dekan II di FSMR, ISI Yogyakarta.

Sebagai seorang profesional, ia memiliki beragam sertifikat dan pengakuan dalam bidang seni media rekam. Pada tahun 2022, memperoleh sertifikasi sebagai Asesor Kompetensi dan sertifikasi sebagai Camera Operator dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Ia juga aktif sebagai *reviewer* dan narasumber dalam berbagai kegiatan penelitian dan kreativitas mahasiswa, seperti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS), dan Program Matching Fund Vokasi yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ia telah melahirkan berbagai karya ilmiah yang berkontribusi pada perkembangan bidang seni media rekam. Pernah menerima berbagai penghargaan, termasuk Tanda Kehormatan Satyalencana Karya Satya dari Presiden Republik Indonesia pada tahun 2014 dan 2023. Sebagai seorang pembina di Unit Kegiatan Mahasiswa ARTV – TV Kampus ISI Yogyakarta sejak tahun 2005. Ia juga turut berperan dalam membimbing dan menginspirasi mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas mereka di bidang seni media rekam.

CHEMICAL PHOTOGRAPHY STUDIES

The Experimental in Expired Film Photography

Andrialis Abdul Rahman¹, Ellyana Mohd Muslim Tan²,
Siti Norfatulhana Ishak³

^{1,2,3}Program Fotomedia Kreatif
Universiti Teknologi MARA
andrialis@uitm.edu.my

ABSTRACT

Experimental expired film photography refers to the use of unorthodox techniques to capture images on film. Artists and photographers who wish to investigate new techniques and push the boundaries of traditional photography frequently employ this method. In experimental expired film photography, the photographer may various type of related expired film or chemicals, or other inventive techniques to produce unique and unusual images. This can result in abstract, surreal, or dreamlike images, but the concentration of this article will be a study on expired chemically experimental film development. Film allows for a degree of unpredictability and chance that digital photography cannot. Until the film is developed, the photographer may not know exactly what the final image will appear like, which can add an element of surprise and excitement to the process. Another benefit of expired film photography is the image quality it produces. Film has the ability to capture a level of detail and depth that is difficult to achieve with digital technology. Expired film's hues and textures can also lend images a distinctive quality. In conclusion, experimental expired film photography is an intriguing and inventive method of image capture. It permits photographers to experiment with new techniques and test the limits of conventional photography. Experimental expired film photography can produce breathtaking and memorable images due to the unpredictable nature of film and the unique qualities it generates.

Keywords: experimental photography, expired film photography, expired chemicals

Introduction

Experimenting with expired film and chemicals in the darkroom is an exciting and inventive way to generate unpredictable, one-of-a-kind photographs. This method employs expired photographic films, which can result in unanticipated colour shifts, graininess, and other visual distortions. When combined with alternative darkroom processing techniques, such as the use of different chemical developers, fixers, and toners, photographers can create genuinely unique images. This approach to photography offers a fascinating blend of science and art, allowing photographers to investigate the limits of traditional photographic processes and push their creative boundaries. Using expired film and chemicals, experimental photography can be a highly rewarding and eternally fascinating endeavour.

Literature Review

The principle and concept of science to use in experimental art are based on the idea of practice. There are many platforms of science, such as physics, biology, chemistry, and psychology, for the artist to explore. It's an optional process to inspire an artist. In addition, scientific research can inspire new artistic approaches and techniques. For example, advancements in neuroscience can inform the development of new forms of digital art that explore the relationship between the brain and perception. Mixing arts and sciences can also be used to explain hard scientific ideas to a wider audience in a way that is easy to understand and interesting. For example, art exhibits that look at scientific topics and ideas can help the public learn more about and understand science.

As will become clear, we understand the arts as including more than the visual arts; we also refer to 'the sciences', to make a parallel with 'the arts' apparent and to acknowledge that science includes a range of disciplines. We start by providing a brief historical overview, to contextualize contemporary issues on which we subsequently focus (Braund, & Reiss, 2019).

Experimental with Chemical photography is an experimental method that usually focuses on materials, like film or photographic papers. Existing experimental photography is known as the method of non-traditional techniques, including software editing, the multi-method art experimental darkroom development process, camera effects, or taking a tangible photo collage.

Photographic film and paper are made up of photosensitive grains of silver and halides. These grains react with light to create a latent image that is invisible to the eye. In the darkroom, the alkaline, or basic, developing solution reduces the silver halide molecules to atomic metal silver. This creates the dark areas that constitute the visible image. An acidic stop bath is used to halt the developing process, and a fixing solution is used to preserve the image by dissolving the leftover silver halides that could still react with light (Witten, 2016).

Understanding experimental of chemical in film photography processing is the knowledge you gain when you study science and use your creativity and imagination. Besides, historically, photography itself was created through scientific processes. Wilder (2009), in *Photography and Science* provides a fresh and incisive introduction to the complex and evolving relationship between photography and science. The use of chemicals is integrated through a lot of experiments. The idea of existing photographs based on scientific findings; on light-sensitive film or on photography paper, has brought art to a larger audience. Additionally, art can encourage scientific investigation and discovery. Art can inspire scientists to produce new ideas or answers to scientific challenges. For example, Space Art often encourages the motivation of astronauts, as well as space-researchers and -engineers (Tepe, 2022). Similarly, artists and scientists can collaborate to produce works of art that include scientific themes and notions.

Overall, experimental of chemical in film photography can help bridge the gap between science and the public by making scientific

knowledge more accessible, interesting, and meaningful to a wider audience in terms of appreciating or understanding its meaning.

Analysis

In recent years, there has been a rise in the popularity of experimental photography with expired film, as artists have sought to push the boundaries of traditional photographic techniques and explore new methods to create compelling, one-of-a-kind images. Film that has passed its expiration date and may no longer produce the same results as fresh film is considered expired.

Using expired film can result in a variety of unanticipated and frequently unpredictable effects, such as colour shifts, increased grain, and contrast and saturation variations. These effects can be used to create photographs that defy the viewer's preconceived notions of what a photograph should appear like.

The element of surprise that results from not knowing precisely how the final image will turn out is one of the primary advantages of using expired film. This element of chance can inspire artists to experiment with various shooting and processing techniques, resulting in innovative advancements.

Additionally, using expired film can be a more eco-friendly and sustainable approach to photography, as it allows artists to repurpose old and unused materials that would otherwise be discarded. It is essential to note, however, that using expired film does have some potential disadvantages. For instance, the final image's quality may be compromised, resulting in increased texture, colour shifts, and other flaws that may not be desirable in certain contexts. In addition, the unpredictability of expired film may not be suitable for commercial or commissioned work that requires a high degree of control over the final image.

Utilising expired film for experimental photography can be a rewarding and exciting method for producing unique and visually arresting artworks. Although there are some potential disadvantages to using expired film, the element of surprise and

the opportunity for creative discovery make it a technique that many artists should investigate.

In film photography processing, expired chemicals can also be used to produce experimental and one-of-a-kind effects in the final image. Similar to expired film, expired chemicals can produce unanticipated and unpredictable outcomes, such as colour, contrast, and tone changes.

One common use of expired chemicals is to create alternative or "vintage" processing techniques, such as cross-processing, in which one type of film is developed using chemicals designated for another type of film. For example, processing colour negative film with slide film chemicals or slide film with colour negative film chemicals can result in unusual and startling colour effects.

It is essential to note, however, that expired chemicals can have a negative impact on the final image quality. Expired chemicals may lose their efficacy over time, resulting in defects such as uneven growth, inconsistent colour, and other undesirable characteristics.

In addition, working with expired chemicals is potentially dangerous because they may emanate toxic fumes or become unstable. When working with expired chemicals, it is essential to take proper safety precautions, such as donning gloves and a mask, working in a well-ventilated area, and disposing of used chemicals properly.

Using expired chemicals in the processing of film photography can be a rewarding and thrilling way to create unique and experimental images. However, it is important to be aware of the potential risks and limitations of working with expired chemicals and to take the necessary safety precautions when doing so.

Sample of artworks:



Picture 1 An experimental photographic work created with expired film and chemicals in the darkroom.

Source: Artist's Archive



Picture 2 An experimental photographic work created with expired film and chemicals in the darkroom.

Source: Artist's Archive



Picture 3 An experimental photographic work created with expired film and chemicals in the darkroom.
Source: Artist's Archive



Picture 4 An experimental photographic work created with expired film and chemicals in the darkroom.
Source: Artist's Archive

Conclusion

In conclusion, experimental techniques in expired chemical film photography have created new opportunities for the production of original and imaginative artworks. The unpredictability of expired film can produce unexpected and arresting results, adding depth and texture to photographs. Notably, working with expired film can be difficult and requires careful consideration of factors such as storage conditions and exposure settings.

Using expired film can be viewed as a form of recycling because it provides new life to materials that would otherwise be discarded. However, the environmental impact of the compounds used in film processing and disposal must be considered. As with any artistic medium, expired film photography must be approached with awareness and responsibility.

In addition, the limited number of exposures and the unpredictability of the results can encourage a slower, more deliberate approach to composition and exposure settings when using expired chemical film photography. This can result in a deeper appreciation for the craft of photography and a deeper engagement with the subject. From a historical standpoint, expired chemical film photography can be viewed as a means of preserving and continuing the traditions of analogue photography, which have been largely eclipsed by the advent of digital photography. Photographers can investigate the unique characteristics and aesthetic qualities that are only achievable through analogue processes by employing expired film and traditional processing techniques.

In terms of sustainability, it is essential to note that the availability and accessibility of expired film can be restricted. Film that has expired can be more difficult to obtain and may require more resources to process, limiting its viability as a green alternative to digital photography.

While the use of expired chemical film photography can offer a novel and exciting approach to the creation of art, it is essential to

approach it with a conscientious and responsible mindset, taking into account environmental impact and the preservation of traditional analogue photography techniques. Experimental techniques in expired chemical film photography can provide a sustainable and creatively satisfying approach to photography with careful consideration and practise.

Overall, experimental techniques in expired chemical film photography can provide a novel and thrilling approach to the creation of art, while also prompting us to consider the role of sustainability and responsible consumption in our artistic practises.

References

- Braund, M. & Reiss, M. J. (2019). The 'Great Divide': How the arts contribute to science and science education. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 19, <https://doi.org/10.1007/s42330-019-00057-7>
- Lehmann, J. & Gaskins, B. (2019). Learning scientific creativity from the arts. *Palgrave Communications*, 5(96), <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0308-8>
- Tepe, P. (2020). On: Art inspires science. WK-Between Science & Art. <https://between-science-and-art.com/on-art-inspires-science/>
- Witten, N. M. (2016). *The chemistry of photography*. [Doctoral dissertation, University of South Carolina].
- Wilder, K. E. (2009). *Photography and science*. Reaktion. London.

Writer's Biography

Andrialis Abdul Rahman (b.1983, Kuala Lumpur) currently lecturing at Universiti Teknologi MARA, Department of Creative Photomedia. Graduated from the same university for her Bachelor (Hons) and she finished her masters at College of Fine Art (UNSW) Sydney, Australia. A lifetime lecturer of photography, she is drawn in by the enjoyment and through a passion for experimenting in alternative techniques in photography: mastering the art of pre-visualization and concepts of composition, direction, and light quality. She believes the right picture can transmit emotions, messages and evoke feelings. With a spirations of professional photography, specializing in art photography. She dreams of living in a rectangular frame and share it with the world. Since 2009, Andrialis has participated in more than 30 art and photography exhibitions such as Ilham, Shah Alam Gallery in 2011, Young Malaysian Artist in 2013, Liberating Potential in 2018, The White Mask Visual Art Exhibition in 2017 and Indonesia in 2012; Jalan Menuju Media Kreatif 6 until 10.

Ts. Ellyana Mohd Muslim Tan, or Elly, (b.1981, Penang) currently is a lecturer at UiTM Puncak Alam in Visual Communication and New Media. Elly earned a Diploma in Photography and Creative Imaging, a Degree in Photography and Digital Imaging, and a Masters in Visual Communication and New Media, all from UiTM between 2003 and 2009. Additionally the artist worked as a photojournalist for 7 years, and participated in several art photography exhibitions, both in Malaysia and abroad including public interactive art in Kuching City. Began to exhibit photography artwork from 2007 until present, national and international exhibition; Indonesia and Cambodia. Published 2 books with Sarawak Government; It's Orchids and Kaleidoscope Sarawak Mosques. Artist participation in several Communities service nationwide; AIDS Awareness Association, UNHCR International Foundation and Therapeutic Photography Societies. The artist has been specialise and practising an art journalism and a therapeutic Photography approach for the treatment of the mentally ill and

community in needs. Committed to introducing this method as a common practice in Malaysia, the artist has volunteered in several foundations to introduce the practice.

Siti Norfatulhana was born in Kuala Lumpur, 1985. She who is also known as Hana, is a graduate of Bachelor of Photography & Creative Imaging from Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. After completing her Bachelor degree she further her study in MA in Photography in Chung Ang University, South Korea majoring in Illustrative Photography. After returning to Malaysia, she is working as a lecturer in UiTM Puncak Alam, Campus. Since 2011, she has been participating in several group exhibitions such as Ilham at Shah Alam Gallery in 2011; Rediscovering the Treasures of Malay Culture at ISI Padangpanjang Gallery, Indonesia in 2012; Jalan Menuju Media Kreatif 6 : Penguat Jati diri Bangsa Melalui Seni at Bali, Indonesia in 2014; Manusia dan Waktu at ISI Jogjakarta, Indonesia in 2015; FASA 2015 at Shah Alam Gallery in 2015 and AAPEX : Asean Academic Photographic Exhibition Exchange 2016 at Nikon, Kuala Lumpur in 2016. Throughout her life, Hana has always been fascinated by images and how the world is represented through the eyes of others. Naturally, she was drawn to photography. She was so amazed with cultural and ethnic and always thinks that everything around us can turn from ordinary to extraordinary depending on how deeply we look at the subject. Being a mother makes her explore more about the feelings along with the parenthood experience.

FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA MEDITASI

R. Yulli Adam Panji Purnama¹, Imam Akhmad²

^{1,2}Program Studi Televisi dan Film

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

¹matabicara@gmail.com, ²imam.akhmad0507@gmail.com

ABSTRAK

Paper ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan terhadap kegiatan meditasi (manekung) dan bidang penulis, yaitu fotografi. Meditasi memiliki sumbangsih terhadap pencapaian kesadaran diri untuk mencapai pencerahan serta pemahaman sebagai makhluk ciptaan Yang Maha Kuasa. Dalam meditasi terdapat proses konsentrasi dan kontemplasi mental yang dapat meningkatkan ketenangan. Kegiatan meditasi yang dilakukan dapat terimplementasi melalui karya, salah satunya fotografi. Melalui kegiatan meditasi yang diterapkan, kesan keheningan dan ketenangan akan muncul dalam hasil jepretan foto. Hal tersebut akan menampilkan hasil jepretan berbeda dari biasanya dibandingkan dengan teknik dan genre/aliran lainnya. Isi paper berupa penciptaan karya dalam bidang fotografi. Proses penciptaan memakai pendekatan *practice-led research* yang dilakukan melalui studi praktik di lapangan dengan memfokuskan pada “fotografi sebagai media meditasi”. Penciptaan seni fotografi ini bertujuan menyajikan kreativitas di bidang fotografi yang berkaitan dengan ekspresi senimannya. Adapun karya yang dihasilkan menjadi karya yang menyajikan aliran ekspresi fotografi yang dapat menambah khazanah kreativitas seni visual.

Kata kunci: meditasi, fotografi, penciptaan karya seni

Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, foto berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi dalam seni lebih dari itu. Fotografi seni merupakan media bagi para kreator untuk membuat citraan yang melahirkan pemaknaan-pemaknaan. Foto yang dibuat oleh fotografer memiliki tujuan pemaknaan khusus yang hendak disampaikan kepada

khalayak. Foto menjadi media bagi kreator untuk menyampaikan pesan/makna.

Proses pencarian makna dan ketenangan pada manusia dapat ditempuh dengan meditasi. Meditasi dikenal juga dengan istilah manekung, yaitu kegiatan mengendalikan semua indra dalam diri. Hal tersebut merupakan tahapan bagi diri menuju pencapaian pembebasan yang menitikberatkan pada kegiatan melihat kedalaman diri sendiri melalui pengamatan yang ada di dalam diri. Tahap selanjutnya dari kesadaran akan diri ini bermanifestasi pada rasa serta indra tanpa melibatkan pikiran.

Meditasi adalah pilihan langkah untuk mewartakan karya-karya foto yang menjadi media bagi perenungan diri, refleksi diri, ataupun pelepasan rasa, yang terkait dengan kegiatan meditasi. Diharapkan karya-karya tersebut membuat diri menjadi lebih harmonis sebagai partikel terkecil dari semesta. Untuk menuju karya-karya tersebut, perlu dijabarkan terlebih dahulu wilayah bahasan yang terkait dengan proses kreatif kekaryaannya. Dua bidang ini akan dipadukan dalam metode penciptaan yang disesuaikan sistemikanya, sebab proses berkarya bisa saja mengalami pergerakan yang sangat dinamis, bergerak bolak-balik dari tahap ke tahap lainnya, menemukan kebaruan, dan seterusnya. Hal ini juga terjadi karena meditasi juga berkaitan dengan mengolah suasana batin, berkaitan dengan rasa dalam, dan memerlukan dialog terdalam dalam dirinya.

Dalam proses penciptaan karya digunakan metode penciptaan berupa *practice-led research*. Pemakaian metode ini dinilai tepat, berkaitan dengan proses/tahapan penciptaan yang dilakukan. Adapun tahapan dalam penciptaan karya ini terbagi menjadi empat bagian: (1) eksplorasi/observasi, yaitu pada tahap ini pencipta karya menggali sumber informasi yang diperlukan pemecahan masalahnya; (2) eksperimentasi, yaitu pencipta karya menyusun pengalaman praktis yang berhubungan dengan pembangkitan atau penggugah semangat atau dorongan imajinasi sehingga menemukan potensi/peleluang; (3) perancangan, yaitu dilakukan penerapan teori terhadap hasil karya/pembuatan karya; dan (4)

perwujudan, yaitu karya yang dihasilkan disempurnakan dalam bentuk yang konkret.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Dunia fotografi dewasa ini semakin mudah dicapai oleh setiap orang. Dengan tidak mengenal batas usia, ruang dan waktu, setiap orang sudah dengan mudah dapat memotret. Mereka selalu merekam diri sendiri, kegiatan, lingkungan, ataupun sesuatu yang berada di depan matanya. Terlepas dari persoalan kualitas, keindahan, ataupun tujuan, permasalahan visual ini menjadi semakin akrab dan seperti menjadi suatu kegemaran baru. Kemudahan ini karena disematkannya fungsi kamera di telepon pintar yang dimilikinya. Demikian juga dengan kebebasan untuk menikmatinya, media sosial menjadi galeri yang siap menampung semua hasil jepretan, dan ditebarkan dalam dunia maya ke semua belahan dunia. Sekian mata memandangi, dengan sekian komentar. Pemotret juga selalu menunggu *like*, gambar hati, atau tanggapan lain yang menjadi candu untuk terus membuat foto dan diunggah.

Kenyataan tersebut menjadikan dunia fotografi sangat digemari oleh berbagai kalangan. Kemudahan melakukan, serta dapat mengunggahnya, menjadikan fotografi semakin melebarkan sayapnya dan meningkatkan produktivitas visual. Rasa senang karena hasil jepretannya diapresiasi oleh banyak orang menjadikan semangat memotret semakin meningkat. Dunia fotografi menjadi semakin dekat dengan kehidupan dan perilaku manusia.

Melukis dengan cahaya, demikian arti dari fotografi yang sangat umum dipahami. Terlepas dari persoalan keindahan serta aliran/genre yang berada di fotografi, memotret sepertinya menjadi kepanjangan dari si pembuat, juga tanpa terpatok pada peralatan (gear) yang digunakan, sudah menjadi kebiasaan yang tidak lepas dari pengamatan atau daya tangkap mata sebagai sensor awal si pemotret. Maka sudah sangat lazim dan maklum, bila karya-karya foto sudah sangat lepas dari persoalan fungsi dan

seninya. Meskipun tanpa sadar, hasil foto yang dinikmati di media sosial juga menjadikan seseorang kehilangan tembok ruang pribadinya. Orang-orang menjadi sangat dekat, tanpa sekat, mengenal dan mengetahui kegiatan-kegiatan, bahkan juga urusan pribadi pun teramati dengan gamblang.

Seni Fotografi

Pengertian seni yang lebih umum adalah ekspresi manusia, atau lebih khusus lagi dapat dikatakan bahwa seni adalah, refleksi jiwa sebagai pengalaman tertentu, dalam sebuah karya dengan media tertentu, mempunyai daya/emosi yang terkandung, dan diharapkan dapat menjadi atau membangkitkan pengalaman tertentu bagi si penerimanya. Pertemuan antara seniman – karya – apresiator adalah pertemuan komunikasi rasa yang terjalin dengan sadar, pemaknaan yang didapat dapat dicerna dan diresapi, dengan harapan penerima dapat meresapi, merasakan, dan memengaruhi wilayah rasanya. Pengalaman inilah yang diharapkan terjadi atas keterjalinan komunikasi rasa tersebut. Meskipun secara pengalaman batin akan berbeda dan tentu saja akan berbeda dalam menangkap dan menanggapi karya tersebut.

Demikian juga dengan seni fotografi, yang tidak hanya sekadar merekam kejadian, membekukan kejadian tersebut apa adanya, seperti menyalin dan menayangkan begitu saja, tanpa pertimbangan-pertimbangan yang berkaitan dengan, pesan dan makna. Meskipun kadang ada juga yang terlihat indah, terlihat menarik, tetapi tanpa ada maksud lain dalam foto tersebut. Maka seni fotografi mempunyai perbedaan kekuatan, baik pada saat membuat, mengemas, dan menyajikannya agar visi dan misi si seniman pembuatnya dapat tersampaikan dengan baik.

Seni fotografi ini semakin berkembang menjadi media baru bagi para senimannya. Perkembangan ini juga memengaruhi objek foto, yang awalnya hanya sekadar memotret manusia dan kegiatannya, alam, perkembangan dunia industri juga memanfaatkan foto sebagai media untuk memasarkan produknya, juga mengenalkan kehidupan masyarakat lokal atau tradisi budaya

yang unik dalam rangkaian cerita bergambar atau foto. Kegelisahan para kreator ini semakin pesat dengan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan untuk berkarya. Aliran-aliran lain muncul dengan mengaitkan dengan aliran seni rupa, karena tampilan visual dua dimensi yang menyamakan dengan tampilan seni rupa.

Keterlibatan seniman secara pengalaman emosi menghasilkan karya-karya yang memuat visi atau konsep dari fotografernya. Biasanya seniman memasukkan pesan atau maksud dalam karyanya. Meskipun kadang karya tersebut belum tentu secara langsung tersampaikan ketika apresiator mengamati karya foto tersebut. Aliran ini biasanya disebut *fine art photography*, yang lebih mengutamakan kejujuran emosional dari senimannya yang terekam dalam karyanya, ada pesan yang terkandung di dalam visualnya, ada pesan tersirat dari gambar yang tampak atau yang ditangkap oleh mata (Gunawan, 2014:1243).

Subject Matter

Subject matter, atau dalam arti tema pokok, merupakan pokok bagi seniman untuk menciptakan karyanya. Tema pokok tersebut ditangkap dari objek yang dibuat stimulus untuk menciptakan karya. Pengolahan objek tersebut dipengaruhi oleh sensitivitas seniman yang dikaitkan dengan rasa dan keinginan untuk mengungkapkan secara harmonis dalam karyanya. Dialog dalam diri seniman ini menghasilkan olahan yang sangat subjektif karena keterlibatan diri seniman dan daya ungkapnya untuk mewedahi kegelisahannya dalam media seni yang dipilih. Maka dapat dikatakan bahwa bentuk imajinasi dalam diri seniman yang belum terlahir menjadi karya seni merupakan batasan tema pokok yang dirasakan oleh seniman itu sendiri sebelum karya seni itu lahir.

Daya olah seniman juga dipengaruhi oleh latar belakang senimannya, baik secara kehidupan budaya, intelektual, maupun media ungkapnya. Daya imajinasi sebagai ruang dialog dalam diri seniman memerlukan pergulatan yang hanya bisa dirasakan oleh individu, juga merupakan pendekatan bentuk ketika melahirkan

karyanya. Atau dengan kata lain, karya seni adalah perwujudan dari dunia ide serta imajinasi seniman dengan pemaknaannya yang dapat diamati/diapresiasi oleh orang lain untuk dapat dibaca, dikomunikasikan, dihayati, dimaknai, dan menjadi aksi baik secara rasa maupun pemikiran.

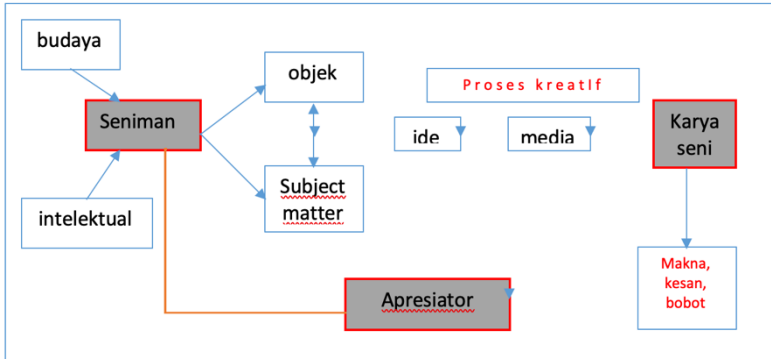


Diagram Alur Berkarya Seniman, dan Hubungan antara Seniman, Karya Seni, dan Apresiasi yang Saling Terkait

Fotografi Surealisme

Soedarso S.P. dalam Dharsono mengungkapkan bahwa surealisme dalam seni merupakan sebuah aliran yang unik. Diawali oleh gerakan kaum sastra yang dibuat judul drama karya Apollinaire (1917), dan dikembangkan oleh Andre Breton untuk percobaannya dalam penulisan yang bersifat spontan. Maka surealisme ini seperti gerakan psikus yang murni, secara verbal untuk proses ekspresi tertulis ataupun cara lainnya. Perkembangan berikutnya memasuki cabang seni lain, yaitu seni lukis, keyakinan realitas yang superior dari kebebasan keterhubungan, seperti sebuah mimpi yang dapat merealisasi hal tanpa batas, tanpa kontrol dari kesadaran. Maka karya-karya yang lahir lebih menitikberatkan pada nilai psikologinya sehingga tidak pernah mempunyai keterbatasan dalam bentuk (2017:119).

Gerakan ini sangat dipengaruhi oleh aliran psikoanalisis, Sigmund Freud. Bahwa kebebasan berkarya dapat sebebaskan dunia mimpi

yang tidak terbatas oleh kesadaran akan realita. Tokoh-tokoh lukis terkenal seperti Salvador Dali, Paul Klee, dan Rene Magritte terus berupaya mengembangkan mimpinya dalam karya lukis. Objek yang nyata dengan paduan keganjilan, hal yang tidak terpikirkan, serta hal yang tidak lazim dalam dunia nyata dapat ditampilkan. Dengan demikian, menggoda pemikiran para apresiator untuk turut berpikir dan menghasilkan pendapat, pemahaman lain yang memperkaya khazanah perupa.

Di dunia fotografi, aliran ini juga cukup subur. Salvador Dali juga mengawali dengan membuat foto-foto tidak lazim, memperlihatkan bahwa foto juga dapat menjadi media untuk berekspresi dalam aliran surealisme. Foto yang tadinya hanya merekam kenyataan, realita seperti dibekukan, disalin dalam satu bingkai. Kenyataan yang dihadirkan menjadi representasi sebenarnya atas peristiwa yang pernah terjadi.

Pemikiran bahwa foto merupakan pembekuan suasana, realitas masa lalu, atau sesuatu yang pernah terjadi, dapat menjadi media untuk mengolah kegelisahan, perasaan, penanda yang dapat dibekukan dan dihantarkan kemudian pada saat ini dan seolah yang melihat karya tersebut masuk ke dalamnya serta menikmati foto tersebut sebagai bagian dari pengalamannya. Dapat diyakini menjadi media seni yang beraliran surealis sebab ada makna tersirat yang hadir di balik yang terlihat.

Bahkan, gambar-gambar hasil pembekuan dari kehidupan nyata dapat direkam dengan cara berbeda sehingga menghasilkan karya seni yang menyuguhkan paduan keganjilan dapat menghadirkan mimpi dari senimannya. Pembebasan dari kebiasaan atau kesadaran menjadi dunia mimpi tanpa batasan bisa terekam dalam kehidupan sehari-hari yang notabene realis.

Pada perkembangan teknologi, hadirnya digital serta kemajuan program-program yang dapat mengolah gambar dapat menjadi laboratorium, untuk terus mengolah karya foto yang beraliran surealis. Kecanggihan program di komputer dapat menggantikan

kamar gelap, bahkan lebih leluasa untuk membuat eksperimen yang menghasilkan karya-karya menarik.



Gambar 1 Rainy Day, Karya Dorothy Shoes
(Sumber: <https://loeildelaphotographie.com>)

Pengembaraan Tiga Langkah

Foto menjadi sebuah karya seni tidak begitu saja lahir tanpa proses. Panjang pendeknya durasi proses tidak dapat menjadi ukuran, tetapi pengembaraan imajinasi yang mewujudkan dengan berbagai pertimbangan dari senimannya. Kelahiran karya seni foto berbeda dengan karya seni visual lainnya, ketergantungan dengan berbagai faktor pendukung, baik peralatan memotret, objek dan cahaya, serta proses penyajiannya. Oleh karena itu, untuk memudahkan penggolongan proses ini dibagi menjadi tiga langkah, yaitu sebelum 'klik', 'klik', setelah 'klik'.

1) Sebelum 'klik'

Seorang seniman foto akan mengamati secara optik atau visual yang tampak dan ditangkap oleh indera penglihatan. Penikmatan dari sapuan pandangan ini akan mempertimbangan ketertarikan yang sesuai dengan rasa, tema/ide yang tumbuh/muncul, keterwakilan dirinya. Pengamatan berikutnya akan semakin dalam dengan beberapa pertimbangan sekitar, objek, cahaya, dan

estetika. Tanpa sadar sebelum 'klik', fotografer sudah selintas membayangkan bagian objek tersebut dalam bingkai. Imajinasi yang tumbuh saat itu akan semakin kuat dengan intuisi menggerakkan alat dan mengatur secara teknis. Kejujuran rasa, imajinasi, serta intuisi menjadi langkah pertama dalam rencana kelahiran karya yang bersifat individual sebab orang lain tidak dapat turut campur dalam menentukan kapan tombol rana ditekan.

2) 'Klik'

Sebelum seniman foto menekan tombol rana, dia punya imajinasi yang tidak dapat dilihat oleh orang lain. Akan tetapi, perhitungan kapan menekan tombol juga tidak dapat ditebak oleh orang lain juga. Semua bergantung dari diri pribadinya, berkejaran dengan dinamika pergerakan cahaya, yang tentu saja memengaruhi objek, serta kesiapan alat secara kebendaannya ataupun teknis pengaturannya untuk membekukan peristiwa tersebut, menyatu secara bersamaan menjadi otomatis bagi seniman menekan tombol. 'Klik'. Bersamaan dengan itu, semua bergantung dengan kamera dapat menangkap dengan pas dan sesuai keinginan serta imajinasi sang fotografer. Kamera akan bekerja secara otomatis, menangkap, memproses, mengalihkan dalam bentuk digital, dan menyimpannya.

3) Setelah 'Klik'

Hasil dari pemotretan yang tersimpan dalam kartu memori dapat dilihat pada komputer agar lebih detail. Biasanya tidak hanya satu kali pemotretan untuk satu objek, maka perlu adanya pemilihan yang terbaik dan sesuai dengan keinginan fotografernya. Banyak pertimbangan, terutama persoalan makna, kesesuaian rasa, serta pertimbangan lain. Proses setelah klik ini mulai berjalan, bila diperlukan maka ada pemotongan agar lebih kuat secara komposisi, dan proses penyuntingan lain bila diperlukan untuk mengungkapkan menjadi karya. Bila semua sudah pas dengan tema, rasa, dan faktor lain, proses berikutnya perlu dikemas dalam cetakan dan bingkai yang mendukung. Lahirlah karya seni fotografi yang dapat diapresiasi oleh orang lain.

Meditasi

Pada masa sekarang, ketika teknologi dan peradaban modern semakin maju, konsekuensinya adalah semakin tingginya tuntutan pola hidup yang terus meningkat. Kebutuhan dalam menjalani kehidupan ini bukan saja persoalan kebutuhan kebendaan dan selalu saja mengalami perubahan. Sisi lain dari persoalan kebendaan tersebut adalah pemenuhan kepuasan terhadap tuntutan batinnya. Persaingan dan perbedaan pemikiran, aliran, bahkan persoalan politik juga semakin terbuka dengan adanya keterbukaan informasi. Hal tersebut menjadikan ketegangan, tekanan, serta cara mengatasi masalah lebih menjadi beban individu. Persoalan kehidupan tersebut menjadikan sebagian orang mencari jalan keluar untuk membebaskan sejenak dari carut marut kehidupan.

Tujuan utama individu manusia adalah menjalani hidup dengan bahagia, meski kebahagiaan itu menjadi sangat relatif sebab terkait dengan ukuran setiap individu yang berbeda-beda. Kebahagiaan tersebut selalu dikejar dan terus meningkat capaiannya. Kebahagiaan masih diukur dengan sensual eksternal, segala sesuatu yang sifatnya dari luar dirinya, yang secara langsung dapat digunakan, dinikmati, dan bersifat sementara. Keterlupaannya akan siapa dirinya memerlukan sebuah tindakan untuk kembali pada kesadaran esensi kebahagiaan yang ada dalam dirinya.

Mengubah sudut pandang terhadap ke-diri-an adalah hal penting untuk diterapkan. Sudut pandang 'bahagia' yang awalnya merupakan kepuasan eksternal perlu dialihkan menjadi lebih pada tumbuh dari dalam diri individu. Kesadaran bahwa diri ini bagian terkecil dari alam semesta dan merupakan salah satu dari ciptaannya menjadi dasar dimulainya perubahan pada diri. Para penganut filsafat stoikisme selalu merefleksikan setiap tindakannya.

Stoikisme, yang dipopulerkan oleh Kaisar Romawi, Marcus Aurelius (121 – 180 M), dalam catatan harian yang dijadikan buku dengan judul *Eis Heauton* yang kemudian diterjemahkan menjadi

Meditations, berisi refleksi diri selama menjadi kaisar di Romawi. Filsafat stoikisme menjadi lebih dikenal dan mulai populer sejak abad 10 (Wibowo, 2019:143). Kaum Stoik atau Stoa mempunyai pandangan yang sangat dekat dengan kesadaran diri, dengan merefleksikan dari kehidupan yang dijalani oleh manusia.

Stoikisme menjaga keharmonisan kosmos, mengasah kesadaran pada kemampuan kontrol kendali diri dengan berbuat kebajikan dan menjunjung tinggi segala keputusan logos/ilahi. Dengan demikian, jiwa selalu selaras dengan tatanan alam semesta.

Meditasi, arti umum, adalah cara utama untuk mendapatkan pengalaman langsung dengan realitas tertinggi, arti 'tertingginya'. Selama proses meditasi untuk mencapai realitas tertinggi, si pelaksana mungkin akan mengalami pemahaman kosmis ini dalam situasi yang penuh inspirasi saat mengalami kesadaran spiritual (Kit, 2004:4).

Dalam arti lain, meditasi adalah jalan menuju pencerahan, ketenangan, serta kesadaran diri. Dalam ajaran Theravada, meditasi dapat dikatakan mempunyai empat tingkatan, yaitu pertama, meditator mengalami transisi dari kesadaran dan keinginan yang bersifat nafsu sesaat menuju ke keadaan ketenangan diri yang tidak terganggu oleh rangsang eksternal tubuhnya. Kedua, mediator mengalami semangat, kebahagiaan, dan pemikiran yang terang. Ketiga, mengalami puncak kebahagiaan tanpa ada gangguan sedikit pun, lebih fokus, dan tenang. Pada tingkatan keempat, pelaku mengalami kebebasan dari ikatan dunia yang berbau sensual, memahami diri, mengendalikan tubuh, fokus pada konsentrasi dengan penuh ketenangan hati (Kit, 2004:11).

Pandangan Ibn Arabi mempunyai kesamaan tentang persoalan khalwat, bahwa satu-satunya jalan yang benar untuk mengetahui Sang Mutlak adalah mengetahui diri sendiri. Seperti banyak dikutip oleh para sufi, sebuah hadis masyhur berbunyi: "Orang yang mengenal dirinya mengenal Tuhannya" (Izutsu, 2016:43). Pandangan tersebut menegaskan bahwa perlunya kembali pada kedalaman diri sendiri, mengetahui keberadaan, kesadaran diri,

hingga dapat mempersepsi Sang Mutlak, yang memanifestasikan diri-Nya dalam aneka ragam bentuk (tajali) di semesta ini.

Dalam budaya lama Nusantara pun, meditasi, semadi, bertapa, dan manekung sudah cukup lama dikenal, sebagai bagian dari ilmu untuk mengenal diri dan mendekatkan diri kepada Sang Pencipta. Maka di beberapa wilayah masih tersisa situs/petilasan pertapaan. Kedekatan diri seseorang dalam rangka menjaga keharmonisan atau keseimbangan diri dalam kesadaran dengan semesta. Meditasi dapat dikatakan sebagai laku mengamati pikiran, menyaksikan segala yang ada dalam diri, baik dinamika rasa maupun pikiran. Dengan demikian, pikiran akan lebih halus, tenang, dan paham dengan tugasnya. Pengendalian ini akan terus berkembang untuk dapat memilah baik buruk, benar salah, dan sebagainya. Pengamatan yang mendalam juga akan membangkitkan ketenangan mendalam sehingga bisa menyelami diri tanpa batas. Jadi, meditasi lebih ke dalam diri untuk menyadari bahwa diri yang menentukan menderita atau bahagia, menjaga keharmonisan diri dan luar diri, dan kesadaran sebagai makhluk ciptaan-Nya (Sandika, 2019:188-189).

Dari uraian di atas, terdapat kesamaan dari tujuan dari meditasi. Kesamaan tersebut adalah meningkatkan kesadaran diri dengan selalu memahami bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya, bagian terkecil dari semesta, selalu menjaga keharmonisan secara positif baik dalam diri dengan melepas segala nafsu, selalu dalam kesadaran kendali diri, tidak mencampuri yang di luar kendali diri, maupun menjaga keharmonisan dengan semesta, dengan selalu menjaga kedamaian, saling menghargai, dan menempatkan diri sebagai bagian dari ciptaan-Nya.

Hasil dan Pembahasan

Di bagian ini dipaparkan metode penelitian/penciptaan yang dilakukan oleh pengkarya/pencipta. Selain itu, dipaparkan pula hasil karya yang dihasilkan sebagai bentuk perwujudan dari proses penciptaan yang dilakukan.

Seorang kreator seni, seniman, ketika menciptakan sebuah karya seni, akan melalui beberapa tahapan yang biasanya semua bergelut di dalam dirinya. Dialog dalam diri ini tidak dapat diukur baik secara durasi maupun ketepatan waktunya. Bisa saja memakan waktu yang panjang dalam merumuskan dan menguatkan idenya, bisa juga sesaat.

Berbagai metode yang dilakoni seniman tersebut, mengarah pada sebuah metode penciptaan karya seni, yang luarannya adalah karya seni. Tahapan-tahapan yang dilalui secara individu ini perlu dijabarkan melalui keilmiahannya agar dapat terlihat tahapan proses karya seni lahir dan dapat diapresiasi secara umum.

Metode yang dapat diterapkan dalam penciptaan seni adalah *practice-led research*, suatu metode yang merefleksikan karya baru yang diciptakan dengan dasar riset dan tahapan-tahapannya (Hendriyana, 2021:11). Pemakaian metode ini sangat tepat, mengingat penulisan karya seni merupakan karya terapan yang perlu dituliskan. Masyarakat biasanya hanya melihat hasil karya, tanpa mengetahui sebuah proses yang cukup panjang dilalui oleh seniman.

Demikian juga dalam penciptaan karya foto manekung, mempunyai beberapa tahap yang dilalui. Proses kreatif inilah yang perlu dipilah dalam tahapan-tahapan melalui metode yang lebih fleksibel, tetapi tetap mempunyai alur yang jelas. Adapun tahapan penciptaan ini terbagi menjadi empat bagian sebagai berikut.

Eksplorasi/Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi dan informasi untuk pemecahan masalah; penggalian landasan teori, sumber acuan visual, serta media dan teknik. Selain itu, juga pengamatan terhadap persoalan untuk menemukan tema yang akan digarap.

Tahap eksplorasi ini dibagi dalam dua bagian, yaitu meditasi yang mendasari pengembaraan imajinasi dan fotografi/hasil pemotretan sebagai bahan untuk perupa.

Tahap pertama berupa meditasi. Tahapan ini memerlukan latihan dan penerapan di lapangan ketika melakukan pemotretan. Latihan-latihan yang intens tentang kesadaran diri dan pengendalian emosi dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan. Berbagai tempat, diuji coba sebagai lokasi dan uji coba penikmatan diri yang menyatu dengan lingkungan. Kesadaran posisi tubuh dengan lingkungan, mengamati setiap sisi dan menikmatinya dengan melepas rasa. Adapun tahapan meditasi terapan ini adalah: (1) memosisikan diri di satu tempat atau lokasi; (2) mengatur napas dengan lembut; (3) menikmati suasana diri; (4) menikmati pengembaraan indrawi; (5) mengamati setiap sisi yang ada di sekitar; (6) merasakan sapuan mata dan fokuskan di satu bagian; (7) pandang dengan suasana emosi hati, sebagai pelepasan; dan (8) kejujuran pandangan serta rasa terus dipupuk untuk mendapatkan energi baik.

Tahapan kedua berupa fotografi. Setelah bagian meditasi semakin dinikmati, tahap pemotretan ini merupakan pelepasan dari emosi secara jujur. Keputusan menekan tombol rana adalah gerak dari dalam diri, dengan mengikuti rasa yang dibina secara intrapersonal. Maka, dalam pemotretan ini dilepaskannya kaidah-kaidah aliran, pembebasan dari konsep perupa-an, pelepasan konsep estetikanya. Semua bergerak dan berjalan dengan kejujuran indrawi, rasa, dan gerakan batin. Ini lebih menitikberatkan otak kanan yang bekerja. Tahapan pemotretan ini juga tidak mempersoalkan hasil, membiarkan semua bergerak, dan melepas rana. Harapannya adalah ketika rana ditekan, maka diikuti juga oleh pelepasan emosi, penikmatan, dan memancarkan kebahagiaan serta rasa syukur sebagai makhluk yang masih dapat menikmati hidup. Foto-foto yang dihasilkan pada tahap ini terus berkembang dan tumbuh selama proses penciptaan berlangsung.

Eksperimentasi

Imaji abstrak adalah langkah menyusun pengalaman praktis yang berhubungan dengan pembangkit atau penggugah semangat atau

pendorong imajinasi sehingga menemukan potensi dan peluang yang bisa diwujudkan atau dikembangkan.

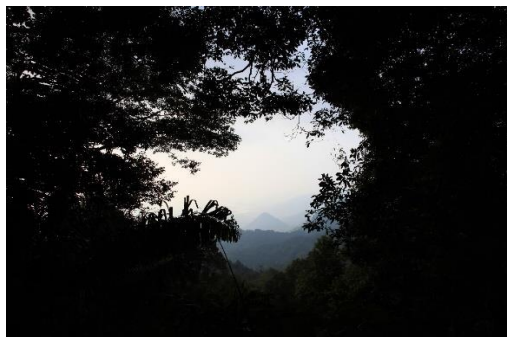
Perancangan

Hasil dari evaluasi dan perbaikan dari pokok permasalahan serta eksplorasi yang ditemukan penerapan tahapan kerja, *hunting* objek, teknik pembuatan karya, serta penyajian karya yang akan diwujudkan.

Pewujudan

Karya yang dihasilkan adalah karya dengan menggunakan tiga langkah, yaitu (1) meditasi, sebagai persiapan diri untuk menenangkan dan menumbuhkan kesadaran diri; (2) mengamati sekeliling; sebagai manifestasi objek yang dapat mewakili ketenangan; dan (3) memotret, sebagai pelepasan rasa.

Proses penciptaan karya yang dilakukan menghasilkan beberapa karya dengan judul dan filosofi di dalamnya. Adapun beberapa hasil karya yang dihasilkan sebagai berikut.

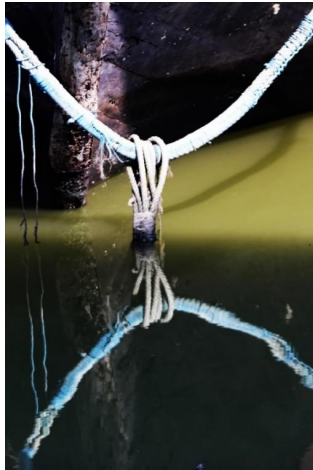


Gambar 2 Karya berjudul "Terawang" ukuran 50 cm X 70 cm, lokasi Gunung Padang, Ciwidey, Bandung (Sumber: Hasil potret R.Yulli Adam Panji Purnama)

Deskripsi Karya

Dalam perjalanan menuju puncak, menikmati setiap pandangan adalah hal yang sering terlewatkan. Di satu titik, ranting dan dedaunan saling terkait membentuk lubang pandang mbingkai

panorama alam di sisi jauh. Semakin jauh mata memandang, terlihat gunung yang megah membiru, tertutup awan putih. Rasa menerawang jauh melewati bingkai dedaunan, menemukan ketenangan pada bayangan gunung yang tipis tertutup awan. Kebebasan pada luasnya ruang, memudahkan akan diri mendekati kepada Sang Pencipta.



Gambar 3 Karya berjudul "Tambat" ukuran 40 cm X 60 cm,
lokasi Pelabuhan Pantai Song, Indramayu
(Sumber: Hasil potret R.Yulli Adam Panji Purnama)

Deskripsi Karya

Perahu yang tidak melaut akan sengaja diikat agar tidak terbawa arus. Sekecil apa pun gerakan air akan menggeserkan sebesar apa pun benda yang ada di permukaannya. Terikat, diikat, dan mengikat agar tidak terbawa arus dan terlepas pada suatu kebebasan yang tidak beraturan.

Dalam rasa, ada tubuh yang membatasi sesuai dengan pola dan kemampuan diri. Kesadaran diri akan keterbatasan, baik secara fisik maupun aturan yang berlaku sebagai tambatan bagi langkah kehidupan. Sadar pada diri akan mengurai segala rasa menjadi lebih bijak.



Gambar 4 Karya berjudul "Maca" ukuran 40 cm X 60 cm,
lokasi Muara Pantai Song, Indramayu
(Sumber: Hasil potret R.Yulli Adam Panji Purnama)

Deskripsi Karya

Mata diberi kemampuan untuk melihat dan menyapu setiap sudut serta bagian yang dianggap menarik dan perlu. Keberadaan benda-benda yang dirasa janggal akan segera terbaca, sebab demikian adanya, kejanggalan akan cepat terlihat dan terbaca meskipun itu adalah bagian terkecil dari kelompok yang besar.

Membaca/*maca* adalah kegiatan mata secara harfiah. Akan tetapi, kadang diri ini lupa untuk membaca diri secara batin. Siapa diri ini, mengapa diri ini ada dan hidup, bagaimana diri ini dalam laku, ucap dan menjalani kehidupan. Maka membaca diri adalah kesadaran yang harus dijalani agar diri paham atas peran dalam lakon kehidupan sebab setiap diri akan menjadi pelakon untuk dirinya dalam cerita yang besar.

Simpulan

Konsep manekung atau disebut juga dengan meditasi dapat terimplementasi melalui karya fotografi. Dengan begitu, karya fotografi yang tercipta adalah karya fotografi dengan kesen keheningan, ketenangan, atau kembali dalam titik puncak menuju ilahi. Adapun karya yang dihasilkan menjadi karya yang menyajikan kebaruan dalam aliran ekspresi fotografi. Tahapan yang merupakan ringkasan dari *practice-led research* memiliki tiga

tahapan. Adapun tahapannya adalah (1) praproduksi berupa penyiapan alat dan bahan, observasi dan kajian pustaka, proses penemuan ide, dan proses meditasi; (2) tahap produksi berupa imaji abstrak dan konkret, eksplorasi objek, eksperimentasi bahan, pematangan konsep, dan meditasi; dan (3) tahap ketiga penyajian karya berupa pengemasan.

Daftar Rujukan

Hendriyana, Husen. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Izutsu, Toshiko. (2016). *Sufisme, Samudra Marifat Ibn Arabi*. Jakarta: Mizan.

Kit, Wong Kiew. (2004). *The Complete Book of Zen*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Sandika, I. Ketut. (2019). *Tantra Ilmu Kuno Nusantara*. Tangerang: Javanika.

Biografi Penulis

R. Yulli Adam Panji Purnama, lahir di Lembang, Bandung, Jawa Barat, pada 26 Juli 1969. Sejak kecil hingga lulus SMA di Kota Indramayu. Menyelesaikan S-1 Seni Teater dan S-2 Penciptaan Seni Fotografi, juga di ISI Yogyakarta. Sekarang berstatus sebagai pengajar di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Budaya dan Media, ISBI Bandung.

Dalam karya fotografi, beberapa kali mengikuti pameran bersama di beberapa kota. Juga, pameran tunggal di Bandung. Upaya membuat penelitian dan berkarya foto masih terus dilakukan, di antaranya “Sastra Foto” alih wahana dari sastra ke visual fotografi, ‘Manekung’ karya fotografi yang merupakan kontemplasi visual dari meditasi kesadaran diri, ‘Hening’ visualisasi rasa dalam meditasi (masih proses). Secara *roadmap* penelitian arah dari karya fotografi ini terus berkembang menuju ke fotografi dengan pemaknaan spiritual.

Berkarya teater bersama kelompok 'Sensyar!' hingga sekarang. Karya-karyanya dipentaskan di beberapa kota. Baginya, teater sebagai pengimbang diri dari kegelisahan berkesenian, untuk menuju kesadaran diri.

Imam Akhmad merupakan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia dan mata kuliah yang berkaitan dengan penulisan seperti penulisan karya ilmiah, metode penelitian, dan seminar proposal. Selain mengajar di kampus, sering diundang juga untuk mengajar di bimbingan belajar (bimbel) dan juri lomba penulisan puisi, cerpen, dan karya ilmiah. Menyelesaikan pendidikan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2009-2013. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Pascasarjana UPI pada tahun 2014-2017. Aktif menulis artikel di media cetak, artikel jurnal, juga buku-buku pelajaran Bahasa Indonesia.

MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIUM SENI SENIMAN DEVON RODRIGUEZ

Gibran Prathisara

Program Studi Ilmu Komunikasi,
Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi
Universitas Ahmad Dahlan
gibbran.prathisara@comm.uad.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana budaya digital telah membentuk dan mengubah budaya seni. Mengeksplorasi pergeseran budaya seni dalam konteks media digital dengan studi kasus seniman potret Devon Rodriguez. Dalam era budaya digital, seniman dan penikmat seni mengalami perubahan signifikan dalam praktik, aksesibilitas, dan pertukaran karya seni. Dengan menganalisis literatur, studi kasus, dan temuan penelitian, artikel ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana budaya digital telah membentuk dan mengubah budaya seni. Artikel ini mengulas asumsi ekologi media dari sisi demokratisasi akses terhadap seni, partisipasi penikmat seni, penyebaran seni, dan viralitas yang muncul seiring perkembangan media digital.

Kata kunci: media sosial, ekologi media, budaya digital

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi internet telah melahirkan budaya baru yang dikenal dengan budaya digital. Menurut Ross, budaya digital adalah rangkaian praktik budaya yang disentuh teknologi canggih (1991). Budaya digital bukan hanya transformasi teknologi, melainkan juga transformasi budaya karena telah mengubah kebiasaan manusia. Budaya digital melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti internet, media sosial, perangkat *mobile*, dan aplikasi digital lainnya. Salah satu aspek utama dari budaya digital adalah

konektivitas yang luas dan cepat. Internet memungkinkan individu dari berbagai belahan dunia untuk terhubung satu sama lain dengan mudah dan cepat. Ini mengubah cara kita berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi informasi.

Ada pergeseran budaya yang terjadi, yaitu budaya media tradisional telah berubah menjadi budaya media digital. Salah satu platform media sosial yang memiliki dampak signifikan di Indonesia adalah Facebook. Pada tahun 2009, menurut koran *Kompas* (dalam Ibrahim, 2011:312), jumlah pengguna Facebook di Indonesia mencapai 11 juta orang. Kehadiran media sosial telah mengubah cara akses terhadap teknologi digital yang berbasis jaringan. Budaya digital juga mencakup kegiatan seperti mengirim pesan instan, berbagi foto dan video, mengikuti berita dan tren terkini, serta berpartisipasi dalam komunitas daring.

Dalam budaya digital, media tidak lagi dapat dikaitkan dalam batasan geografis, budaya, dan peraturan yang sebelumnya memiliki tempat yang sangat penting dalam proses produksi, sirkulasi, dan penerimaannya (Hilmes, 2002). Dulu, sumber informasi utama adalah media cetak dan siaran televisi. Namun, dengan adanya budaya digital, kita dapat dengan mudah mencari informasi di internet, membaca berita secara daring, dan mengakses konten multimedia melalui platform digital seperti YouTube, Netflix, Tiktok, dan Instagram. Kemunculan berbagai platform baru digital lebih dari sekadar pergeseran teknologi, melainkan revolusi yang mengubah hubungan antara teknologi yang sudah ada, industri, pasar, genre, dan khalayak (Jenkins, 2006:15). Budaya digital telah membuka pintu bagi demokratisasi akses terhadap seni. Sebelum adanya media digital, akses ke karya seni seringkali terbatas pada galeri seni, museum, atau pameran yang mungkin hanya terbatas pada beberapa lokasi atau kota tertentu. Namun, dengan kemajuan teknologi digital dan perkembangan internet, akses terhadap seni telah menjadi lebih inklusif dan luas.

Internet memungkinkan seniman untuk memamerkan karya mereka secara daring melalui situs web pribadi, galeri seni virtual,

atau platform berbagi karya seni. Hal ini memungkinkan seniman untuk mengakses audiens yang lebih luas di berbagai lokasi geografis, tanpa terbatas oleh batasan fisik galeri atau pameran. Media sosial memberikan platform bagi seniman untuk membagikan karya seni mereka dengan audiens yang besar dan beragam. Mereka dapat memublikasikan karya seni, berbagi proses kreatif, dan berinteraksi langsung dengan pengikut mereka. Ini memungkinkan seniman untuk mendapatkan pengakuan, membangun basis penggemar, dan menjalin koneksi dengan orang-orang yang tertarik pada seni mereka.

Devon Rodriguez, salah satu seniman lukis potret yang sukses melalui platform media sosial Tiktok dengan 31 juta *follower*, 5 juta *followers* Instagram dan Youtube dengan jumlah total *subscriber* 7,44 juta. Devon Rodriguez dibesarkan di South Bronx dan kali pertama tertarik pada seni sejak kecil. Dia memulai seni grafiti pada usia delapan tahun sebelum akhirnya beralih menggambar potret. Dia lulus dari Sekolah Tinggi Seni dan Desain dan kemudian kuliah di Fashion Institute of Technology di Manhattan. Sekarang sangat dikenal karena konten videonya yang menggambar potret secara random orang-orang yang sedang naik kereta bawah tanah New York. Devon adalah salah satu seniman visual paling populer di TikTok. Pada tahun 2021, karya Devon dilelang untuk kali pertama melalui Phillips New York. Pada tahun 2022, Devon masuk dalam daftar "30 Under 30" Forbes untuk media sosial. Karyanya telah muncul di Galeri Potret Nasional Smithsonian dan berbagai publikasi, termasuk *The New York Times* (*masterclass.com*, 2022).

Fenomena ini menjadi menarik untuk dikaji melihat bagaimana seni tradisional beralih bentuk dalam sebuah budaya digital. Artikel ini mengeksplorasi pergeseran budaya seni dalam konteks media digital. Dalam era budaya digital, seniman dan penikmat seni mengalami perubahan signifikan dalam praktik, aksesibilitas, dan pertukaran karya seni. Dalam perspektif perkembangan seni digital, konsep ekologi media dapat memberikan wawasan yang berharga tentang interaksi kompleks antara seni, teknologi, dan

lingkungan digital. Ekologi media, yang dikembangkan oleh Marshall McLuhan, adalah studi tentang bagaimana media membentuk lingkungan komunikasi yang luas dan berinteraksi dengan individu dan budaya. Dengan menganalisis literatur, studi kasus, dan temuan penelitian, artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana budaya digital telah membentuk dan mengubah budaya seni.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Budaya Digital

Dalam rentang waktu dan era yang berbeda, manusia akan mengalami kemajuan yang beragam. Kemajuan ini mendorong manusia untuk terus belajar dan berinovasi dalam perkembangan dirinya. Banyak peristiwa dan perubahan yang dapat terjadi dalam kehidupan manusia. Digitalisasi telah menjadi pengaruh yang sangat luas pada budaya karena munculnya internet sebagai bentuk komunikasi massal, dan meluasnya penggunaan komputer pribadi dan perangkat lain seperti *smartphone*.

Teknologi digital tersebar di seluruh dunia dengan luasnya jangkauannya sehingga penelitian tentang budaya digital memiliki potensi untuk mencakup semua aspek kehidupan sehari-hari dan tidak terbatas pada internet atau teknologi komunikasi modern. Meskipun sulit untuk membedakan era secara artifisial, komunikasi melalui ruang digital memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu sama lain. Budaya yang terbentuk oleh digitalisasi berbeda dengan budaya cetak dan budaya siaran yang sebelumnya ada dalam beberapa aspek yang berbeda. Sebagai contoh, teknologi digital telah memungkinkan perkembangan budaya yang lebih terkoneksi, kolaboratif, dan partisipatif. Karakteristik spesifik budaya digital dapat dijelaskan dengan jenis proses teknis yang terlibat, jenis bentuk budaya yang muncul, dan jenis pengalaman budaya digital (Miller, 2012).

Budaya digital merupakan persyaratan utama dalam melaksanakan transformasi digital karena implementasi budaya digital berkaitan erat dengan mengubah pola pikir (*mindset*) agar

dapat beradaptasi dengan perkembangan digital. Perkembangan budaya digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan masyarakat dalam memahami pengetahuan dan teknologi. Era digital menciptakan tatanan baru di mana manusia dan teknologi hidup dan bekerja bersama-sama. Proses digitalisasi menuntut setiap individu untuk siap bertransformasi secara digital, dan pandemi Covid-19 mempercepat eskalasi transformasi budaya digital di masyarakat, dengan aktivitas sehari-hari sangat bergantung pada teknologi informasi. Teknologi informasi telah mendorong terciptanya budaya digital yang lebih dinamis. Budaya digital telah mengubah budaya tradisional yang kemudian mendorong bentuk baru berekspresi secara kreatif dan menawarkan perspektif baru untuk komunikasi antarbudaya (Cvjetičević, 2008).

Ekologi Media

Ekologi media merupakan teori yang diperkenalkan oleh McLuhan yang menyatakan bahwa munculnya teknologi di kehidupan manusia akan menentukan perubahan dalam berbagai kehidupan manusia (Lopez, 2021). Ekologi media memiliki prinsip bahwa masyarakat tidak akan bisa melepaskan diri dari pengaruh teknologi media yang sedang berkembang (Droumeva & Jordan, 2019). Marshall McLuhan, salah satu pencetus teori ekologi media ini memfokuskan kajiannya pada efek teknologi terhadap lingkungan sosial. Dalam teori ekologi media, salah satu pernyataan McLuhan yang populer adalah, "*the medium is the message.*" Secara harfiah, pernyataan ini berarti "medium adalah pesan". Namun, bukan itu maksud utama dari pernyataan tersebut. Selama ini, medium dan pesan umumnya dianggap sebagai dua hal yang terpisah satu sama lain. Lain halnya dengan McLuhan, ia menganggap medium dan pesan sebagai suatu kesatuan yang utuh. Perlu diketahui bahwa media dan medium tidaklah sama dan kedua istilah tersebut seharusnya tidak digunakan secara bergantian. Media adalah istilah generik untuk semua teknologi ciptaan manusia yang berguna untuk memperluas jangkauan, kecepatan, atau saluran komunikasi, sedangkan medium adalah jenis media tertentu yang

spesifik, misalnya buku, koran, televisi, film, situs web, dan e-mail (Griffin, 2011).

Terkait asumsi teori ekologi media dalam *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*, West dan Turner (2010) menjabarkan tiga asumsi yang meringkaskan teori ekologi media, yaitu:

- a. media memengaruhi setiap tindakan dalam masyarakat,
- b. media memperbaiki persepsi dan mengatur pengalaman seseorang, dan
- c. media menyatukan dunia.

Asumsi pertama bermakna bahwa tidak ada yang dapat melarikan diri dari pengaruh media selama hidupnya. Media meresap dalam eksistensi masyarakat. Kita tidak bisa menghindari atau menjauhi media. Istilah 'media' dalam hal ini mengacu pada definisi McLuhan tentang media yang telah disebutkan di atas sehingga media dalam konteks ini menjangkau banyak hal dalam kehidupan sehari-hari. Itu sebabnya, banyak pakar ekologi media menginterpretasikan media dalam jangkauan luas. Misalnya, selain mengamati media konvensional (radio, film, dan televisi), McLuhan juga mengamati pengaruh penggunaan angka, *game*, dan uang kepada masyarakat.

Asumsi kedua berkaitan dengan asumsi pertama, yaitu media memengaruhi seseorang. Pakar ekologi media memercayai bahwa media mempertajam persepsi dan mengatur hidup seseorang. McLuhan menunjukkan di sini bahwa media memiliki peran yang cukup kuat dalam membentuk pandangan kita tentang dunia. Tanpa disadari, kita telah dimanipulasi oleh televisi. Sikap dan pengalaman kita secara langsung dipengaruhi oleh apa yang kita tonton di televisi, dan sistem kepercayaan kita tampaknya dapat terpengaruh, baik secara positif maupun negatif oleh televisi.

Asumsi ketiga teori ekologi media berkaitan dengan bagaimana media menghubungkan masyarakat di seluruh penjuru dunia.

McLuhan menggunakan istilah “global village” untuk mengilustrasikan bagaimana media mengikat dunia ke dalam satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang sangat besar. McLuhan berpendapat bahwa media dapat mengatur masyarakat secara sosial. Media elektronik, khususnya, memiliki kemampuan untuk menjembatani dua (atau lebih) budaya yang belum pernah saling berkomunikasi sebelum munculnya koneksi yang terjalin ini. Efek dari desa global ini adalah kemampuan untuk menerima informasi secara instan. Konsekuensinya, kita juga harus peduli dengan peristiwa-peristiwa global daripada tetap fokus pada isu-isu di komunitas kita sendiri. Dia mengamati bahwa “dunia tidak lebih daripada sebuah desa” dan bahwa kita harus merasa bertanggung jawab untuk orang lain karena orang lain kini “terlibat” dalam kehidupan kita berkat kehadiran media elektronik (West dan Turner, 2010) .

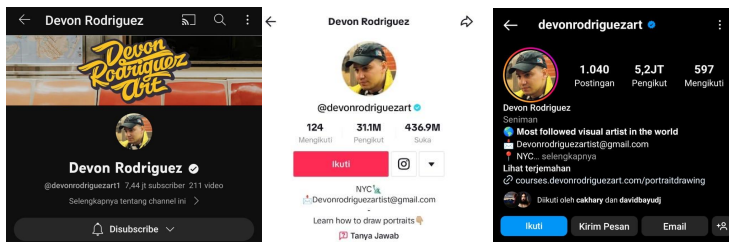
Teori ekologi media McLuhan memberikan wawasan penting tentang hubungan kompleks antara media, seni, dan budaya. Dalam perkembangan seni digital, pemahaman tentang bagaimana media memengaruhi persepsi, pengalaman, dan interaksi seni dapat membantu seniman dalam menciptakan karya seni yang bermakna dan relevan dengan lingkungan media digital.

Hasil dan Pembahasan

Dalam perspektif perkembangan seni di media sosial, konsep ekologi media tetap relevan dan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang interaksi antara seni, teknologi, dan lingkungan media sosial. Media sosial telah mengubah cara seniman berinteraksi dengan penonton, mempromosikan karya seni, dan membentuk budaya seni secara keseluruhan. Ekologi media membantu memahami dinamika kompleks ini dan dampaknya pada seni di era digital. Berikut adalah beberapa analisis aspek penting ekologi media dalam studi kasus Seniman Devon Rodriguez:

Demokratisasi Akses dan Partisipasi

Devon Rodriguez, awalnya ia dikenal berkat lukisan minyaknya di kereta bawah tanah kota New York. Devon menggunakan pensil ataupun alat yang lainnya untuk menggambar sketsa para penumpang. Setelah selesai menggambar, sketsa tersebut akan ia berikan pada orang yang ia gambar. Kegiatan 'unik' sang artis kemudian dibagikannya via media sosial Youtube, TikTok, dan Instagram miliknya. Semua orang dapat mengakses dan mengikuti media sosialnya.



Gambar 1 Tangkapan Layar Halaman Beranda Akun Media Sosial Devon Rodriguez

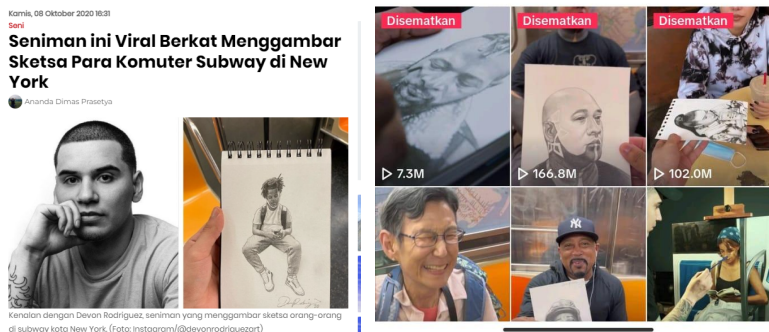
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Media sosial telah membuka pintu bagi demokratisasi akses terhadap seni. Seniman dapat memamerkan dan membagikan karya seni mereka langsung kepada audiens global tanpa tergantung pada institusi seni tradisional. Media sosial memungkinkan seniman dan penonton berinteraksi secara langsung, menghasilkan diskusi dan keterlibatan yang lebih besar. Dalam konteks ekologi media, ini menciptakan ruang partisipasi yang lebih luas karena penonton dapat berkontribusi pada penciptaan dan interpretasi karya seni.

Penyebaran dan Viralitas

Walau sudah sejak usia belasan tahun aktif menggambar, namun baru tahun 2020 Devon mengunggah karyanya tersebut. Ia pun mendapatkan banyak apresiasi dan tidak butuh waktu lama, hanya

6 bulan penggemarnya sudah mencapai 1 juta. Akunnya menjadi cepat bertumbuh hingga mencapai peringkat 4 dari 10 pembuat TikTok. Bahkan profilnya keluar di media terkenal seperti *News Week*, *TimeOut*, dan *Daily Mail*. Hal ini terjadi karena banyak konten videonya yang mendokumentasikan aksi uniknya viral di media sosial.



Gambar 2 Tangkapan Layar Video dan Berita Viral Devon Rodriguez
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Media sosial memfasilitasi penyebaran dan viralitas karya seni dengan cepat dan luas. Karya seni dapat dengan mudah dibagikan, disukai, dikomentari, dan direspons oleh pengguna media sosial lainnya. Hal ini menciptakan efek jaringan yang memungkinkan karya seni menjadi terkenal dalam waktu singkat. Ekologi media membantu seniman memahami bagaimana karya seni mereka dapat berinteraksi dengan pengguna media sosial dan bagaimana hal itu memengaruhi persepsi dan penerimaan karya seni tersebut.

Transformasi dan Konvergensi Media

Devon yang dasar hasil karyanya adalah gambar konvensional mentransformasikan seluruh proses kreatifnya ke dalam video, kemudian diunggah menggunakan media sosial yang dimiliki.



Gambar 3 Bentuk Transformasi Kreatif Devon Rodriguez dalam Konten
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Ekologi media mengakui bahwa media digital tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan bagian dari ekosistem media yang lebih luas. Konvergensi media terjadi ketika teknologi digital menggabungkan berbagai bentuk media tradisional seperti gambar, suara, video, dan teks menjadi satu entitas. Seni digital seringkali menggabungkan elemen-elemen ini secara sinergis untuk menciptakan pengalaman multisensori yang kaya dan kompleks.

Partisipasi dan Keterlibatan Penonton

Budaya digital telah mengubah cara penikmat seni berinteraksi dengan karya seni, dan media sosial telah memainkan peran yang signifikan dalam perkembangan ini. Pada era digital, media sosial telah menjadi platform yang populer bagi penikmat seni untuk terlibat dalam budaya seni secara daring. Platform media sosial memiliki banyak fitur untuk mendekatkan kreator dengan audiens. Hal ini memungkinkan pengalaman interaktif dalam setiap unggahan kontennya. Penonton dapat berpartisipasi secara aktif melalui komentar, berbagi, dan berinteraksi dengan seniman dan karya seni mereka. Ini menciptakan hubungan yang lebih langsung antara seniman dan penikmat seni, serta memungkinkan dialog dan pertukaran ide.



Gambar 4 Fitur Komentar pada Akun Media Sosial Devon Rodriguez
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dalam seni digital, penonton seringkali tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga menjadi partisipan aktif dalam penciptaan dan interpretasi karya seni. Konsep ekologi media menggarisbawahi pentingnya peran penonton dalam menciptakan makna dalam seni digital. Melalui interaksi dengan karya seni digital, penonton dapat mengubah dan membentuk pengalaman artistik mereka sendiri, menciptakan ikatan yang lebih erat antara seniman, karya seni, dan penonton.

Simpulan

Dalam perkembangan seni digital, ekologi media memberikan kerangka kerja yang bermanfaat untuk memahami hubungan kompleks antara seni, teknologi, dan lingkungan digital. Konsep ini mendorong seniman untuk menjelajahi potensi kreatif media digital, menggali interaksi dengan penonton, dan memperluas batasan-batasan seni tradisional. Dengan memahami ekologi media, seniman dapat menghasilkan karya seni yang

memanfaatkan potensi teknologi digital dengan cara yang inovatif dan bermakna.

Daftar Rujukan

- Cvjetičević, B. (2008). Challenges for cultural policies: the example of digital culture. *Digital culture: The changing dynamics*, 103.
- Droumeva, M., & Jordan, R. (2019). *Sound, Media, Ecology*. Palgrave Macmillan.
- Griffin, E. (2011). *A First Look at Communication Theory* (8th Edition). New York: McGraw Hill.
- Hilmes, M. (2002). 'Cable, Satellite and Digital Technologies' h. 3-16 dalam D. Harries (Ed.). *The New Media Book*. London: Bfi Publishing.
- <https://www.masterclass.com/articles/devon-rodriguez#1iIPJGKCBHjbfqU4fBCIcX> (diakses 25 Mei 2023, pukul 21.00).
- Horst, Heather & Miller, Daniel. (2012). *Digital Anthropology*. London: University College London.
- Ibrahim, Idi Subandy. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York dan London: New York University Press.
- Lopez, A. (2021). *Ecomedia Literacy: Integrating Ecology into Media Education*. Taylor & Francis Group.
- Tapsell, Ross. (2018). *Kuasa Media di Indonesia*. Tangerang: Marjin Kiri.
- West, R., & Turner, L. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw Hill

Biografi Penulis

Gibran Prathisara, lulus S-1 Jurusan Televisi, Fakultas Media Rekam, ISI Yogyakarta tahun 2013. Menyelesaikan S-2 Program Pascasarjana Penciptaan Seni Videografi 2015. Saat ini sebagai dosen tetap Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan. Selain itu, juga menjadi pengajar Kominfo untuk program Thematic Academy bidang Video Content Creator dan bidang Desain Grafis untuk Tenaga Pendidik. Aktif pula menjadi praktisi media sosial khususnya Youtube sebagai kreator konten dan pemilik akun Youtube Burung Pakdhe.

Refleksi Alex Luthfi R



Karya Drawing Totok Buchori

KUASA KREATIVITAS, AUTOBIOGRAFI-KREATIF, DAN PENJELASAN SEJARAH

Ikun Sri Kuncoro
Kedai Kebun Forum
Konferensi Pertunjukan dan Teater Indonesia
ikunsrikuncoro@gmail.com

ABSTRAK

Kehidupan, dunia seni, dan dunia akademik selalu dipenuhi praktik kreatif. Tawaran-tawaran baru yang diusulkan untuk menjawab kebutuhan adalah hasil praktik kreatif. Artefak para kreator, pun yang tidak membenda, dalam berbagai ragamnya adalah arsip kerja kreativitas itu. Arsip kreator adalah tanda riwayat kehidupan kreatif sang kreator. Penyusunan riwayat kehidupan kreatif sang kreator adalah pernyataan kehadiran sang kreator dalam sejarah, sebuah penjelasan sejarah.

Kata kunci: kreativitas, biografi, penjelasan sejarah

Pendahuluan

Pada tahun 1990-an, saya melihat pameran seni rupa di Balai Langembara, Purna Budaya Yogyakarta. Saya lupa persisnya tajuk pameran itu. Mungkin Biennale Seni Lukis Yogyakarta I. Akan tetapi, ada yang tidak bisa saya lupa dari pameran itu, satu karya yang dipajang di pojok barat daya lantai dua di gedung pameran, menghadap ke utara. Sebingkai karya kisaran ukuran 60x60 cm. Tak ada gambar di karya itu. Hanya kalau melihat dari konturnya, dua buah topeng yang dibalut perban putih menempel pada kanvas. Saya lupa judul karya itu. Saya hanya mengingat nama senimannya: Alexandri Luthfi.

Karya itu, bagi saya yang lebih akrab dengan dunia sastra dan teater, pada tahun itu, sangat memukau karena lukisan ternyata tidak harus sebuah gambar dari cat, tetapi juga kontur topeng pada balutan perban putih yang begitu mengesan. Pada tahun 1990, pemahaman karya seni rupa masih sebatas lukisan. Kondisi

pemahaman ini diprotes melalui Binal Seni Rupa Yogyakarta pada tahun 1992, dan meledak pada Biennale Seni Rupa Yogyakarta III, tahun 1994.

Pada 1992 saya bertemu dan berkenalan dengan Drs. Alexandri Luthfi R., M.S. (Alex Luthfi), di kelompok Teater Anyar Yogyakarta. Saya langsung teringat dengan karya yang saya tonton di Balai Langembara Purna Budaya beberapa tahun sebelumnya. Dari perkenalan itu, saya tahu, Alex Luthfi adalah dosen di Jurusan Seni Rupa, FSRD, ISI Yogyakarta. Tahun 1994, saya mendengar kabar Alex Luthfi berpindah mengajar ke Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Fakultas Seni Media Rekam adalah fakultas yang baru dibuka di ISI Yogyakarta, dengan dua jurusan: Fotografi dan Televisi, pada tahun 1994 itu.

Perpindahan ruang kerja ini memunculkan pertanyaan: (1) apakah Alex Luthfi mengajar disiplin seni rupa di Fakultas Seni Media Rekam, (2) apakah disiplin seni rupa identik dengan disiplin media rekam, (3) mengapa dapat terjadi lompatan ruang kerja dari disiplin seni rupa ke disiplin media rekam, dan (4) di mana teks/inskripsi pengalaman kesenimanannya dan pengalaman mengajar atau autobiografi-kreatif Alex Luthfi dari kurun 1994 sampai dengan 2014. Pertanyaan keempat ini penting saya ajukan karena sekiranya autobiografi-kreatif itu dihadirkan tidak mustahil inskripsi otobiografi-kreatif itu akan menahan Alex Luthfi untuk tidak pensiun di hari-hari ini. Saya tidak ingin menjawab pertanyaan itu melalui wawancara. Saya ingin menafsir untuk menjawab pertanyaan nomor 3 dan 4.

Latar Belakang Teori: Kreativitas, Brikolase, Biografi, dan Penjelasan Sejarah

Seturut Sternberg (1999), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya; baik karya itu bersifat baru, yakni asli dan tak terduga; juga karya itu dapat diterima. Kreativitas adalah topik dalam lingkup yang luas, yang penting; baik di tingkat individu maupun masyarakat dalam berbagai ruang lingkup. Pada tingkat individu, kreativitas berkaitan dengan, misalnya, dalam hal ketika

seseorang menemukan pemecahan masalah di tempat kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Di tingkat sosial, kreativitas berkaitan dengan temuan ilmiah baru, gerakan-gerakan baru dalam seni, perubahan-perubahan sosial, dan penciptaan-penciptaan kegiatan yang baru. Dalam lingkup ekonomi, kreativitas dikaitkan dengan penciptaan produk atau jasa yang baru untuk ditawarkan kepada konsumen (Sternberg, 1998:3-15).¹

Brikolase adalah serangkaian praktik yang disatupadukan dan disusun secara rapi sehingga menghasilkan solusi bagi persoalan dalam situasi nyata. Solusi (brikolase) yang merupakan hasil dari metode *bricoleur* adalah konstruksi (baru) yang berubah dan mengambil bentuk baru seiring dengan ditambahkannya alat, metode, dan teknik baru ke dalam persoalan. Pilihan praktiknya berciri pragmatis, strategis, dan refleksif-diri. Peneliti kualitatif sebagai *bricoleur* memanfaatkan sarana kepakarannya sendiri, dengan menggunakan strategi, metode, atau data empiris apa pun yang ada. Jika muncul keharusan untuk menemukan alat baru, atau menggabungkannya menjadi satu, peneliti pasti akan melakukannya. Pilihan terhadap alat apa yang harus digunakan atau praktik penelitian apa yang perlu dilakukan, tidak ditetapkan sebelumnya. Pilihan praktik penelitian bergantung pada pertanyaan yang diajukan, sedangkan pertanyaan bergantung pada konteksnya (Denzin, 2009:1-21).

Metode biografi adalah kajian yang menggunakan kumpulan dokumen kehidupan yang menggambarkan momen titik balik dalam kehidupan individu (Denzin, 1989).² Kita harus menjelaskan rangkaian peristiwa yang menjadi ciri kehidupan manusia (Redfield, 1963).³ Tulisan pengalaman nyata (*life writing*) hadir dengan banyak nama: sorotan tokoh, potret, profil, memoar, kisah perjalanan hidup, riwayat hidup, studi kasus, autobiografi, jurnal,

¹ Diterjemahkan hanya untuk kebutuhan tulisan ini.

² Diterjemahkan hanya untuk kebutuhan tulisan ini.

³ Diterjemahkan hanya untuk kebutuhan tulisan ini.

catatan harian, dan lain-lain. Masing-masing nama menampilkan perspektif yang berbeda, yang sedang digunakan. Ketika seorang menulis satu esai dengan memberikan bentuk pada satu gagasan, penulis tersebut mengungkapkan sudut pandang pribadinya. Dalam pengertiannya yang tidak lazim, setiap teks yang diciptakan merupakan sebuah pernyataan diri, semacam autobiografi, yaitu sebuah pernyataan yang memuat tanda tangan individu. Di titik ekstrem, dapat ditegaskan bahwa semua teks: tulisan, segala bentuk ekspresi; adalah autobiografi. Teks biografi (tulisan pengalaman nyata-*life writing*) setidaknya menampilkan lima bentuk kecenderungan: biografi objektif, biografi historis ilmiah, biografi ilmiah-artistik; biografi naratif, dan biografi fiktif. Biografi ilmiah artistik melibatkan kadar penelitian komprehensif yang sama, namun penulis biografinya mengambil peran sebagai “seniman kreatif imajinatif, dengan menyajikan aneka detail dalam bentuknya yang paling hidup dan menarik” (Smith, 2009:365-392).

Dalam biografi ilmiah artistik inilah konsep autobiografi--kreatif merujukkan diri. Disiplin penciptaan seni sebagai bagian dari tradisi akademis tampaknya juga merujuk pada relung biografi ilmiah artistik ini dengan mengeksplorasi metode presentasi atau teknik penyampaian laporan dari data lapangan yang ditemukan, ditafsir, dan disunting yang tidak lagi bertumpu sepenuhnya pada kehadiran tulisan, tetapi pada teks rupa (visual), tubuh (tari), juga bunyi.

Penjelasan sejarah adalah usaha membuat unit sejarah dimengerti secara cerdas. Sejarah hendaknya bukan lagi semata-mata narasi mengenai kejadian-kejadian, tetapi analisis mengenai struktur. Penjelasan sejarah adalah menafsirkan dan mengerti/memahami. Penjelasan sejarah adalah penjelasan mengenai waktu yang memanjang. Penjelasan sejarah adalah penjelasan tentang peristiwa tunggal. Penjelasan sejarah harus didukung data yang otentik, tepercaya, dan tuntas (Kuntowijoyo, 2008). Dari kerangka berpikir seperti itu, autobiografi kreatif adalah penjelasan sejarah.

Pembahasan dan Hasil

Konteks Kreativitas dan Brikolase

Pada kurun 1990-1994, harus diakui ada pusaran kreativitas tidak hanya pada diri Alex Luthfi, tetapi juga pada situasi seni rupa Yogyakarta dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pusaran itu meledak atau terinskripsikan, mampat, sebagai brikolase karena dihadirkan kepada publik, masyarakat.

Topeng yang dibalut perban karya Alex Luthfi adalah brikolase. "Kejenuhannya" pada praktik seni lukis adalah sebuah masalah. Pemecahannya, sebagai bukti nyata praktik kreatif untuk menembusi masalah, adalah membongkar praktik kreatifnya sendiri: seni rupa bukan hanya seni lukis. Seniman mempraktikkan kemahirannya sebagai peneliti kualitatif, sebagai *bricoleur*; memanfaatkan sarana kepakarannya sendiri, dengan menggunakan strategi, metode, atau data empiris apa pun yang ada. Jika muncul keharusan untuk menemukan alat baru, atau menggabungkannya menjadi satu, seniman sebagai peneliti pasti akan melakukannya. Hasilnya, serangkaian praktik yang disatupadukan dan disusun secara rapi, sebuah konstruksi (baru) yang berubah dan mengambil bentuk baru seiring dengan ditambahkan alat, metode, dan teknik baru ke dalam karyanya: topeng yang dibalut perban putih; dan dipamerkan di Balai Langembara Purna Budaya.

Di lingkaran seni rupa, pusaran kreativitas diledakkan melalui Binal Seni Rupa Yogyakarta ketika yang menolak seni rupa hanya seni lukis. Hasilnya. Biennale Seni Lukis Yogyakarta berubah menjadi Biennale Seni Rupa Yogyakarta yang memasukkan *performance art*, instalasi, dan *mixed media* menjadi bagian dari seni rupa dalam acara dua tahunan itu.

Di lingkaran ISI Yogyakarta, salah satu pusaran kreatifnya adalah dibukanya Fakultas Seni Media Rekam. Fakultas ini menjadi sebuah brikolase, sebuah konstruksi baru, ketika pemanfaatan sarana kepakarannya sendiri menciptakan strategi, metode, atau data empiris apa pun yang ada menjadi serangkaian praktik yang

disatupadukan dan disusun secara rapi: dosen Fakultas Seni Rupa, Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., berpindah ke Fakultas Seni Media Rekam.

Konteks Autobiografi-Kreatif 1994-2014

Sejak 1994 hingga hari ini (2023), Alex Luthfi adalah pengajar di Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta. Sebuah rentang waktu yang panjang, 29 tahun. Selain mengajar, mestinya, praktik seni rupa yang ditekuninya masih berlangsung. Sejumlah pameran, mestinya masih dilibatnya. Dalam dua dekade (1994-2014), tumpukan arsip itu tentulah tebal. Dalam satu tarikan napas, pernyataan: "Metode biografi sebagai kajian yang menggunakan kumpulan dokumen kehidupan yang menggambarkan momen titik balik dalam kehidupan individu", langsung dapat diapungkan.

Bahan ajar perkuliahan, tumpukan makalah, esai, karya lukis, dan karya artistik lainnya adalah arsip. Penyusunan dari berbagai hal itu, dalam penyuntingan tertentu pastilah biografi. Dalam *Penjelasan Sejarah*, Kuntowijoyo (2008) menandai berbagai varian model penyusunan atau penyuntingan itu. Salah satunya adalah kesejajaran (paralelisme). Kesejajaran memiliki dua pengertian: kemiripan dan keberlainan (*similarity, dissimilarity*); juga pengulangan (*repetition*). Kemiripan dan keberlainan didapatkan dengan membandingkan dua gejala sejarah dengan tema sama di tempat yang berlainan. Kemiripan dan keberlainan yang demikian dapat disebut juga sebagai paralelisme horizontal. Pengulangan didapatkan jika kemiripan diambil antara dua gejala sejarah dengan tema dan tempat sama, tetapi waktu yang berlainan (masa lalu dan masa kini. Pengulangan adalah paralelisme vertikal.

Dari varian paralelisme vertikal inilah momen titik balik kehidupan individu yang ditawarkan Denzin menyeruak. Paralelisme vertikal seraya menampilkan pengulangan, juga menampilkan perubahan. Gestur perubahan inilah yang oleh Denzin ditandai sebagai titik balik kehidupan dalam gagasan biografi interpretif.

Tentu. Jika arsip-arsip Alex Luthfi sepanjang 1994-2014 dipaparkan, titik-titik balik kehidupan kreatifnya akan terbuka. Autobiografi-kreatif pun tersusun, terinskripsikan.

Autobiografi Kreatif: Instalasi Arsip dan Film Dokumenter

Autobiografi-kreatif dalam kemunculannya sebagai teks potensial memilih mediana yang terbuka. Pameran rupa instalasi arsip, juga film dokumenter hanyalah upaya mendekatkan pada disiplin-disiplin akademik yang tersedia. Tinjauan utama autobiografi-kreatif tetapkan pada titik balik kehidupan kreatif subjeknya. Perubahan-perubahan kreatif yang ditawarkan dari pengalaman hidup subjek.

Simpulan

Mungkin, saatnya perlu direnungkan kembali kecemasan dan harapan Smith (2009). Uji coba bagi seorang akademisi adalah: Apa saja varian biografi yang diperbolehkan sebagai disertasi doctoral? Yang pasti, biografi formal dari tokoh-tokoh kulit putih terkemuka telah memenuhi syarat. Namun, bagaimana dengan biografi dari yang lain: apakah autobiografi atau catatan harian dari yang lain itu memenuhi kriteria? Saya berpendapat, iya. Namun, bisa saja pakar yang lain tidak sependapat.

Daftar Rujukan

- Denzin, Norman K. (1989). *Interpretive Biography. Qualitative Research Method. Volume I*. London: Sage Publication.
- Denzin, Norman K., Yvonna S. Lincoln. (2009). "Memasuki Bidang Penelitian Kualitatif" dalam *Handbook of Qualitative Research*. Ed. Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuntowijoyo. (2008). *Penjelasan Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Redfield, Robert. (1963). *The Little Community and Peasant Society and Culture*. Third Edition. Chicago: The University of Chicago.

Smith, Louis M. (2009). "Metode Biografis" dalam *Handbook of Qualitative Research*. Ed. Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sternberg J. Robert. (1998). *Handbook of Creativity*. Cambridge. Cambridge University Press.

Biografi Penulis

Ikun Sri Kuncoro. Bergiat di Kedai Kebun Forum serta Konferensi Pertunjukan dan Teater Indonesia. Menyelesaikan pendidikan S-3 di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM. Menyelesaikan pendidikan S-2 di Program Studi Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana UGM. Menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Sastra Indonesia, FIB, UGM.

DIALEKTIKA TRANSFORMASI PERJALANAN 'LIFE-WORLD' BERKESENIAN ALEX LUTHFI

I Gede Arya Sucitra

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
arya.sucitra@isi.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mengeksplorasi refleksi kritis kesadaran 'life-world' dari seniman Alex Luthfi. Dalam konteks seni, seniman memiliki kemampuan untuk membentuk dan mengubah pikiran melalui karya seni. Alex Luthfi, sebagai seniman dan seorang akademisi seni dengan latar belakang pengaruh seni Barat dan Timur, menciptakan karya seni yang mencerminkan peristiwa dan tema sosial yang penting dalam masyarakat. Alex Luthfi menggunakan landasan filsafat untuk mencapai 'dunia ideal' dalam karya seninya. Refleksi kritis terhadap seni dan kesadaran terhadap lingkungan sosial menjadi bagian penting dari identitas dan ideologi seniman ini. Cara pandang filosofis fenomenologi serta hermeneutika melalui metode kualitatif secara dialogis subjek-objek diterapkan dengan melihat bahwa adanya hubungan erat antara estetika, filsafat, ilmu, dan kehidupan sosial Alex Luthfi. Dalam konteks gaya berpikir, fenomenologi menekankan tentang kesadaran dan pemahaman yang mendalam terhadap pengalaman dan persepsi. Hasilnya, kesadaran reflektif Alex Luthfi memberikan pemahaman bahwa seni tidak hanya berfokus pada ekspresi artistik, tetapi harus diperkuat dengan pengetahuan, mempertimbangkan konteks sosial dan memiliki kepekaan menginterpretasikan realitas sekitar.

Kata kunci: dialektika, fenomenologi, hermeneutika, estetika, kreativitas seni

Pendahuluan

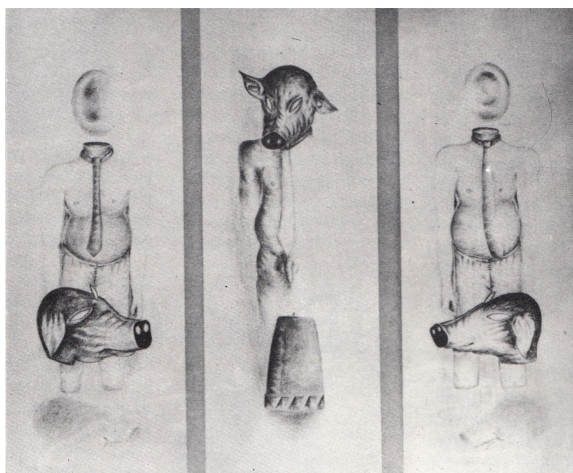
Seni memiliki kemampuan untuk membentuk dan mengubah pikiran manusia seperti pernyataan, “*Art has the capacity to shape and alter our minds*” (Roald & Lang, 2013:7). Melalui karya seni, dapat dialami perubahan emosional, intelektual, dan bahkan spiritual. Seni memiliki kekuatan untuk merangsang rasa kagum dan keindahan, memicu refleksi dan pemikiran yang mendalam, serta menginspirasi imajinasi dan kreativitas. Dalam hal ini, seni dapat menjadi sarana yang kuat untuk menyampaikan gagasan, menciptakan kesadaran, dan mengubah persepsi tentang dunia di sekitar.

Pemahaman filsafat seni khususnya estetika menjadi pengetahuan dasar yang harus dimiliki seniman. Dengan kata lain, pemahaman seni memiliki kapasitas yang luar biasa untuk membentuk dan mengubah pikiran secara positif. Setiap seniman adalah seseorang yang selalu mencari dan menciptakan. Mereka berusaha untuk menemukan nilai-nilai kualitas, esensi, dan emosi yang baru dan segar dalam karya-karya mereka. Mereka terus berusaha untuk mengembangkan ide-ide yang unik dan memberikan pengalaman yang mendalam kepada para penikmatnya. Sebagai refleksi kritis, sebenarnya yang tampil adalah bagaimana gagasan atau ide si seniman dikomunikasikan ke benda-benda seni terhadap publik dan terjadilah apa yang disebut sebagai intensionalitas dua arah (subjek dan subjek publik/objek) (Budianto, 2007: 124-125).

Artikel ini merupakan bagian dari upaya menelisik secara reflektif fenomena *life-world* seorang seniman serta cendikia (dosen seni) Alex Luthfi terkait dengan kesenian, sejarah hidup, religiositas, dan lelaku spiritualitas. Alex Luthfi berusaha untuk menciptakan dunia yang sempurna dalam ‘ruang estetika ideal’. Dia percaya bahwa dengan menemukan kesatuan mendasar dalam sistem organik, dia dapat mencapai tujuan ini. Sebagai manusia, kita tidak hanya menyerap ide, tetapi menafsirkannya, dalam prosesnya membentuk lingkungan dan diri kita (Sukidin & Suharso, 2015:106). Alex Luthfi yang tumbuh berkembang pada era seni

kontemporer tentu memiliki keunikan 'dunia ideal' tersendiri. Sebagai seorang dosen seni di Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta, didikan pola seni Barat cenderung memiliki konsep yang lebih ilmiah, selektif, terbuka, dan lugas. Sebaliknya, terlahir di belahan Timur, hakikat seni Timurnya terbentuk oleh nilai, norma, dan adat istiadat masyarakat, yang dipengaruhi oleh berbagai aspek kehidupan seperti politik, budaya, dan norma sosial (Ramadhani, 2017:139).

Secara kontekstual, karya seni Alex Luthfi menangkap peristiwa dan pengalaman penting yang terjadi selama masa Orde Baru dan proses reformasi, dan terus merefleksikan tema-tema sosial. Perspektifnya sangat kritis, menekankan pentingnya kejujuran dan sifat kekuasaan yang cepat berlalu. Melalui lukisannya, individu dapat memperoleh perspektif baru dan menjauhkan diri dari aspek negatif dari interaksi sosial. Karya seni Alex adalah alat yang ampuh untuk refleksi diri dan pertumbuhan pribadi, mengingatkan akan pentingnya kerendahan hati dan mendorong perubahan positif (<http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/alex-luthfi-r>, diunduh 28 Juli 2023, pukul. 20.06 WIB).



Gambar 1 Tahta, *Drawing Pencil*, 1994

Dalam mengkaji hubungan antara estetika, filsafat, ilmu pengetahuan, dan kehidupan sosial Alex Luthfi, digunakan perspektif filosofis. Dalam bingkai wawancara dengan Alex Luthfi, muncul isu-isu filosofis mengenai estetika dibahas, termasuk sejarah seni, nilai-nilai estetika, pengalaman estetika, perilaku seniman, dan konteks seni. John Dewey mengatakan karya seni adalah sebuah karya seni sebagai suatu proses keterlibatan antara manusia dan beberapa aspek lingkungannya. Namun, karya seni tidak hanya terjadi dalam suatu lingkungan objektif, atau secara eksklusif dalam suatu ruang pengalaman batin, tetapi dalam interaksi organisme-lingkungan yang sedang berkembang, di mana lingkungan tersebut sekaligus bersifat fisik, interpersonal, dan budaya (Roald & Lang, 2013:35).

Alex Luthfi percaya bahwa praktik seni melampaui ekspresi artistik yang objektif dan perlu menyertakan pengungkapan konteks sosial, memiliki kepekaan 'kesadaran' terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Sikap ini merupakan bagian dari identitas ekspresi ideologis seniman yang tercermin dalam tema-tema karyanya. Dalam mempelajari seni, tidak cukup hanya dengan memahaminya secara kognitif. Pemahaman yang utuh tentang seni dalam pandangan Marianto (2017:13) membutuhkan pengalaman objektif dan subjektif, baik yang bersifat material maupun immaterial. Seni, seperti halnya realitas lainnya, memiliki dua aspek yang saling melengkapi, yaitu wujud dan isi. Seniman menciptakan nilai-nilai spiritual dan material, menggabungkan pengalaman sosial dan individu, dan jika pengetahuan ilmiah dunia memberikan refleksi yang lebih analitis dan umum, reproduksi artistik penuh dengan konten emosional dan sensorik (Gryglewski et al., 2021:173).

Kesadaran yang mengandung maksud reflektif tersebut selalu diarahkan kepada 'dunia kehidupan', yakni sebuah dunia intersubjektif sehingga kesadaran yang terbentuk bersifat sosial termasuk di dalamnya adalah pengalaman pribadi (Madjid, 2014:6). Hegel berujar, manusia adalah kesadaran diri; manusia tak hanya hadir di dunia sebagai benda, melainkan sebagai subjek

yang berpikir, berefleksi, serta bertindak secara kritis dan bebas (Daulay, 2010:9). Pemahaman tentang tindakan reflektif dalam fenomenologi melibatkan kemampuan untuk merefleksikan pengalaman seseorang dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia fenomena-noumena dan yang dihadapi Alex Luthfi. Tindakan reflektif melibatkan keterlibatan dalam proses kesadaran diri dan secara kritis memeriksa pikiran, emosi, dan persepsi seseorang dalam kaitannya dengan fenomena yang sedang dipelajari. Melalui proses refleksi ini, individu dapat mengungkap makna, asumsi, dan bias yang tersembunyi, yang mengarah pada pemahaman yang lebih komprehensif tentang *life-world*. Tindakan reflektif yang menekankan pentingnya menanggukuhkan penilaian dan prasangka untuk mendekati realitas fenomena dan noumena dengan mata yang segar dan pikiran yang terbuka.



Gambar 2 Tiga Tokoh, Cat Minyak di Atas Kanvas, 1997

Tulisan ini bersifat kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif melalui wawancara mendalam. Metode kualitatif berfokus pada aspek-aspek esensial dari suatu objek atau subjek. Heidegger menyarankan bahwa fenomenologi harus melampaui sekadar deskripsi dan berusaha untuk mendapatkan pemahaman dan interpretasi yang lebih dalam dari fenomena yang sedang dipelajari (Glendinning, 2007:16). Presentasi pembahasan artikel ini menggunakan pendekatan dialog (percakapan) yang bersumber pada metode dialektika Socrates. Ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan tentang 'realitas' atau kebenaran objektif yang lebih mendalam dan murni. Menurutnya, ada kebenaran objektif yang tidak tergantung pada saya atau pada kita. Untuk membuktikannya, Socrates menggunakan metode dialektika (berasal dari kata kerja Yunani *dialegesthai*, yang berarti bercakap-cakap atau berdialog), yang terdiri dari induksi dan definisi (Burhanuddin, 2015:135).

Induksi dunia pemikiran Alex Luthfi melalui pendekatan filsafat fenomenologi dan hermeneutika kritis untuk merefleksikan apa-apa yang berada di balik berbagai metode dan keterbatasan setiap klaim kebenaran pemahaman dunia seni Alex Luthfi. Metode fenomenologi mulai dengan orang yang mengetahui dan mengalami, yakni orang yang melakukan persepsi (Daulay, 2010:54) dan fenomena hermeneutik dilekatkan untuk menguatkan pemahaman pengetahuan yang tidak terduga (*Vorverstandnis*), serta memperoleh pengetahuan tentang *a fusion of horizons* transformasi pemikiran seni Alex Luthfi. Roger Scruton (dalam Amin, 2012:69) mengatakan seorang fenomenologis akan melihat sesuatu berdasarkan gejala-gejala yang ada pada sesuatu itu secara utuh, sehingga objek yang diteliti sekaligus berperan sebagai subjek.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Secara umum, fenomenologi adalah cara dan bentuk berpikir, atau apa yang disebut dengan "the style of thinking" (Daulay, 2010:18). Dalam konteks gaya berpikir, fenomenologi menekankan kesadaran dan pemahaman yang mendalam terhadap

pengalaman dan persepsi. Ia mengajak kita untuk melihat dunia melalui sudut pandang subjektif dan menghargai kompleksitas dari pengalaman manusia. Gaya berpikir fenomenologi seringkali berfokus pada deskripsi, analisis, dan interpretasi pengalaman manusia dalam mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang realitas subjektif. Keterlibatan subjek dengan objek, dan subjek dalam pemaknaan dibalik realitas, menyebabkan objek dalam filsafat fenomenologi bertindak sebagai instrumen untuk mengungkap makna di balik suatu realitas menurut pengakuan, pendapat, perasaan, dan kemauannya (Daulay, 2010:29).

Sebagai sebuah tawaran epistemologi, fenomenologi Edmund Husserl (1859-1938) membangun konsepnya pada dua prinsip, yakni prinsip *epoche-eidetic vision* dan konsep "dunia-kehidupan". Dengan demikian, fenomenologi berupaya menangkap fenomena sebagaimana adanya (*to show itself*) atau menurut penampakkannya sendiri (*veils itself*). Kemudian konsep dunia-kehidupan dipahami oleh Husserl dengan "dunia" sebagaimana manusia menghayati dalam spontanitasnya, sebagai basis tindakan komunikasi antarsubjek (Burhanuddin, 2015:141).

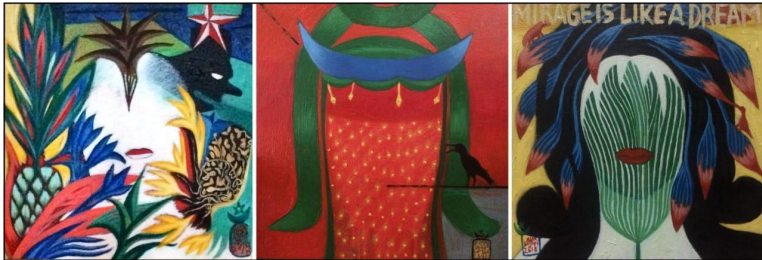
Edmund Husserl dalam Moran (2005:14) melanjutkan terapan fenomenologi sebagai metode untuk menguraikan berbagai struktur pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, yaitu pengalaman dalam dunia hidup (*lebenswelt, life-world*). Dunia kehidupan manusia bukanlah kenyataan yang beku dan berhenti, melainkan merupakan dunia yang menjadi berstruktur oleh kesadaran, dan merupakan dunia pengalaman yang memberi struktur pada kesadaran (Daulay, 2010:26). Kontribusi dan tugas fenomenologi dalam hal ini adalah deskripsi atas sejarah 'lebenswelt' dunia kehidupan tersebut untuk menemukan 'endapan makna' yang merekonstruksi kenyataan sehari-hari (Madjid, 2014:19). Max Scheler (1874-1928) menerapkan metode fenomenologi dalam penyelidikan hakikat teori pengenalan, etika, filsafat kebudayaan, keagamaan, dan nilai (Daulay, 2010:40). Berger lebih dipengaruhi fenomenologi eksistensial yang menekankan analisis dunia kehidupan (*life-world*), yaitu

keseluruhan pengalaman yang dilingkupi oleh lingkungan alamiah, objek buatan manusia dan berbagai peristiwa atau realitas kehidupan sehari-hari (*paramount reality*) (Sukidin & Suharso, 2015:25).

Fenomena hermeneutik adalah dunia yang dikenal dan tidak dikenal. Gadamer menyarankan agar menggunakan hal ini untuk mengenali penilaian kita yang tidak terduga dan mendapatkan pengetahuan tentang diri sendiri. Kita dapat memperluas cakrawala untuk mendapatkan pengetahuan tentang hal-hal asing melalui perpaduan cakrawala (*a fusion of horizons*) (Jauss, 1982: xi; Gadamer, 1975:249). Hans-Georg Gadamer merumuskan konsep “consciousness that moves in history”, seperti yang pernah juga dirumuskan oleh Hegel, bahwa penafsiran bergerak secara dialektis bersama sejarah, dan kemudian ditampilkan di dalam teks (Daulay, 2010:83). Hermeneutika sesungguhnya adalah penelitian tentang semua pengalaman. Oleh karena hermeneutika adalah interaksi dialektika, kebenarannya ada dalam dialog yang terus-menerus tanpa henti. Intinya, tidak ada yang mutlak benar sebab kebenaran hari ini belum final dan dia akan terus berproses. Kebenaran yang hakiki akan muncul dari hasil dialog tersebut (Amin, 2012:111).

Hermeneutika adalah ontologi dan fenomenologi pemahaman. Kunci bagi pemahaman adalah partisipasi dan keterbukaan, bukan manipulasi dan pengendalian. Lebih lanjut menurut Gadamer, hermeneutika berkaitan dengan pengalaman, bukan hanya pengetahuan; berkaitan dengan dialektika bukan metodologi (Kau, 2014:117). Gadamer berkeyakinan bahwa proses memahami (interpretasi) secara ontologis tidak menemukan dirinya dalam bentuk-bentuk metodis, tetapi dalam bentuk dialektis. Gadamer menggolongkan dialektik antara *alienation* dan *re-fusion* dalam tiga bidang lingkaran yang berbeda, yaitu estetis, historis, dan bahasa (Gadamer, 1975:249). Dalam ranah pemahaman, teori-teori Gadamer seperti prasangka hermeneutik, lingkaran hermeneutika, “Aku-Engkau” menjadi “Kami” dan juga hermeneutika dialektis (Wafa & Supianudin, 2017:211). Dialektika

justru membuka ruang bagi kebebasan dalam proses tanya jawab (*the logic of question and answer*) sehingga memungkinkan proses penemuan kebenaran berlangsung secara kontinu (Hasanah, 2017:20). Bagi Gadamer, *truth and method*-nya lebih dari sekadar sejarah hermeneutika, melainkan juga sebuah upaya untuk mengaitkan hermeneutika dengan estetika, dan juga sebuah refleksi filsafat ‘pemahaman sejarah’ (*historical understanding*) (Daulay, 2010:82).



Gambar 3 *Tragedy in Rohingya*, Cat Minyak di Atas Kanvas, 2018

Hasil dan Pembahasan

Dialog dilaksanakan pada hari Sabtu pagi, 27 Mei 2023 antara saya, I Gede Arya Sucitra (IGAS) bersama Alex Luthfi (AL) bertempat di Saung Banon Arts Yogyakarta, galeri seni milik Alex Luthfi yang asri, jauh dari kebisingan lalu lintas, bertepikan hamparan sawah-kebun, dan suara alami kucuran air kolam serta meriah teriakan unggas angsa dan ayam. Ditemani segelas kopi pahit dan lezatnya *umba rampai* jajanan pasar, percakapan diawali dengan santai, topik berarah entah ke mana, sebagai cara membuka perspektif, walau akhirnya akan terlontar ucapan, “Ayo, kita mulai wawancara seriusnya.” Saya sendiri tidak menyiapkan teks tertulis terkait substansi pertanyaan kepada ‘Abah’ (berarti ayah dalam bahasa Sunda dan seterusnya dipergunakan dalam percakapan sebagai pengganti panggilan Alex Luthfi), lagi pula rangkaian pertanyaan sudah mengendap di pikiran, tinggal menunggu momen memasuki ‘*life-world*’ Abah, dan menemukan ‘endapan makna’ yang merekonstruksi realitas keseharian dan kesenimanannya sendiri.

IGAS: Saya tertarik untuk mengamati dan melihat apa yang kemudian menjadi pertimbangan Abah di dalam penciptaan karya seni ini, sekaligus apa yang mendasari kecintaan Abah terhadap kreativitas, baik kreativitas yang di dalamnya dipenuhi ide dan gagasan baik saat sebagai mahasiswa, sebagai dosen, maupun sebagai seorang seniman profesional untuk terlibat di dunia seni rupa. Apa sih makna atau esensi kreativitas itu bagi Abah?

AL: Kreativitas itu, bagi saya, dalam pengalaman hidup ini sesungguhnya melekat sejak ketika manusia itu dilahirkan. Kemudian ada istilah bakat, bahwa setiap manusia juga harus menyadari apa pun bakatnya. Bakat dan kreativitas itu tidak dapat dipisahkan. Nah, saya punya satu keyakinan bahwa ketika Tuhan memberikan bakat kepada saya... kebetulan itu bakat seni, itu pasti ada di dalamnya kekuatan kreativitas.

IGAS: Apa memang sejak masa sekolah Abah sudah suka menggambar?

AL: Secara alamiah saya menjalani apa anugerah yang diberikan oleh Tuhan itu sejak saya sebelum sekolah sampai saya kemudian bersekolah. Saat berada di tingkat TK, saya hanya sebentar, paling hanya 3 bulan atau kurang dari 6 bulan, kemudian langsung melanjutkan sekolah dasar (SD) dan seterusnya, hingga akhirnya bersekolah di STM 3 Negeri Surabaya. Selama proses menuju masa remaja, saya merasakan adanya bakat dalam mengekspresikan hobi melalui menggambar. Namun, pada saat itu saya belum memahami sepenuhnya karena saya belum terlibat dalam dunia pendidikan seni yang sesungguhnya. Pendidikan seni di SD dan SMP hanya sebatas pelajaran menggambar karena guru-gurunya tidak melibatkan diri dalam kegiatan menggambar ataupun mengajarkan kreativitas. Mereka hanya mengajarkan cara menggambar sesuai perintah, meniru alam seperti gunung, hewan, dan sebagainya. Ya, semacam dalam teori mimesis Plato. Meskipun begitu, ada gairah dan kreativitas dalam proses tersebut.

Setelah lulus dari SMP, saya melanjutkan ke STM Jurusan Bangunan (sekarang SMK). Saya dan teman-teman sekelas memiliki minat dalam menggambar sehingga kami sering membuat vinyet dan menggambar di dinding kelas dengan menggunakan cat hitam. Ini bisa dikatakan sebagai bentuk mural atau grafiti pada saat ini. Dalam kegiatan tersebut, kami benar-benar berkreasi dengan melibatkan aspek-aspek artistik, seperti deformasi, perubahan wajah yang aneh-aneh, dan penggunaan motif. Setelah lulus dari STM Bangunan, saya melanjutkan kuliah arsitektur di Universitas Merdeka Surabaya pada tahun 1976. Pada waktu itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan adalah Daud Yusuf.

IGAS: *Wah mantap...tapi berapa tahun kuliah, apa sampai sarjana?*

AL: Hanya sampai sarjana muda.

IGAS: *Apa keluarga juga dari latar belakang seniman?*

AL: Orang tua saya seorang sastrawan, penulis, wartawan, pemain drama, pengajar teater, tapi tidak pernah menjadi pegawai negeri karena ayah itu seniman murni, namanya Lutfi Rahmad dan ibu saya bernama Hayati, seorang guru SD. Ayah saya pekerjaannya penulis, jadi sastrawan. Sebagai penulis, ayah banyak berhubungan dengan karya-karya sastra, tapi saya pada waktu itu lebih senang menggambar daripada menulis. Jadi, akhirnya karena di rumah itu banyak majalah, ada majalah *Zenit*, budaya dan seterusnya itu, saya tahu banyak sastrawan dari majalah tersebut. Terus ayah cerita, "*Iki lho seniman yang terlibat di Lekra....*" Nah, ketika saya sekolah di STM Arsitektur saya malah tidak banyak bergaul dengan pelukis, padahal teman ayah pelukis semua. Seangkatan dia itu ada Amang Rachman, Daruono, Krisna Mustajab, Oha Supono, jadi kalau ngumpul sastrawan dan pelukis itu menjadi satu dan saya waktu itu sering ikut lihat-lihat. Tapi saya

tidak banyak bergaul dengan pelukis, pada saat itu saya lebih cenderung berkumpul dengan seniman teater dan sastra.

IGAS: *Lukisan pada masa itu berkembang sebagai sumber ekonomi atau ekspresi saja?*

AL: Pada zaman itu pelukis ya berekspresi dan juga bagaimana untuk bertahan hidup.

IGAS: *Tapi situasi ekonomi seniman prihatin ya?*

AL: Mereka hidup dalam keprihatinan dan kadang-kadang ayah saya juga membeli lukisan mereka.... Kasihan kan, karena belum banyak kolektor seperti sekarang. Di Surabaya pada zaman itu hanya ada dua kolektor, yaitu Mardanus dan Sunaryo Umar Sidik. Hanya dua orang itu.

IGAS: *Mereka pemilik (pabrik) tembakau, orang pribumi atau keturunan Tionghoa?*

AL: Pak Sunaryo Umar Sidik itu pribumi orang Jawa, punya pabrik es. Kalau Pak Mardanus orang Tionghoa, punya toko Louvre di Tunjungan Surabaya dan punya banyak lukisan Pak Abas Alibasyah, Jihan, Affandi pada tahun 70-an. Pak Sunaryo Umar Sidik juga sama kuatnya.

IGAS: *Jangan-jangan, seperti kata Mami Kartika, kalau Affandi habis dari Bali lalu lewat Surabaya maka lukisan akan ditinggal di Surabaya, hanya dua sampai tiga yang dibawa ke Jogja. Jangan-jangan dikoleksi mereka ya?*

AL: Ya mereka itu. Memang kuat. Saya dikenalkan juga kepada mereka oleh ayah, tapi saya tidak begitu *interest* kepada pelukis. Saya lebih senang bergaul dengan teater karena ayah saya punya grup dan ayah membuat lomba drama lima kota sehingga banyak

kenal dengan Cak Nun dan lain-lain. Dan ketika saya selesai kuliah di arsitektur dan sarjana muda, zaman dulu namanya sarjana lokal, lalu tidak mau ambil ujian lagi.

IGAS: Apa tidak sayang sarjana muda tidak dilanjutkan ke sarjana penuh?

AL: Sebetulnya ada pemicunya karena saya banyak bergaul dengan teman-teman Jogja yang bergaul di Surabaya, terutama Cak Nun. Lalu dia berkata ke saya, "Kamu kuliah di Jogja saja, nggak usah kuliah di luar itu. Artinya bakatmu di gambar, ya sudah kamu sekolah gambar di Jogja. Ada namanya STSRI ASRI di Gampingan." Dan tertariklah saya. Kebetulan pada waktu itu kan Daud Yusuf sedang perpanjangan semester.

IGAS: Maksud perpanjangan semester itu? Ini merupakan pola baru ya?

AL: Jadi, penerimaan mahasiswa baru itu pada bulan Agustus seperti sekarang ini, sebelumnya penerimaan mahasiswa pada Januari. Ini menjadi ramai dan diprotes banyak orang sehingga muncullah konsep tengah semester. Ini merupakan gagasan Daud Yusuf pada tahun 1978 atau 1979. Ketika saya menyelesaikan sarjana muda lokal terus saya pindah ke Jogja pas. "Ya, itu Tuhan yang mengatur ya." Dengan pola perpanjangan semester itu pada bulan September 1979 maka saya berkesempatan masuk STSRI ASRI dan tes di sana. Saat mengikuti tes, saya tidak memberi tahu orang tua dan hanya meminta doa. Pilihan saya adalah seni lukis dan reklame yang sekarang menjadi DKV. Saya dites dan diterima. Saya menjadi mahasiswa seni lukis. Tidak terduganya, setelah saya diterima menjadi mahasiswa baru kemudian diajak oleh ayah ke rumah temannya, rumah temannya itu ada di Kauman.



Gambar 4 Kuliah Seni Lukis II di Candi Prambanan, 1980

IGAS: *Kauman, sepertinya saya familiar. Jangan-jangan itu Pak Fajar Sidik ya?*

AL: Tepat! Ayah ngomong, *“Iki anakku, wis ditampa ning gon sekolahmu, Jar.”* *“Lho, kok gak cerita,”* tanya Fajar Sidik, *“Lha gak ditampa napa?”* *“Dekne isa gambar kok, wis alhamdulillah ketampa,”* kata ayah. Jadi, pada waktu itu saya tidak diberi tahu kalau Pak Fajar itu adalah ketua jurusan di seni lukis yang *baurekso* di seni lukis. Nah, masuklah saya jadi mahasiswa. Di situlah kemudian kreativitas itu harus dididik, tidak bisa dibiarkan kreativitas berkembang tanpa adanya pendidikan. Mengapa... karena spiritualitas itu tidak hanya kekuatan spiritual, tapi juga intelektual di sana banyak ilmu apalagi ini berhubungan dengan seni, sehingga saya meyakini bahwa kreativitas seseorang kalau tidak dibangun melalui dunia pendidikan maka kreativitas itu tidak bisa maksimal maka ketika saya dikenalkan dengan gaya, estetika, kebudayaan, sejarah seni, dan beberapa mata kuliah Nirmana mengenai elemen seni rupa, seni lukis, dan lain sebagainya. Kreativitas menjadi berkembang, kecerdasan meningkat karena adanya pengetahuan (*knowledge*).



Gambar 5 Bersama Dosen Subroto Sm, Sudarisman, Aming Prayitno, Fajar Sidik, 1982

IGAS: *Hampir sama dengan pernyataan filsuf yang menyatakan bahwa animal symbolicum atau homofaber atau animal educatum dan animal educated, manusia adalah hewan yang terdidik dan bisa dididik. Karena berbicara rasio-akal budi.*

AL: Maka ketika masuk ke STSRI ASRI Jurusan Lukis saya menemukan *chemistry* saya. Ketika saya kuliah di Arsitektur saya merasa tidak mempunyai masa depan. Artinya masa depan itu terus aku nanti kerjanya apa?

IGAS: *Padahal dulu arsitektur itu sudah famous, favorit, banyak yang tertarik?*

AL: Saya merasakan ini bukan dunia saya sehingga kreativitas yang saya miliki sejak kecil tidak berkembang secara maksimal. Ketika saya kuliah di Jogja, saya menemukan gairah dalam kehidupan, terutama bagaimana saya mengekspresikan kemampuan bakat, mendapatkan pelajaran yang mendukung, atmosfer dalam berdialog seni lukis, dan sebagainya sehingga hal itu menjadikan terpimpin sama dengan terdidik.

IGAS: *Kan sama-sama seni juga antara seni arsitektur dan seni lukis?*

AL: Metode yang diberikan oleh STSRI ASRI pada waktu itu sangat pas untuk saya, berbeda dengan saat saya arsitek dulu. Kalau di ASRI sangat cair, dekat, dan komunikasinya sangat cair sehingga saya sangat merasa bahwa inilah masa depan saya. Dan yang lebih menarik lagi pada waktu itu saya tidak merasa sebagai seniman, tetapi sebagai mahasiswa. Saya ingin menghayati karena katanya di Jogjakarta itu tidak hanya kota pendidikan, tetapi juga kota para seniman. Ayah sampai bertanya, "*Motormu tidak kamu bawa?*" "*Ndak, jual aja semuanya,*" jawab saya. "Aku hanya ingin jalan kaki."

IGAS: *Pengalaman menarik awal-awal jadi mahasiswa lukis apa?*

AL: Ketika sketsa dari Wirobrajan ke Titik Nol atau ke Tugu, itu jalan kaki. Sungguh menyenangkan dan Jogja dulu sangat indah beda dengan sekarang dengan banyak kendaraan. Saya punya dosen namanya Sudarisman, setiap sore setelah Magrib dia jalan kaki dari rumahnya Wirobrajan, Gatotkoco. Berjalan sampai ke Titik Nol lalu duduk-duduk di depan Pasar Beringharjo, dan pesan teh. Kalau kita mahasiswa tidak kuat untuk beli di sana sehingga makan minumannya hanya di depan Seni Sono. Nah, di situlah kemudian saya merasakan bahwa ketika saya menemukan *chemistry*, saya menemukan jalan hidup, maka kreativitas yang saya miliki itu mendapatkan *support*, mendapatkan daya. Ketika saya bertemu dengan dosen-dosen yang pelukis dan itu sangat menarik karena dosen saya itu pelukis terkenal lho. Luar biasa rasanya, yang sebelumnya hanya bisa lihat di buku-buku seni sekarang saya bertemu langsung seperti Sudarisman, Fadjar Sidik, Aming Prayitno, Wardoyo, dan Subroto. Mereka itu orang dahsyat, karya-karyanya luar biasa. Sekarang saya bisa bertemu orangnya dan bertemu dengan banyak lukisan kalau sebelum di Surabaya hanya lihat di pameran. Nah, setelah ketemu itu saya sangat *excited*, antusias. Kembali lagi tentang kreativitas bahwa

kegiatan harus ada metode yang bisa menghidupkan itu. Salah satu metodenya adalah di perguruan tinggi, di sekolah. Tidak mungkin kreativitas itu tanpa sentuhan-sentuhan ilmu pengetahuan. Jadi, kalau ada teori kemudian ada aplikasi teori maka itulah yang terjadi di perkuliahan Gampingan.

IGAS: Pemahaman yang paling mendalam yang teringat baik dari guru-guru atau dosen seniman yang sudah wafat itu, apa yang paling melekat di benak Abah untuk melihat bahwa ini lho jalan panjang berkesenian yang nanti akan membuat Abah sendiri tetap bergairah dan paham dengan segala risiko yang muncul dari dunia misteriusnya berkesenian. Pengertian dan pemahaman apa yang pernah disampaikan atau yang Abah tangkap dari para guru itu yang menggerakkan keyakinan Abah bahwa inilah jalan hidup saya sebagai seorang pelukis di ASRI Yogyakarta?

AL: Jadi gini ini, rada aneh... Absurd juga bahwa saya waktu memutuskan waktu tidak mengambil S-1 menjadi insinyur arsitek karena saya merasa bahwa "ini bukan dunia saya" (3x ulangan). Saya sempat magang di salah satu CV bidang arsitektur, saya merasa akan mengalami masa-masa yang tidak membahagiakan, mengapa, selama ini saya hidup dengan komunitas ayah saya dengan orang-orang teater, sastra dan seniman lainnya mereka begitu bebas melakukan aktivitas, bebas berekspresi. Tiba-tiba saya jika jadi insinyur disuruh duduk di atas meja menggambar dengan pakem-pakem yang ketat dan saya merasa itu bukan dunia saya dan saya merasa tidak bahagia.

IGAS: Yang menyebabkan tidak bahagia itu karena yang satu bergerak dengan mengalir begitu saja atau terlalu sistematis?

AL: Ya, ini terkait dengan otak kiri dan otak kanan- sebuah keseimbangan. Sementara otak kiri saya yang selama ini banyak bekerja tidak bisa memberikan kebahagiaan pada saya. Nah, otak kanan saya tentang kreativitas, ekspresi, mengolah emosi menjadi

'rasa' itu justru saya temukan ketika saya bersama komunitas ayah saya. Sama juga ketika dengan ibu saya yang juga pecinta seni wayang, ludruk, dan saya merasa nyaman. Tetapi ketika saya masuk dan magang selama 6 bulan menjadi arsitek saya jadi tidak cocok maka ekspresi pribadi saya tidak terbangun. Maka, kemudian saya memutuskan berhenti bekerja jadi pegawai. Saya ingin kuliah menggambar, melukis. Ayah saya tidak melarang, "Jika memang itu duniamu, ya silakan saja". Makanya ketika saya ikut tes masuk ASRI saja saya senang sekali. Menariknya, masak ada tes masuk, tahu-tahu dikasih kertas dan triplek lalu disuruh datang menggambar Pasar Serangan. Tesnya ada teori, gambar bentuk, dan lukis. Dan yang antik itu, mau sekolah lukis kok dites lukis...anehkan? Tapi itu sangat menyenangkan karena inilah sekolah lukis yang sebenarnya.

IGAS: Berarti kampus menerima calon mahasiswa yang memang terampil melukis?

AL: Iya, kampus menerima yang sudah bisa melukis sehingga saya nyaman, menemukan kebebasan begitu diterima masuk kuliah ketemu *chemistry* yang dibutuhkan oleh jiwa saya, batin saya, terpenuhi di sana. Nah absurdnya, menariknya...saya tidak pernah berpikir ketika memutuskan menjadi pelukis akan berpikir besok lukisan itu laku atau tidak, apakah bisa hidup dari lukisan atau tidak. Jadi, atmosfer di Jogja pada saat itu ya seperti itu, ingin hidup menjadi seniman terkenal dan tertulis di koran. Tidak ada perihal pembahasan tentang laku itu, padahal kalau laku itu bisa menghidupi karena pada tahun itu pembicaraan tentang laku itu di tahun 70-an itu dianggap tabu, komersial.

IGAS: Jadi penekanannya pada leluaku dulu, laku ekonomis itu nanti, sebagai bonus ya?

AL: Tidak ada itu dalam pelajaran.

IGAS: *Tidak disebutkan juga kalo lukisan model A akan laku?*

AL: Tidak ada itu. Tahunya saya setelah di tingkat akhir dan menjadi mahasiswa asisten, jadi pendidikan di STSRI itu telah disiapkan, jadi kalau melukisnya bebas. Artinya, jika lukisannya tidak laku, dia bisa mendapat orderan gambar bentuk, potret, dan sebagainya. Jadi, itu telah disiapkan, tetapi tidak diajarkan... Maka zaman dahulu tidak ada mata kuliah Tata Kelola. Zaman itu saya tidak tahu caranya *ngedol*... tahunya kalau pas pameran saja. Ilmu untuk *me-manage* itu tidak ada, *ora ana*. Ketika saya berkeinginan untuk menjadi seorang pelukis, ya intinya melukis saja-berkarya, melukis, membaca. Waktu itu menulis tidak umum. Pada tahun 70-an tidak banyak teman, kakak kelas, atau yang seangkatan dengan saya tidak ada yang mau menulis, semua ingin menjadi pelukis.

IGAS: *Pernyataan apa yang paling monumental yang paling Abah ingat dari para dosen, hingga sekarang menjadi frame melihat seni lukis atau menjadi seniman?*

AL: Nah, ini pertanyaan yang luar biasa, tidak bisa dihilangkan dari ingatan dan kehidupan saya, dan saya melakukan itu. Jadi, ketika saya masuk ke semester kelima atau keenam itu kan ada *study tour* ke Bali, itu tradisinya Jurusan Seni Lukis. Mas Arya dapat *nggak* itu?

IGAS: *Saya tidak mengalami itu, saya terkadang jadi iri, melihat foto-foto yang diperlihatkan Pak Wardoyo; di sana ada Pak Suwaji, Pak Gunarsa, ada foto berkunjung ke pelukis maestro Bali I Gusti Nyoman Lempad, Togog, dll.*

AL: Ya, kita bertemu dengan banyak seniman lokal dan luar. Ketemu Le Mayeur dan Antonio Blanco. Pada tahun '81 atau '82 masuk ke semester 5 atau 6 wajib ikut *study tour*. Nah, pada waktu siang menjelang sore kita berkunjung ke museumnya Le Mayeur. Saya menemani pak Fajar. Nah, di sini ini momennya Pak Fajar

bilang begini, “Lex besok kamu kalau lulus mau jadi apa?” Saya jawabnya, saya jadi pelukis Pak. “Begini, kalau cita-citamu ingin menjadi pelukis itu nanti tantangannya satu... ekonomi.” Pak Fajar sadar tantangan seorang pelukis ini, namun pada waktu itu diajarkan dalam pendidikan sekolah, saya tidak tahu apa tabu membicarakan persoalan itu, tapi pada waktu itu Pak Fajar membuka wacana “kalau kamu menjadi pelukis dan hidup dari lukisan itu berat secara ekonomi karena menjual lukisan itu tidak mudah.” “Wong saya saja sempat 2 tahun di Bali sebelum diminta kembali oleh Pak Abas untuk menjadi dosen. Saya itu pernah hidup bagaimana cara susahnya menjual sehingga kalau kamu ingin menjadi pelukis, kamu harus punya pekerjaan.” Kok gitu Pak?” “Iyooo, kamu harus punya pekerjaan karena kalau lukisanmu tidak laku kamu mau makan apa? Kalau kamu punya keluarga, keluargamu mau makan apa?” Lanjut Pak Fajar, “Gini, kamu kan pengen jadi pelukis sementara kalau saya lihat di kampus itu kamu punya kemampuan berorganisasi, terus saya lihat kamu juga kayaknya tertarik dengan dunia pendidikan, kamu jadi dosen saja sehingga nanti keuntungannya jika ketika jadi dosen kamu dapat gaji tiap bulan untuk keluarga kamu, syukur kalau bisa untuk beli cat, kanvas. Itu satu, kemudian yang kedua kalau lukisan tidak laku kamu masih punya uang bulanan dari jadi dosen. Yang ketiga ini paling penting, kamu akan bergesekan dengan mahasiswa. Di situlah nanti kamu dipicu harus kreatif, *mosok kalah karo mahasiswa*...kamu harus menambah ilmu, kumpungan *tha* kalau kamu tidak menambahkan ilmumu jika menjadi dosen, sehingga antara jadi dosen dan pelukis itu saling mendukung”.



Gambar 6 *Study Tour* Bali bersama Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, 1982

IGAS: *Hebat juga provokasi Pak Fadjar memberikan pandangan hidup, nampaknya jejaknya sampai sekarang tuh?*

AL: Cerdas itu Pak Fadjar, saya ingat betul sampai sekarang. Pak Fadjar bilang, “*Iya wis, semester depan kamu jadi mahasiswa asisten.*” Dan betul, semester depan mahasiswa asisten itu ada dua, saya dan Usman. Di situlah saya jadi mahasiswa asisten, SPP dibebaskan, nggak bayar SPP...12 ribu waktu itu. Ada kebijakan jika mahasiswa asisten bebas SPP, tapi saya masih tetap menerima beasiswa, jadi saya sudah tidak membayar uang kuliah, tapi tetap dapat beasiswa. Di situlah kemudian sampai akhirnya saya selesai tahun tahun '84 ada perubahan dari STSRI ASRI menjadi ISI Yogyakarta. Terus tahun '85 saya ikut tes pegawai negeri, diterima tahun '86, saya jadi dosen. Nah artinya begini...saya membenarkan apa yang dikatakan oleh Pak Fajar bahwa yang namanya menjadi pelukis itu tidak mudah, tantangannya besar terutama dalam hal ekonomi. Itu sudah disadari, tapi anehnya tidak ada mata kuliah tentang tata kelola. Maka nyatanya secara personal Pak Fajar mengingatkan saya, menasihati saya dan membuka jalan saya, “*Dadi dosen wae kowe, kamu punya kemampuan kok.*” Dan, akhirnya saran itu saya ikuti dan ketemu lagi *chemistry*-nya. Terus saya akhirnya menjadi staf

pengajar di seni lukis tahun 86. Teman seangkatan itu Agus Burhan, angkatan berikutnya tahun 87 yang diterima jadi dosen ada Hening Swasono, Agus Kamal, dan Pak Efendi. Nah, mulailah jadi dosen dan pelukis karena pada waktu itu kan belum ramai yang namanya jual menjual lukisan, ya paling kalau di Jogja itu kolektor yang terkenal itu paling OHD (Oei Hong Djien). Begitu bom seni lukis baru meledak kemudian menjual lukisan tidak tabu, komersialisasi tidak tabu.

IGAS: Pengalaman kultural terkait dengan cara berpikir reflektif sebab-akibat sudah didapatkan dari Pak Fadjar, kalau pengalaman secara akademik praktik dari Pak Gunarsa?

AL: Ketika saya menjadi mahasiswa tingkat 1, saya bertemu dengan yang namanya Nyoman Gunarsa sebagai dosen Seni Lukis 1 dan Sketsa berdampingan dengan Pak Suwaji, ternyata mereka berdua itu bersahabat, sering pameran bareng dan sebagainya. Nah, khusus Pak Gunarsa kami memanggilnya Pak Nyoman. Itu dosen yang sangat memukau, bahkan bisa saya katakan dosen yang atraktif dan membuat mahasiswa menjadi terpukau, kemudian terobsesi.

IGAS: Daya tariknya apa?

AL: Daya tariknya itu kalau mengajar itu kan ekspresif dan selalu memberikan semangat kepada mahasiswa terus praktik langsung gambar di atas papan tulis pakai kapur, zaman dahulu belum ada spidol. Jadi, beliau itu seperti menari. Kalau kemudian menggambarkan kita hari ini membuat lukisan di Tugu Jogja dan kemudian nanti dia akan menggambar tugu *cetcet*...Dah yaa... Jadi, kalau dia melakukan kritik juga, itu dia juga langsung praktik di papan tulis dan itu tidak semua dosen bisa begitu, mengapa begitu? Karena Pak Nyoman itu kan, satu, punya kemampuan sketsa yang bagus, kedua, dia mempunyai daya spontan yang didukung oleh memorinya bahwa ketika dia bicara objek Tugu

sudah hafal, ketika dia menggambar dia sudah tahu sudut-sudut terbaik Tugu sehingga kemudian kita sudah mendapatkan satu referensi. Tidak kalah pentingnya sosok Pak Nyoman itu selalu *nek basa Jawa* itu *mbombong*, selalu men-*support* kita selalu berpikir positif kepada mahasiswanya. Jadi, kritiknya dia itu kritik yang membangun, kritik yang men-*support* dan memberi contoh. Seorang Nyoman Gunarsa selalu *interesting*, kalau di sastra/teater itu ada Rendra yang dianggap flamboyan...Beliau, Pak Nyoman itu flamboyan. Jadi, kalau Pak Nyoman datang *ngritik* lukisan atau sketsa itu kami senang, karena dia langsung *ngasi* contoh. Dia selalu ikut bareng *nglukis*, cat air *cetcetcet*..selesai. Jadi, itulah seorang Nyoman Gunarsa. Maka kembali saya katakan kalau Fajar Sidik itu memberikan satu wacana tentang bagaimana menjadi seorang seniman-pelukis harus punya pekerjaan yang bisa mendukung baik secara finansial maupun secara spiritual. Kecerdasan itu ya jadi pelukis, ya jadi dosen. Kalau menurut Pak Nyoman tidak, Pak Nyoman lebih kepada membangun kesadaran spiritual kita, keberanian, maka kemudian Pak Nyoman kalau kita lihat lukisannya sangat ekspresif, spontan-ekspresif sehingga nggak ada yang namanya rasa takut dan itu diajarkan kepada kita. Dan, yang kita dapatkan apa? Kita bisa membaca pikiran kita, kita bisa mengungkapkan pikiran kita dengan baik, bebas merdeka.

IGAS: *Dari gambaran cerita Abah, nampaknya 'tidak ada yang salah' dalam prinsip melukis Pak Nyoman sehingga tidak boleh takut mencoba, tetapi caranya bagaimana?*

AL: *On the spot*, kita datang langsung ke objek itu. Beliau memegang dua mata kuliah Lukis 1 dan Lukis 2, *basic* cat air dan cat minyak itu langsung *on the spot*, kita diajarkan mengenali objeknya terus apa yg kita pikirkan, yaitu yang kita gambar tentang objek itu. Jadi, bukan impresionistik saja tapi bisa lebih ekspresionis menggambarkan situasi emosi, pikiran kita sehingga kemudian apa yang nampak itu lurus lalu jadi belok, nggak ada masalah karena nggak ada yang salah. Itulah ilmu seni lukis, ada deformasi, ada stilisasi jadi ketika pohon itu belok, gedung itu belok

bengkok itu bukan karena logika yang membawa tetapi adalah daya imajinasi kita sudah di atas logika.



Gambar 7 Melukis bersama Pak Nyoman Gunarso dan Pak Suwaji di Desa Prambanan, 1979

IGAS: Berkumpul dengan mahasiswa lukis dari berbagai latar budaya, apakah ada tantangan tersendiri secara akademik dan proses berkarya?

AL: Pada awal tugas lukis saya yang pertama, saya mengingat dengan jelas bahwa saya menggambar di depan Pasar Beringharjo, tepat di depan Warung Cirebon yang masih ada hingga sekarang. Saya melakukan kegiatan ini bersama teman seangkatan dari SMSR seperti Nyoman Erawan dan Made Budiana. Mereka melukis dengan ekspresi yang tinggi, sementara gaya gambar saya lebih mirip dengan gambar arsitektur dengan garis lurus, warna cat yang kaku, dan langitnya yang selalu biru. Saat saya membawa hasil gambar tersebut ke kampus, saya mendapat kritikan keras dari Pak Nyoman. Beliau bertanya, “Ini apa?” dan mengatakan bahwa gambar saya terlihat seperti ilustrasi atau gambar arsitek. Sementara itu, teman-teman saya seperti Nyoman Erawan dan Made Budiana mendapat pujian, misalnya dengan gambar langit yang digambar merah, namun tetap mendapat apresiasi. Kondisi ini membuat saya jadi *shock*

culture. Selama bekerja di sebuah perusahaan arsitek, saya terbiasa berpikir rasional dan logis karena kreativitas saya terkesan terbatas pada logika dan perhitungan. Saya khawatir bahwa dalam seni lukis, terutama di jurusan seni lukis, tidak ada ruang untuk ekspresi dan pengembangan imajinasi. Namun, ketika saya mengaitkan keterampilan arsitektur dengan jurusan seni lukis, pemahaman saya mulai terbuka. Saya menyadari bahwa kreativitas dalam seni lukis tidak mengikuti aturan yang kaku seperti arsitektur. Sebagai contoh, ketika Nyoman Gunarsa mengkritik karya saya dengan mengatakan ini masih gambar. “Ini lho lukisan, kalau ini masih gambar.” Saya harus mengulangi lukisan yang ditolak oleh Pak Nyoman dan mencoba menyesuaikan kritik yang diberikan. Kritik tersebut telah menghancurkan pola pikir saya. Saya jadi menyadari bahwa seni memiliki cara pandang, imajinasi, intuisi, ekspresi, bahkan persepsi. Tidak cukup hanya dengan melihat, namun juga memikirkan dan merasakan proses melukis. Dengan menghayati proses tersebut, barulah hasil karya dapat diekspresikan dengan baik. Inilah langkah-langkah yang harus diikuti untuk mengembangkan kreativitas. Saya percaya bahwa kreativitas harus terpandu dan dididik. Adanya perbedaan dalam cara mengembangkan konsep karya, mengolah cat, dan teknik seni lukis bisa terlihat jelas antara pelukis otodidak yang tidak pernah bersekolah seni, seperti di SMSR atau perguruan tinggi seperti ASRI atau ISI.

IGAS: Melukis itu kan mengandung kebebasan ekspresi, sedangkan dunia akademik itu berisi sistem dan berbagai aturan seni, lalu bagaimana itu diterapkan di kelas?

AL: Jadi, begini. Yang saya pikir menarik sekali itu dan tidak ada dalam dunia pendidikan seni di luar ISI Yogyakarta pada zaman itu, ketika semester 1 dan 2 itu kita tidak secara implisit lukisan harus punya ciri, kalau istilahnya gaya atau corak. Jadi, kita belum dapat itu, belum diberi tapi kita sudah diarahkan, kamu melukis dengan caramu sendiri. Mahasiswa semester 1 atau 2 masih

dalam tataran tuntunan belum diberi pengetahuan apa itu corak, apa itu gaya/ "Kamu *nggambara*, melukis sesuai dengan pikiran kamu, rasa kamu dengan tema yang sudah ditentukan."

Mahasiswa seni lukis diberi kebebasan untuk menggambar dan melukis sesuai dengan pikiran dan rasa mereka sendiri tanpa pengetahuan tentang corak atau gaya tertentu. Namun, kemudian mereka menyadari bahwa setiap mahasiswa memiliki gaya dan pendekatan yang berbeda-beda dalam melukis, meskipun objeknya sama. Di semester selanjutnya, kami diperkenalkan dengan pengajaran teori tentang corak dan gaya dalam seni rupa, serta diberi tugas untuk melakukan pra-konsep dan eksplorasi dalam lukisan abstrak, figuratif, atau dekoratif sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Dosen sejarah seni rupa, pada waktu itu Pak Broto, mengajar melalui buku dan *slide*, serta melihat visual yang cocok dengan gaya dan pendekatan mereka melalui perpustakaan. Jadi, pertama itu kita lihat visual yang cocok dengan selera kita, dari corak, garis, hingga komposisinya. Itu kita pelajari semua dari buku-buku sejarah, katalog, kemudian kita coba di kanvas.



Gambar 8 Tekstur dan Eksplorasi Garis #1, 1981

IGAS: *Studi lukis pada zaman Abah, lebih banyak belajar dengan inspirasi komentar dosen atau membaca literatur?*

AL: Nah, ini perihal kecerdasan dosen mengamati keunikan setiap karya mahasiswanya. Dialognya itu cuma sederhana, “Kamu sedang *nggambar* apa?” Karena kita sama-sama nggak paham dan masih mencari-cari artistik itu gimana, nah akhirnya ketemunya jawaban itu ketika dosennya bisa melihat, “Kamu cocok di sini, ini yang kamu kembangkan. Walaupun hanya bagian kecilnya, itu kan kayak Pak Suwaji, Pak Suwaji kan senangnya begitu... Ini efeknya, ini bisa dikembangkan itu.” Komentar itu yang membongkar kebuntuan kita. Kami dimasukkan ke dunia yang “ini lho estetik, ini lho artistik,” terus konsep itu sebetulnya hanya pemicu bisa berkembang dalam karya itu kemudian baru kita narasikan.



Gambar 9 Tekstur dan Eksplorasi Garis #2, 1981

IGAS: *Setelah sekian banyak ilmu teknis dan konsep yang didapat, apa pilihan akhir dalam melukis masa sekolahan?*

AL: Saya tertarik dengan permainan warna, geometri, dan tekstur. Lalu saya studi tentang batu, nisan motif hias yang ada di makam-

makam Islam. Kebetulan waktu itu saya sangat kepincut/tertarik/jatuh cinta dengan lukisannya Pak Sadali dan AD Piraus. Aneh *tha?? Wong* Jogja kok *seneng* dengan mereka, karena saya melihat tekstur yang saya eksplorasi di semester 2 dan 3 itu bisa diarahkan ke sana. Karakter tekstur karya mereka berbeda. Pak Aming, teksturnya ke abstrak murni, komposisinya, kemudian dia kadang-kadang melihat bentuk-bentuk orang disusun-susun, bermain goresan-goresan, karena saya senang dengan yang magis, lukisan yang magis yang religius. Nah, saya malah mengarah ke sana tapi kemudian saya belajar tentang nisan mengenai motif-motifnya sehingga kemudian muncul pola-pola geometris dengan berbagai susunan warna. Teknik ini saya lakukan di semester 3, 4, 5 sampai pada konsep saya menemukan wayang rumput yang akhirnya itu menjadi konsep Seni Lukis 9. Ujian Seni Lukis 9 saya menggunakan wayang rumput. Inspirasi wayang rumput, ceritanya waktu itu saya itu main ke Museum Sriwedari di Solo. Itu ada museum wayang. Saya lihat ada wayang rumput itu bentuknya bagus. Ya, kayak rumput dan ada teksturnya. Wah, ini menarik. Wayang rumput, tampak unik karena nggak ada yang melukis wayang rumput pada zaman segitu. Kalau saya pakai tekstur akan menarik, lalu saya eksplorasi melukis wayang rumput dengan tekstur dengan bidang-bidang seperti relief.



Gambar 10 Pameran Ujian Tugas Akhir S-1 STSRI ASRI Yogyakarta, 1984

IGAS: *Perihal wacana seni rupa kontemporer dan postmodern apa sudah menjadi isu hangat berkarya pada zaman itu?*

AL: Nggak ada wacana modern-postmodern. Itu kan sekitar tahun 90-an menuju ke 2000. Jadi, pada masa saya itu kita *basic*-nya kreativita, kemudian seni tradisi itu bisa menjadi inspirasi untuk kita melukis. Kita sebetulnya sudah diberi contoh oleh Nyoman Gunarsa, Suwaji dan Pak Abas. Pak Abas itu kan melukis bidang-bidang ada teksturnya, tapi dibuat dengan cat terus dia muat topeng Menang. Nah, nggak ada yang namanya modern-postmodern; yang ada adalah konsepnya dari apa? Dari seni tradisi, itu saja. Maka ketika masuk ke wayang rumput, saya belajar tentang wayang rumput. Wayang rumput itu wayang dolanan yang banyak muncul di desa-desa, mengisi waktu kosong ketika panen, ketika menggembala terus dia mainan wayang dan menariknya wayang rumput itu para tokohnya macam-macam, tergantung dari yang membuat. Dia bisa menceritakan macam-macam kisah dan tidak punya pakem seperti wayang purwa dan wayang kulit. Saya kemudian memanfaatkan itu untuk kepentingan dia mewakili apa. Kemudian saya merasa bahwa manusia selama ini terkungkung, terhimpit oleh banyak persoalan. Nah, itu saya gambarkan. Jadi, wayang rumput itu sebagai bayangan dari manusia yang hidupnya terkungkung sehingga dia bingung dan sebagainya dan itu saja.



Gambar 11 Periode Wayang Rumpit, Terhimpit dalam Ruang Sempit, Cat Minyak di Atas Kanvas, 1984

IGAS: *Terkait melanjutkan studi S-2 di ITB, apa ada perubahan paradigma berpikir seni?*

AL: Ya. Jadi, begini. Ketika tahun 1989 saya diberi kesempatan untuk kuliah S-2 di ITB, Pak Sudarso itu mengingatkan kepada saya. Beliau sudah Pembantu Rektor II waktu itu. "Mas Alex besok kalau kuliah di ITB itu belajar ilmu. *Nek praktik kono wes pinter. Kono wis dadi pelukis. Wong Jakarta wong ngendi wis ngerti nek kono pelukis.* Belajar di STSRI itu *wis* belajar teknis, *wis ngerti kabeh.* Nah, *saiki* kesempatan kamu belajar ilmu sama orang ITB." Maka ketika di ITB ketemu dengan Rita Widagdo, Dr. Sujoko, Santolima, AD Pirus sebagai pembimbing saya kemudian ada Dr. Primadita juga pembimbing saya. Berketemu orang-orang hebat seniman G. Sidharta, Srihadi. Dari sanalah kemudian saya mendapatkan ilmu pengetahuan bahkan kali pertama saya mengerti tentang semiotika itu justru yang mengajarkan Rita Widagdo. Setelah di ITB, semiotika baru menjadi mata kuliah. Padahal kita di ISI Yogya sudah mempraktikkan itu tapi ya, kita *nga ngerti ilmune iki lho.* Sepulang dari Bandung, rasanya pecah pikiran saya.

IGAS: *Apakah terjadi pertentangan ideologis tentang pemahaman estetika versi ISI Yogyakarta dan ITB?*

AL: Jadi, gini. Sebetulnya dosen ITB tidak membombardir, tapi saya melihat bahwa mereka juga melakukan hal yang sama dengan apa yang dilakukan di Jogja. Namun, pengetahuan yang mereka berikan kepada saya mengubah cara berpikir saya. Gaya seni tidak terletak pada corak, melainkan lebih pada pemikiran individu seseorang. Saya belajar dari pengetahuan orang-orang tersebut dan menyimpulkan bahwa Adi Pirus dan Srihadi di Jogja juga melakukan hal yang sama. Pertanyaan saya sederhana, apa yang terjadi setelah itu? Sementara itu, pemikiran kita dihadapkan pada situasi kehidupan yang sesungguhnya dan terus bergerak. Karya seni harus mengikuti pergerakan tersebut. Gaya seni

bukanlah tentang corak, melainkan pola pikir kita. Bagi saya, itu merupakan sebuah konsep dan gaya ini harus kita perjuangkan dalam konteks apa - pemikiran kita menarik minat kita. Corak akan mewujudkan apa yang ada dalam pikiran kita. Corak dapat bergerak ke berbagai arah. Jika kita hanya belajar teknik melukis dan membuat hal yang sama, itu sama dengan pengrajin yang selalu mengulang-ulang. Bahasa yang sering saya gunakan dengan teman-teman sering menggambarkan hal yang sama. Jika ada gambar wayang, tidak hanya menghadap ke kiri, tetapi juga ke kanan. Mungkin kanvasnya tidak akan habis.

Kedua, dalam berkarya seni, harus ada tema. Pertanyaannya adalah tema apa yang baik? Menurut saya, tema yang baik adalah tema yang memiliki konteks dalam kehidupan manusia dan dapat dibaca oleh banyak orang karena seniman hidup di lingkungan masyarakat. Jika karya kita tidak memiliki konteks dengan kehidupan yang kita hadapi, apa tujuan dari karya seni kita? Apa fungsinya?



Gambar 12 Wajah Topeng Berkonde, 1993

IGAS: Apa yang kemudian Abah coba kritisi dari perkembangan seni lukis dan paradigma berkesenian kita?

AL: Pertama, bagaimana pandangan saya terkait hierarki dalam seni, yang dikemukakan oleh Sanento dengan konsep seni bawah dan seni atas. Dalam pembahasan ini, bukanlah tentang komersialisasi, melainkan tentang karya seni yang memberikan kebebasan berekspresi, namun juga memberikan kontribusi kepada negara dan dunia dalam konteks kehidupan manusia dan alam semesta. Selanjutnya, dalam kondisi konflik atau perang, kita tidak bisa hanya diam dan tidak membuat karya seni karena kita perlu memihak. Sebagai seniman atau pelukis, tidak peduli bidang seni yang ditekuni, kita harus memiliki sikap pilihan. Ini karena kita merasa terikat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Mengekspresikan hal-hal seperti cinta dan patah hati secara romantis dalam karya seni akan menjadi hal yang egois dan absurd. Namun, ada kejadian dalam kehidupan nyata yang dapat digambarkan melalui karya seni. Dengan kata lain, kita bisa mengekspresikan kejadian tersebut melalui karya seni agar orang-orang menyadari bahwa seni juga bisa menjadi wacana di dunia, tidak hanya berita editorial yang menggambarkan kehidupan yang buruk. Bisa kita ambil contoh tentang seni di Bali, yang memiliki konteks tersendiri yang diciptakan untuk tujuan religius dan spiritual, memberikan ketenangan hidup bagi manusia baik yang masih hidup maupun yang sudah meninggal. Namun, jika tidak terus dikembangkan secara turun-temurun, seni tersebut akan kehilangan hidupnya. Jika semua orang di Bali mulai melukis hanya demi kepentingan ekonomi, siapa yang akan peduli dengan orang yang meninggal dunia? Seniman modern memiliki pandangan serupa bahwa seni tidak hanya tentang khayalan dan bentuk yang aneh.

Pengalaman saya saat mempelajari lukisan surealis, yang menurut saya bukanlah surealisme karena hanya meniru bentuk dan coraknya. Bagi saya, itu adalah pengerdilan. Saya menyadari bahwa mereka belum mempelajari bahwa surealisme lahir dari

pemikiran surealis yang menghasilkan bentuk, berbeda dengan pendekatan yang kita terima karena kita mencoba menyesuaikan diri dengan bentuk-bentuk tersebut. Saya belajar tentang surealisme secara mandiri karena tidak diatur dalam kurikulum.

Saya mengkritik pandangan bahwa dekadensi terjadi karena kurangnya gaya dalam seni. Gaya yang diajarkan di institusi seperti ITB, Padang, atau Bali dapat membatasi kreativitas, padahal kreativitas sejatinya tidak terbatas. Saya menyebut perkembangan corak seni, diawali oleh Picasso yang menciptakan periode tersendiri dalam setiap karya saat ada masalah, sebagai kreativitas. Oleh karena itu, penting untuk menyampaikan bahwa kreativitas didukung oleh metode pembelajaran dan pendidikan yang kita terima. Kita tidak perlu terikat dengan tradisi yang telah berlangsung puluhan tahun. Seni terus berkembang karena seni itu sendiri adalah pergerakan. Jika seni saat ini melayani kepentingan ekonomi, akan ada lukisan-lukisan dekoratif semata demi menjaga kelancaran ekonomi kreatif.

IGAS: Berarti isian kurikulum pendidikan akan memengaruhi mindset seniman dan arah kreativitasnya?

AL: Maka, saya mulai mengkritik istilah “on the spot” yang masih ada saat ini. Saya mengkritisi penggunaan istilah tersebut, bahwa jika ingin belajar secara serius, belajarliah tentang impresionisme. Impresionisme adalah konsep yang mewujudkan penggambaran langsung (*on the spot*) saat melukis di luar ruangan. Dengan demikian, kamu dapat merespons cahaya yang memengaruhi objek sehingga tercipta kesan yang bervariasi dalam spektrum warna dan dimensi, dari suasana impresionisme tersebut. Secara psikologis, ini membangun situasi pelukisnya. Konsep ini diajarkan pada semester 1 dan 2. Dari situlah muncul istilah *on the spot*. Jangan menggunakan konsep *on the spot*, tapi mahasiswa melukis dan *finishing*-nya malah di dalam studio seniman. Semua orang harus mau keluar dan melukis langsung. Mereka langsung menangkap esensi dari objek yang mereka pikirkan saat ada

perubahan ritme irama dari alam semesta. Inilah yang seharusnya dipelajari, seperti ketika surealis dan impresionisme berkembang di Amerika. Sayangnya, kita tidak pernah belajar tentang teori itu atau mempelajari sejarahnya. Kita hanya melihat bentuknya, persis seperti yang saya lakukan saat semester 3 dan 4, mencari bentuk yang saya suka. Namun, ini hanya sifat sementara karena karakternya akan mengalami perkembangan.

Maka, pada saat ini, pendidikan seni harus ditingkatkan. Kurikulum harus ditingkatkan dan *mindset* para dosen harus diubah. Tidak mungkin jika kita masih menggunakan paradigma dan cara lama karena hal itu tidak akan menghasilkan hasil yang memadai. Merujuk pada ironinya, mahasiswa yang diutamakan adalah yang pragmatis, yang penting mampu berkesinambungan.

Maka, dalam dunia pendidikan seni rupa, terutama seni lukis, pengajaran mengenai sejarah perkembangan aliran seni harus diiringi dengan pengetahuan lain dan konsep-konsep yang berhubungan.



Gambar 13 Melukis *On the Spot*, Parangtritis, 1980

IGAS: *Tampaknya Abah berulang kali menekankan pada lemahnya kemampuan seniman dalam hal manajemen tata kelola yang bersifat ekonomi. Bagaimana mengantisipasi ini?*

AL: Paradigma pendidikan telah berkembang, dan kurikulum juga harus mengikuti perkembangan tersebut. Di ISI Yogyakarta, ada

Jurusan Tata Kelola yang seharusnya menjadi mata kuliah pilihan lintas jurusan, seperti Jurusan Seni Lukis, agar mahasiswa mampu mengelola karya-karyanya untuk kebutuhan ekonomi kreatif. Pemahaman tentang tata kelola ini penting agar para mahasiswa dapat menciptakan nilai ekonomi dari karya seni mereka. Mahasiswa sadar bahwa dia harus mampu mengelola karya-karyanya untuk kebutuhan yang bersifat ekonomi kreatif supaya nanti dia bisa menghidupi dirinya, bisa menghidupi keluarganya, tapi tidak keluar dari jalur nonkreatif, tetap di jalur kreatif.

Dosen-dosen juga harus terus berkembang dan mentransfer pengetahuan baru kepada mahasiswa, terutama dengan tantangan pada era industri dan media sosial yang memengaruhi ekonomi kreatif. Penggunaan teknologi komunikasi, seperti media sosial, harus dipertimbangkan dalam pengembangan tata kelola dan tidak terpaku pada pola tradisional. Selain itu, mahasiswa juga perlu membangun kemampuan kreativitas dan idealisme melalui pengetahuan filsafat, antropologi, dan sosiologi. Kecerdasan spasial dan pengetahuan sangat penting, serta kesiapan menghadapi perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang menjadi tantangan baru. Sekolah seni harus bergerak mengikuti perkembangan zaman dan mengantisipasi perubahan psikologis, batiniah, politik, dan ekonomi. Dunia pendidikan seni harus berani melepaskan nilai-nilai dan mampu menghadapi konteks yang terkini, sambil tetap meneguhkan dasar-dasar seni seperti lukisan Bali di Kertagoso dan karya-karya Picasso yang dihadapkan pada kepentingan politik dan ekonomi. Sejarah seni di Indonesia selalu terkait dengan ekonomi, politik, agama, dan pemberontakan, dan ini juga harus diperhatikan dalam pemaknaan seni saat ini.

IGAS: Berarti kecerdasan spasial, kecerdasan budaya, dan melek kecerdasan teknologi (AI) sangat penting bagi perkembangan gagasan seniman?

AL: Pertanyaan yang muncul adalah mengapa seniman lebih sering berinteraksi dengan seniman lainnya daripada dengan

masyarakat nonseni? Mengapa seniman enggan berinteraksi dengan akademisi? Interaksi sosial antara disiplin yang berbeda dapat terjadi dalam kehidupan mahasiswa karena mereka berinteraksi dengan mahasiswa dari perguruan tinggi lain seperti UGM, UIN, dll., dan juga dengan masyarakat luas. Dalam interaksi ini, seniman dapat belajar dari masyarakat dan mendapatkan ide-ide baru dari mereka. Kecerdasan kita tidak hanya dapat diperoleh dari bidang kita sendiri, tetapi juga dari orang-orang di sekitar kita. Oleh karena itu, untuk melihat realitas yang sebenarnya, kita perlu keluar dari lingkaran kehidupan seniman dan tidak menjaga jarak dengan masyarakat, tetapi harus terlibat langsung dalam kehidupan mereka. Dalam teori biologi, observasi dan interaksi merupakan hal yang penting. Jangan menciptakan jarak antara kita dengan objek yang kita gambar, tetapi datanglah langsung ke pasar dan amati selama 1-2 hari untuk benar-benar memahami pasar tersebut. Penting untuk memahami bahwa pengalaman kita dalam melihat hal-hal dengan indra kita akan tertanam dalam pikiran kita dan bisa digunakan sebagai ide kreatif pada masa depan. Dalam konteks pendidikan saat ini, dengan adanya dunia maya dan teknologi yang maju, kita harus meyakini bahwa seluruh tubuh kita dapat mengantisipasi perkembangan teknologi agar kita tidak tertinggal.



Gambar 14 Membayang, Sketsa, 2001

IGAS: Tentang karya Abah sendiri, konteks persoalan apa yang diangkat?

AL: Karya-karya saya memiliki konteks yang kontekstual karena saya merespons dan bergesekan langsung dengan media, seperti koran, majalah, dan televisi. Saya mengamati dampak kebijakan sosial, ekonomi, dan politik kepada masyarakat yang menghasilkan ketimpangan ekonomi, korupsi, arogansi, kekuasaan, dan penindasan. Semua ini merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita. Saya percaya bahwa kita tidak bisa diam dan acuh terhadap hal ini. Jika semua orang sibuk menciptakan karya-karya yang menghasilkan keuntungan ekonomi dan memberikan kesenangan secara finansial, itu merupakan hal yang sah. Bagi saya, ini merupakan sesuatu yang ideal dalam berkesenian. Saya tetap menjadi seorang seniman, namun juga belajar tentang filsafat. Pengetahuan filsafat menjadi pagar yang melindungi saya agar tidak terjerumus ke pemikiran sosial politik yang praktis dan pragmatis. Agama dan kepercayaan kepada Tuhan tetap menjadi dasar saya sehingga saya tidak terbawa oleh arus pemikiran-pragmatis tersebut. Ada hal-hal yang harus saya batasi dalam hal ini karena jika saya tidak belajar filsafat, mungkin saja saya akan menjadi seorang politikus praktis, pragmatis, atau bahkan teroris di dunia seni. Oleh karena itu, kerangka berpikir metaforik dalam konteks seni tetap saya jaga.

IGAS: Metaforik lukisan Abah kan menggunakan idiom kepala babi, representasi makna apa di dalamnya?

AL: Pada tahun 1985 sebelum jatuhnya Orde Baru 1998, saya mulai memasuki dunia seni. Saya mengekspresikan diri secara impresionistik, dekoratif, dan ekspresionis abstrak. Saya melihat ini sebagai sebuah proses dan kemudian harus menentukan jalurnya ke mana. Pada tahun yang sama, saya membuat gambar babi berdasi untuk kali pertama. Pada saat itu, negara ini sudah mencapai puncak kekuasaan oleh orang-orang koruptor dan

berbagai kalangan. Pada masa itu, mengenakan dasi menjadi identik dengan para pejabat dan para pejabat kita pada saat itu sebagian besar merupakan koruptor. Mereka melakukan korupsi, penindasan, dan masih banyak lagi. Nah, jika menggambar orang dengan dasi terlalu verbal, “seninya di mana?” Akhirnya, saya menggantikan kepala orang tersebut dengan kepala babi. Bukan celeng, tapi babi. Karena makna celeng berbeda dengan babi. Bagi saya, babi itu bukan hanya mencuri, tetapi babi kota yang biasanya akan dibekukan dan dipanen. Saya melihat bahwa ini sesuai dengan babi karena dalam agama saya, yaitu agama Islam, babi diharamkan. Mereka memiliki bau yang tidak enak dan proses produksinya cepat. Para koruptor dapat dengan cepat mendapatkan kekayaan dengan melakukan korupsi. Oleh karena itu, saya mengambilnya sebagai metafora, menggambarkan orang-orang dengan berdasi sebagai kepala babi. Inspirasi untuk menggambarkan babi ini datang dari tetangga saya yang beternak babi sehingga saya mengerti proses beternaknya, cara memberi makan, bau yang dihasilkan, bagaimana hasil panen, saya paham betul. Oleh karena itu, saya membuat lukisan babi berdasi. Gambar tersebut menggambarkan kejadian pembebasan tanah yang digunakan untuk kepentingan kelompok tertentu secara paksa. Jadi, lukisan-lukisan ini muncul dari kejadian-kejadian nyata, bukan sekadar karangan-karangan saya.



Gambar 15 Antara Jagung dan Pistol, Cat Minyak di Atas Kanvas, 2011

IGAS: *Pernyataan terakhir terkait tentang refleksi Abah mengenai dialektika perjalanan kesenian dan transformasi spiritualitas diri. Sumangga.*

AL: Sejak kecil, saya diajak oleh orang tua untuk menyaksikan kegiatan seni, terutama seni pertunjukan seperti wayang, ketoprak, ludruk, dan Srimulat. Pada zaman dahulu, pameran lukisan tidak banyak dan tempatnya terbatas, seperti di Hotel Majapahit, Balai Pemuda Dewan Kesenian Surabaya, atau Taman Budaya Jawa Timur di Surabaya. Ketika saya diajak ke tempat-tempat tersebut sejak kecil, sebenarnya orang tua saya tidak bermaksud mendidik karena dia hanya mengikuti hobi, dan saya pun ikut biasa. Dalam satu keluarga, jika salah satu anggota pergi, maka semua anggota akan pergi. Ketika saya dewasa dan mulai berpikir secara dewasa di Jogja, saya baru menyadari bahwa apa yang dilakukan oleh orang tua saya adalah salah satu cara untuk menggali anugerah yang diberikan oleh Tuhan. Sejak kecil, ditanamkan dalam diri saya tentang seni. Hal ini masuk ke dalam ruang bawah sadar dan terus menyentuh pada sisi terpenting, yakni bakat yang diberikan oleh Tuhan, yang mengarahkan saya kepada takdir, hingga akhirnya menjadi apa yang saya sekarang ini, yaitu sebagai seniman dan seorang guru seni. Proses ini tentunya terjadi baik secara sadar maupun tidak sadar, membentuk karakteristik dan mengkristal menjadi semangat yang ada di dalam diri saya, dalam pikiran saya. Secara spiritual, semangat untuk hidup dalam kesenian terbentuk melalui proses tersebut, dan kemudian berkembang menjadi cinta terhadap seni. Ketika mencintai, muncul keinginan untuk meningkatkan rasa cinta tersebut, karena intinya seni bukan hanya menyampaikan pengalaman hidup, tetapi juga memberikan keindahan pada kehidupan orang lain, kelompok, negara, bahkan dunia ini.

Pertanyaan-pertanyaan ini mengkristal menjadi pemikiran yang menguatkan jiwa spiritual saya. Ternyata, kesenian tidak bisa diam, seni terus bergerak, hidup mengikuti perkembangan zaman. Hingga sekarang, saya memilih seni ini untuk dibawa ke arah yang ideal menurut pemikiran saya sendiri. "*Sik kaya apa,*" seperti apa

konsep dan wujudnya, tentunya tidak sama untuk setiap orang, akhirnya saya yang menentukan.

Simpulan

Seni memiliki kekuatan untuk membentuk dan mengubah pikiran manusia, serta merangsang emosi, intelektual, dan spiritual. Seniman dan akademisi seperti Alex Luthfi menciptakan karya seni yang tidak hanya mencerminkan pengalaman hidup dan peristiwa penting, tetapi juga memiliki konteks sosial yang kritis. Pemahaman estetika dalam seni penting untuk membentuk dan mengubah pikiran secara positif. Dalam refleksi kritis, gagasan atau ide seniman dikomunikasikan kepada publik melalui karya seni, yang menciptakan intensionalitas dua arah antara subjek dan objek. Kesadaran sejarah tentang relasi pengetahuan masa lalu, kini, dan masa depan.

Alex Luthfi menjalani perjalanan artistik yang unik, yang dipengaruhi oleh konsep seni Barat dan Timur. Dalam mencapai 'dunia yang ideal,' Alex Luthfi menggunakan landasan filsafat dan refleksi untuk menemukan kesatuan sistem organis dunia ideal tersebut. Hal ini termasuk dalam ekspresi estetikanya melalui penggunaan simbol dan metafora modern untuk mengekspresikan pikiran, kehendak, dan emosi Jawa secara halus. Selain itu, praktik *lelaku* seni dan spiritualitasnya juga menganut prinsip tanpa kekerasan, yang melibatkan penerimaan terhadap kontradiksi dan menghindari konflik. Terakhir sebagai seorang seniman dan pendidik, ia menyoroti nilai relativitas budaya, pluralitas, dan multikultural sebagai sifat budaya yang penting untuk membangun kehidupan yang mutual, setara, dan harmonis demikian juga untuk proses terwujudnya dunia seni yang ideal, yakni dinamisnya kreativitas dan tanpa batas.

Daftar Rujukan

- Amin, S. (2012). *Filsafat Barat Abad 21*. Daulat Riau.
- Budianto, I. M. (2007). Memahami Seni dan Estetika. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(1), 124.
- Burhanuddin, N. (2015). Pemikiran Epistemologi Barat: dari Plato Sampai Gonseth. *Intizar*, 21(1), 133–146.
- Daulay, M. (2010). *Filsafat Fenomenologi: Suatu Pengantar*. Panjiaswaja Press.
- Gadamer, H.-G. (1975). *Truth and Method*. Seabury.
- Glendinning, S. (2007). *In the Name of Phenomenology*. Routledge.
- Gryglewski, P., Chernyshev, D., Kashchenko, O., Shilo, A., & Ivashko, Y. (2021). Between Practice and Theory: Comments On The Specificity of Art History and Art Education In Poland and Ukraine. *Art Inquiry. Recherches Sur Les Arts*, XXIII, 168–190.
- Hasanah, H. (2017). Hermeneutik Ontologis-Dialektis Hans-Georg Gadamer: Produksi Makna Wayang sebagai Metode Dakwah Sunan Kalijogo. *Jurnal At-Taqaddum*, 9(1), 1–33.
- Jauss, H. R. (1982). *Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics*. University of Minnesota Press.
- Kau, S. A. P. (2014). Hermeneutika Gadamer dan Relevansinya dengan Tafsir. *Farabi (e-Journal)*, 11(2), 109–123.
- Madjid, A. (2014). Fenomenologi dan Hermeneutik: Perbandingan Dua Epistemologi. *Jurnal Ethnohistori*, 1(1), 1–21.
- Mariato, M. D. (2017). *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Moran, D. (2005). *Edmund Husserl: Founder of Phenomenology*. Polity Press.

- Ramadhani, C. C. (2017). Penysadaran Berekspresi dalam Estetika Seni Rupa Kontemporer. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi (Melalui Riset Berbasis Praktik Seni Dan Desain),"* 139–146.
- Roald, T., & Lang, J. (Eds.). (2013). *Art and Identity: Essays on the Aesthetic Creation of Mind*. Rodopi B.V.
- Sukidin, & Suharso, P. (2015). *Pemikiran Sosiologi Kontemporer*. UPT Penerbitan UNEJ.
- Wafa, W., & Supianudin, A. (2017). Masuknya Hermeneutika dalam Lingkup Ilmu Tafsir. *Jurnal Al-Tsaqafa*, 14(01), 207–212.
- <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/alex-luthfi-r>, diunduh 28 Juli 2023, pukul. 20.06 WIB.

Biografi Penulis

I Gede Arya Sucitra

Lahir di Denpasar, Bali, 8 Juli 1980. Dosen tetap S-1 di Jurusan Seni Murni, FSRD, ISI Yogyakarta (2006 - sekarang). Pendidikan S-1 Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta; S-2 (*Master of Art*) Jurusan Pengkajian Seni Pertunjukan & Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM; dan melanjutkan pendidikan doktoral (S-3) filsafat di Fakultas Filsafat, UGM (2019-sekarang).

Penulisan Buku: *Seni Foto Walter Spies Bali 1930* terbitan Bentara Budaya Yogyakarta (2013); buku literatur seni *Pengetahuan Bahan Lukisan* terbitan Badan Penerbit ISI Yogyakarta (2013). Penggagas dan editor buku *Narasi Sanggar Dewata Indonesia* terbitan Sanggar Dewata Indonesia (2013), buku seni *Tugas Akhir Penciptaan Fotografi*, terbitan BP ISI Yogyakarta (2016); buku biografi Oka Astawa *Narasi Oka Art Project #1* terbitan Penerbit SAE Yogyakarta (2016); buku seni

Partners Spirit of I Dewa Made Mustika terbitan Agung Tobing (2017). Editor buku seni TARING PADI *Bara Lapar Jadikan Palu*, terbitan Galeri R.J. Katamsi (2018), editor buku seni *Media Baru #OnWhat*, terbitan Galeri R.J. Katamsi (2019), buku bunga rampai purnabakti Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A., Ph.D. *Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni*, terbitan BP ISI Yogyakarta (2019), editor buku seni *Mes 56; We Go Where We Now*, terbitan Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta (2019), buku Seni & Revolusi Industri 4.0 “*Dari Karya Maestro hingga Generasi Milenial: Refleksi Perjalanan Galeri R.J. Katamsi sebagai Representasi Galeri Seni Akademik*”, terbitan BP ISI Yogyakarta (2019); buku seni *Trajectory: Posthumous Solo Exhibition of I Nyoman Sukari*, terbitan Sarasvati Art Communication & Publication (2019); buku prosiding seni “*Kreativitas & Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI*”, terbitan BP ISI Yogyakarta (2020), buku *Proceeding International Conference Festival Kesenian Indonesia (FKI) XI*, terbitan ISBI Bandung (2021), buku seni *Merupa Bali: Sepilah Jejak Estetika Perupa Diaspora Bali di Yogyakarta* (2023), buku *Proceedings of the 2nd International Seminar on Cultural Sciences of Brawijaya, ISCS 2022*, terbitan EAI (2023).

2000-2023 aktif terlibat undangan seniman/peserta pameran seni rupa, penelitian seni rupa, seminar seni, dan kuratorial pameran seni rupa. Tulisan artikel seni rupa dan filsafat seni telah diterbitkan di sejumlah media massa seni dan jurnal ilmiah *scope arts & humanities* dan filsafat baik tingkat nasional maupun internasional. Memiliki sejumlah sertifikat HKI penciptaan karya seni rupa dan artikel ilmiah.

Email: arya.sucitra@isi.ac.id

Tautan link artikel media jurnal ilmiah *online*:

SCOPUS ID : 57225038734
ORCID ID : <https://orcid.org/0000-0002-8421-1985>
GOOGLE SCHOLAR ID :
<https://scholar.google.co.id/citations?user=TEWYBVAAAAAJ&hl=id>

MERAIH INTERMEDIALITAS DALAM KARYA ALEX LUTHFI

Kris Budiman

Program Studi Kajian Budaya dan Media
Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

ABSTRAK

Karya seni cetak cukil kayu, "Pemimpi" (28 x 25 cm), diciptakan oleh Alex Luthfi pada 2020 dengan menetapkan sebuah puisi Langston Hughes sebagai rujukannya. Untuk itu, dia harus berkarya dengan fokus ganda. Di satu sisi, dia bergulat untuk meraih makna-makna dalam karya sastra tersebut; di sisi lain, dia terlibat dalam proses penciptaan sebuah karya seni visual yang memiliki karakteristik tersendiri. Prosedur kerja yang ditempuhnya, dalam kajian media dengan pendekatannya semiotik, dapat dimasukkan ke dalam suatu konsep yang dikenal sebagai intermedialitas. Kecenderungan intermedialitas, yang hingga sejauh ini dapat teramati dalam korpus karya-karya Alex Luthfi, serta bagaimana praktik intermedialnya, terutama dengan mengedepankan kasus transposisi "Pemimpi" dari sebuah puisi ke dalam seni visual, merupakan pokok bahasan di sini. Tujuannya adalah untuk merefleksikan potensi dan peluang intermedialitas yang hanya mungkin diraih melalui daya kreatif.

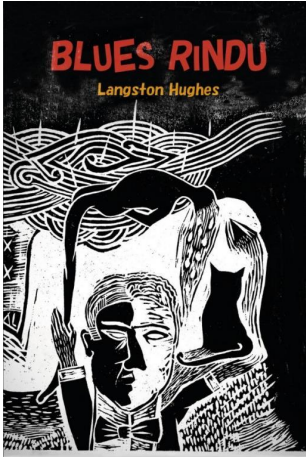
Kata kunci: intermedialitas, puisi, seni cetak cukil kayu, seni visual, transposisi

Pada Mulanya

Pada mulanya adalah jeda panjang sebagai konsekuensi dari pandemi, tanpa kejelasan kapan berakhir. Pengalaman "di rumah saja" selama berminggu-minggu, kemudian berbulan-bulan, memunculkan sebaris ide untuk mengisi waktu. Salah satu opsi yang terpilih adalah menerjemahkan —sebuah aktivitas produktif yang diharapkan cukup menghibur hati — puisi-puisi Langston Hughes (1901-1967).

Buah pena penyair berkulit hitam Amerika Serikat ini satu demi satu saya alihkan dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Tanpa terasa, memasuki bulan ketiga masa pandemi, telah mencapai jumlah seratusan. Setelah dilengkapi dengan kata pengantar dan lain-lain, naskah kumpulan puisi ini saya serahkan kepada penerbit. Nah, untuk keperluan gambar sampul buku puisi Langston Hughes inilah saya lalu mengontak Abah Alex Luthfi (selanjutnya disingkat: AL). Kami menyepakati pilihan teknik dan genrenya, yakni cukil kayu (*wood cut*). Eksekusi selanjutnya berada di tangan AL sepenuhnya. Pihak penerbit dan saya cukup menunggu saja hingga karyanya siap. Ternyata tidak perlu menanti lama. Buku puisi Langston Hughes dalam versi terjemahan berbahasa Indonesia itu pun dapat diterbitkan pada Agustus 2020 (lihat Gambar 1). Sebuah karya visual AL yang tampak distingtif — terkesan “beda” dari buku-buku sejenis — menjadi penanda identitas di sampul depannya.

Demikianlah alur singkat kolaborasi yang memicu sebuah karya seni grafis (*printmaking*), “Pemimpi” (28 x 25 cm), yang diciptakan oleh AL pada tahun pertama pandemi (lihat Gambar 2). Karya cukil kayu ini mendapatkan judul demikian karena AL telah memilih dan menetapkan sebuah puisi Langston Hughes yang berjudul “Pemimpi” sebagai rujukannya — di dalam kajian intertekstualitas (lihat Culler, 2001: 110-121, khususnya 114) bisa disebut sebagai teks latar (*pre-text* atau *prior text*). Teks verbal-puitik ini menjadi basis bagi AL, sekaligus fokus ganda (*double focus*) karena berdampingan dengan sebuah fokus lain, yakni proses penciptaan sebuah karya seni visual. Di dalam kajian media mutakhir, prosedur kerja yang dijalannya ini dapat dimasukkan ke dalam suatu konsep yang dikenal sebagai intermedialitas. Dengan payung konseptual ini, namun tidak diterapkan terlalu ketat, saya sempat menulis sepotong catatan kecil tentang “Pemimpi” di media sosial. Lalu, catatan yang dikerjakan secara sambil-lalu ini agak “diruntutkan” lagi alir gagasannya karena, atas permintaan AL, hendak dimuat dalam bukunya, *Laku dan Lelaku* (2022).



Gambar 1



Gambar 2

Bahasan utama berikut ini adalah tentang bagaimana praktik intermedial AL dengan mengedepankan sebuah kasus terbatas, yakni transposisi dari sebuah teks puitik (“Pemimpi” karya Langston Hughes) ke dalam karya seni cetak, khususnya cetak tinggi yang dikenal sebagai cukil kayu, karya AL dengan judul yang sama. Sebelum sampai pada pokok bahasan ini, perlu lebih dahulu dipaparkan landasan konseptual dan pilihan pendekatan, lalu gambaran umum tentang kecenderungan intermedialitas yang sejauh ini dapat teramati di dalam korpus karya-karya AL.

Intermedialitas: Landasan dan Pendekatan

Setidak-tidaknya sudah sejak dekade 1990-an, intermedialitas kerap digunakan sebagai istilah-payung (*umbrella term*) oleh beragam pendekatan kritis semisal kajian media, kajian film, kajian sastra, kajian seni, bahkan sosiologi. Masing-masing pendekatan ini tidak hanya memahami secara berbeda, melainkan juga memunculkan beberapa konsep lain yang berkaitan atau bertumpang-tindih dengannya seperti multimedialitas, plurimedialitas, transmedialitas, konfergensi media, integrasi media, dan sebagainya (baca Rajewsky, 2005:44). Kemunculannya disertai oleh beraneka praktik dan produk artistik

yang dapat dikualifikasi sebagai gejala intermedial, mulai dari adaptasi (biasanya dari novel ke film), novelisasi (proses sebaliknya, dari film ke novel), dan “musikalisasi” puisi, sampai dengan puisi visual, pertunjukan multimedia, seni instalasi bunyi, bahkan hiperfiksi (*hyperfiction*) dan seni siber (*cyber-arts*).

Meskipun beragam, kajian-kajian intermedialitas ini berangkat dari asumsi yang sama mengenai batas-batas yang *tangible* di antara media: bahwa terdapat kekhususan dan perbedaan-perbedaan di antara media. Sebab, konsep intermedialitas ini sendiri niscaya sudah mengandaikan adanya batas-batas dan perbedaan-perbedaan media (Johanssen & Petersson, 2018:12). Di samping itu, kajian-kajian ini pun mendefinisikan intermedialitas secara sangat longgar sebagai relasi apa pun di antara media yang secara konvensional dianggap berbeda (Johanssen & Petersson, 2018:1). Oleh karenanya, dengan pemahaman yang serba-inklusif ini, konsep intermedialitas dapat menjangkau ruang lingkup yang begitu luas, dari relasi-relasi umum di antara media lama dan media baru, eksplorasi objek-objek campur-media (*mixed-media*) dan objek-objek dalam jaringan intermedial, sampai dengan gejala-gejala yang lebih spesifik semisal remediasi dan ilustrasi.

Singkatnya, agar lebih jelas, ranah kajian ini dapat mencakup (1) subbidang interdisipliner yang biasa disebut sebagai kajian intermedialitas dan (2) suatu bidang penelitian yang lebih luas lagi, yang bahkan mencakup teori dan sejarah media. Sementara itu, intermedialitas sendiri sebagai objek kajian mengacu kepada gejala-gejala kultural apa pun yang melibatkan antarhubungan di antara dua media atau lebih. Ia meliputi semua gejala yang dengan cara tertentu terjadi di *antara* media, sebagaimana diisyaratkan oleh prefiks *inter-* (Johanssen & Petersson, 2018:3).

Pengertian yang sangat longgar ini, yang dapat merengkuh beragam fenomena, tentu tidak memungkinkan kita untuk merunut sebuah teori yang dapat diterapkan, pun tidak dapat membantu kita mengarakterisasi secara lebih persis sebuah gejala tersendiri yang berbeda dari gejala-gejala lain. Oleh karena itu, menurut Rajewsky (2005: 46), diperlukan konseptualisasi atas


intermedialitas secara lebih terbatas, lebih spesifik. Intermedialitas, dalam hal ini, dibatasi hanya sebagai objek kajian bagi pendekatan-pendekatan estetika dan kesejarahan media. Pendekatan yang pertama merengkuh isu-isu seperti analisis formal, analisis seni, dan pengalaman estetika; sementara yang kedua mengacu kepada kekhasan praktik media di dalam ruang, lingkungan, dan waktu tertentu (Johanssen & Petersson, 2018:2).

Kajian yang lebih berorientasi semiotik tergolong ke dalam pendekatan yang pertama (pendekatan “estetika”), pun memahami intermedialitas dalam batasan yang lebih sempit, dengan dua tradisi penelitian yang saling terpaut, yakni penelitian tentang intertekstualitas dan lintas-seni (*inter-art*). Yang pertama memandang intertekstualitas dan intermedialitas sebagai dua fenomena yang seiring-sejalan, yakni suatu perujukan semiotik dan/atau relasi intersemiotik. Sementara yang kedua, penelitian lintas-seni, dicirikan oleh pendekatan komparatif untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk seni memiliki perbedaan dan persamaan satu sama lain, khususnya melalui konsep adaptasi (transfer kualitas dari satu bentuk seni ke bentuk seni lain) sebagai panduannya (lihat Johanssen & Petersson, 2018:3-4). Dapat dikatakan bahwa, dalam pengertian sempit ini, gejala intertekstualitas dan lintas-seni saling berkelindan pada ranah kajian intermedialitas lewat pendekatan semiotik.

Pemahaman yang lebih terbatas ini diharapkan dapat memberikan fokus dan kesempatan untuk menerapkan intermedialitas sebagai kategori operasional dalam kerja-kerja analisis konkret. Dalam rangka memenuhi kebutuhan yang lebih produktif inilah kemudian Rajewsky (2005:51-53) berupaya memilah dan memperbedakan tiga kategori atau tipe intermedialitas.

Pertama, transposisi medial (*medial transpositions*) atau transformasi media, yakni produksi suatu objek media berdasarkan pada (kualitas) media yang lain, media “sebelumnya,” misalnya adaptasi novel ke dalam film, lukisan ke dalam puisi, dst. Di sini terjadi transformasi dari produk media tertentu ke dalam media yang berbeda. Kedua, kombinasi media (*media*

combinations), yakni memadukan dua media atau lebih, menggabungkan bentuk-bentuk artikulasi media yang secara konvensional berbeda, ke dalam sebuah objek dengan mempertahankan materialitasnya masing-masing. Tipe ini tidak semata mencakup film dan teater atau seni pertunjukan lain, tetapi juga bidang-bidang di luar itu yang berkarakter multi-media dan campur-media. Ketiga, perujukan intermedial (*intermedial references*), yakni pengacuan terhadap sebuah media yang telah ada sebelumnya melalui sarana/perangkat khas media tersebut. Kategori pertama dan ketiga, transposisi medial dan perujukan intermedial, dapat kita sepadankan dengan intertekstualitas yang lebih sering digunakan dalam kajian semiotika.

Masih terkait dengan transposisi atau transformasi media, Jakobson (1959:233) secara khusus memperbedakan lagi ke dalam tiga jalur. Pertama, dari tanda verbal tertentu ke dalam tanda-tanda verbal lain yang ekuivalen di dalam sistem bahasa yang sama, contoh: *mata* di dalam bahasa Indonesia berekuivalen dengan *indra penglihatan*. Proses penerjemahan intra-bahasa (*intralingual translation*) ini biasa disebut pula sebagai *rewording*. Kedua, dari tanda verbal di dalam sebuah sistem bahasa tertentu ke dalam tanda verbal lain yang ekuivalen di dalam sistem bahasa lain, contoh: *mata* dapat dialihkan ke dalam bahasa Inggris sebagai *eyes*. Ini adalah penerjemahan dalam pengertian sempit, yaitu proses alih bahasa (*interlingual translation*). Ketiga, dari tanda-tanda di dalam sistem bahasa tertentu ke dalam tanda-tanda yang ekuivalen, namun di dalam sistem semiotik yang berbeda, biasanya sistem tanda nonverbal (transmutasi atau *intersemiotic translation*), contoh: tanda visual  dapat menjadi “terjemahan” dari tanda verbal *mata*.

Sesungguhnya apa yang disebut sebagai transmutasi atau “penerjemahan” intersemiotik ini di dalam kajian seni dan film sudah lama dikenal luas sebagai adaptasi. Ciri adaptasi filmis adalah pepadanan sistem tanda sinematik atas capaian sebelumnya (*prior achievement*) ke dalam sistem tanda yang berbeda (Andrew, 1984:96). Dengan kata lain, adaptasi adalah

derivasi sebuah teks nonfilmis yang sudah ada lebih dulu (*prior text*) ke dalam film atau, dalam pengertian yang lebih umum, dari teks yang sudah ada sebelumnya ke dalam bentuk seni yang berbeda (Andrew, 1984:96 & 97). Moda hubungannya, masih mengikuti Andrew (1984:98-100), bisa berupa peminjaman, persilangan (interseksi), dan transformasi. Tidak jarang seorang seniman meminjam — bukan mereplika atau menjiplak — entah gagasan, bentuk, atau materi dari teks lain yang sudah ada sebelumnya (bandingkan dengan perujukan intermedial yang telah dipaparkan tadi). Kecuali itu, adaptasi pun dapat dikerjakan dengan mempertahankan keunikan atau kespesifikan teks asal, dibiarkan dengan sengaja tanpa penyesuaian, atau dengan mereproduksi “sesuatu” yang hakiki di dalamnya (“ruh” atau aspek lain yang dianggap hakiki, entah itu suasana, irama, atau nilai-nilai tertentu) di dalam teks asal (bandingkan dengan transposisi medial).

Kecenderungan Intermedialitas dalam Karya-Karya Alex Luthfi

Gambaran Umum

Sebelum masuk ke dalam fokus bahasan tentang transposisi dalam sebuah karya cetak cukil kayu berjudul “Pemimpi,” kita jajaki lebih dahulu lanskap besar intermedialitas dalam karya-karya AL serta kecenderungannya untuk berproses lintas-*genre* (melintas dari satu *genre* ke *genre* lain, misalnya dari lukisan ke karya grafis, fotografi, dsb.), bahkan lintas-seni atau lintas-disipliner (dari seni visual ke disiplin-disiplin seni yang lain semisal seni pertunjukan, seni video, bahkan multimedia). Dari gambaran ini dapat tertangkap semangat dan gairahnya untuk melompat dari kawasan lama yang nyaman, untuk merambah kawasan-kawasan baru yang penuh tantangan, juga secara tidak langsung eksplorasi tematiknya yang kerap peka-konteks (*context-sensitive*) atas isu-isu sosial-politis.

Berdasarkan pencermatan atas tabel-tabel berikut ini bisa mulai dipetakan kecenderungan intermedialitas di dalam karya-karya AL seturut kategorisasi Rajewsky (2005).

Tabel 1 Perujukan Intermedial

No.	Judul Karya	Genre dan Media	Tahun
01.	<i>Imajinasi yang Terhimpit</i> > wayang rumput	Lukisan	1983
02.	(?) > seni hias Islam	Lukisan	1989
03.	<i>Blue</i> > seni topeng	Lukisan	1994
04.	<i>Reformasi</i> > Garuda Pancasila	Lukisan	1998
05.	<i>Dialog</i> > simbol-simbol Pancasila	Lukisan	1999
06.	<i>Fatamorgana</i> > Garuda Pancasila, (lakon) wayang	Lukisan	2010
07.	<i>Tiwikromo</i> > (lakon) wayang	Lukisan	2011
08.	<i>Molimo</i> > kutipan: idiom bahasa Jawa	Lukisan	2012
09.	<i>Tiwikromo II</i> > (lakon) wayang	Lukisan	2016

10.	<i>Tragedy in Rohingya</i> > teks-teks berita dll.	Lukisan	2018
11.	<i>Icon</i> > Garuda Pancasila	Patung (objek 3 dimensi), kayu, dan logam	2019

(Sumber: Luthfi, 2020)

Keterangan: > Merujuk kepada....; (?) Judul tidak diketahui.

Dari total 23 karya yang terpilih dan kemudian dikategorisasi, sudah tampak jelas preferensi utama AL adalah pada proses perujukan intermedial, yakni sejumlah 11 karya (lihat Tabel 1). Bahkan *signature* visual atau elemen metaforiknya yang paling pokok (*core metaphor*), yaitu sosok manusia babi berdasi, pun direka dengan perujukan intermedial, yaitu dari wacana (pertunjukan) wayang, khususnya tokoh Kala Srenggi dan Celeng Srenggi (Luthfi, 2020:117-118).

Tabel 2 Kombinasi media

No.	Judul Karya	Genre dan Media	Tahun
01.	<i>Stupa</i>	Instalasi fotografi	2015
02.	<i>Tokoh</i>	Instalasi multimedia, lukisan, fotografi, dan seni video	2016
03.	<i>Barbershop</i>	Instalasi seni video	2017
04.	<i>Identity</i>	Instalasi multimedia, lukisan, fotografi, dan seni video	2018
05.	<i>Sujud</i>	Performans, seni cetak (etsa)	2020
06.	<i>Dialog</i>	Fotografi dan lukisan	2020

(Sumber: Luthfi, 2020)

Untuk kombinasi media secara kuantitatif tercatat hanya sejumlah 6 karya (lihat Tabel 2); sedangkan untuk transposisi medial, mengingat keterbatasan sumber data, pun hanya dapat dicatat 6 karya dengan *genre* terbatas, yakni 1 ilustrasi cerpen di surat kabar; 4 karya gambar, foto, dan lukisan sebagai sampul buku; serta 1 karya cukil kayu untuk sampul buku puisi Langston Hughes (lihat Tabel 3). Khusus mengenai adanya transposisi dalam lukisan “Dialog” dan “Tokoh 2,” hal ini baru sebatas dugaan sementara yang belum tentu demikian, masih harus dikonfirmasi. Boleh jadi kedua lukisan ini dibuat sebelum atau sesudah AL menerima, lalu membaca naskah-naskah buku yang bersangkutan.

Tabel 3 Transposisi medial

No.	Judul Karya	Genre dan Media	Tahun
01.	(?) < buku Iman Budi Santosa	Fotografi pada sampul buku	1996
02.	(?) < buku Iman Budi Santosa	Gambar pada sampul buku	1999
03.	<i>Dialog</i> < buku Arifin C. Noor dkk.	Lukisan pada sampul buku	1999
04.	<i>Tokoh 2</i> < buku Jakob Sumardjo	Lukisan pada sampul buku	2009
05.	(?) < cerpen “Baju” (<i>Kompas</i>)	Ilustrasi	2004
06.	<i>Pemimpi</i> < puisi “Pemimpi”	Seni cetak (cukil kayu)	2020

(Sumber: Luthfi, 2020)

Keterangan: < Transposisi dari....; (?) Judul tidak diketahui.

Kecuali itu, masih perlu dicermati pula kemungkinan terjadinya kesekaligus tipe dan proses, contohnya di dalam karya instalasi “Stupa” (2015) dan performans “Sujud” (2020). Keduanya menampakkan sekaligus gejala perujukan intermedial, kombinasi media, dan transposisi medial. Satu contoh lain dengan jalur intermedialitas yang lebih sederhana adalah “Fatamorgana” (2010). Karya ini secara tematik memberi respons terhadap

kepincangan perkembangan politik pascareformasi. “Banyak politisi baru bermunculan [...] seperti lakon *Petruk Dadi Ratu* dalam dunia pewayangan,” demikian dicatat oleh Hidayat (2008:65-66) saat mengulas lukisan ini. Perujukan intermedial atas Garuda Pancasila digarap sekaligus berbarengan dengan transposisi dari sebuah lakon wayang ke dalam lukisan.

Transposisi Medial dalam “Pemimpi”

Sejak dari pembacaan awal telah tertangkap kesan bahwa puisi Langston Hughes, “Dreamer” (dimuat dalam Rampersad & Roessel, 1995), merupakan sebuah puisi lirik yang sederhana. Selain hanya tersusun dari dua belas larik pendek, larik-lariknya tidak disibukkan oleh sarana puitik yang berupa paralelisme bunyi (rima). Pilihan gaya bahasanya pun hampir lempang, hanya bersandar pada repetisi dan paralelisme pola sintaktik; sangat minim kiasan, kecuali sebuah idiom, yaitu *a broken heart* (05.a), dan tiga potong frasa yang mungkin saja bermakna metaforik: *a bronze vase* (02.a), *a wide round fountain* (03.a), dan *a beautiful statue* (04.a).

Teks lengkapnya adalah sebagai berikut (nomor urut sengaja ditambahkan untuk mempermudah penunjukan).

Dreamer

- (01.a) I take my dream
- (02.a) And make of them a bronze vase,
- (03.a) And a wide round fountain,
- (04.a) With a beautiful statue in its center,
- (05.a) And a song with a broken heart,
- (06.a) And I ask you:
- (07.a) Do you understand my dreams?
- (08.a) Sometimes you say you do
- (09.a) And sometimes you say you don't.

- (10.a) Either way,
(11.a) It doesn't matter:
(12.a) I continue to dream.

Puisi berbahasa Inggris ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Pemimpi

- (01.b) Kuraih mimpi
(02.b) Kujadikan kolam perunggu,
(03.b) Dan pancuran besar,
(04.b) Dengan arca indah di tengahnya,
(05.b) Dan sebuah lagu patah hati,
(06.b) Kutanya kau:
(07.b) Apakah kau mengerti mimpiku?
(08.b) Kadang kau menjawab ya
(09.b) Kadang kau menjawab tidak.
(10.b) Walau begitu,
(11.b) Tak masalah:
(12.b) Aku terus bermimpi.

Dapat diamati bahwa teks terjemahan di atas tidak (mungkin) sepenuhnya setia pada struktur dan makna yang termaktub di dalam bahasa sumber (bahasa Inggris). Sejak dua larik pertama (01.a & 01.b; 02.a & 02.b), misalnya, kata ganti milik (*my* '-ku') dan kata ganti anaforik (*them* 'mereka') sudah dilesapkan. Pelepasan lain juga dilakukan terhadap pengulangan sebuah kata hubung *and* 'dan', yang segera terbaca perubahannya dari 6.a dan 9.a ke 6.b dan 9.b. Pola sintaksis tertentu, semisal *a song with a broken heart* (05.a) diterjemahkan sebagai *sebuah lagu patah hati* (05.b), alih-alih *sebuah lagu dengan hati yang hancur*. Perubahan-

perubahan ini tentu didasarkan atas pertimbangan tertentu, antara lain demi keringkasan dan ritme. Pada tataran makna leksikal, perubahannya mungkin lebih terasa. Kata *vase* (02.a) tidak dialihkan menjadi *vas*, *jambangan*, atau *bejana*, melainkan *kolam* (02.b); sedangkan *fountain* (03.a) tidak menjadi *air mancur*, tetapi *pancuran* (03.b). Begitu pula *statue* (04.a) yang tidak dialihkan sebagai *patung*, melainkan *arca* (04.b). Pergeseran makna-makna leksikal ini tentu disertai kesadaran akan dampaknya yang signifikan dalam tafsir puisi tersebut.

Hal-hal lain yang berkaitan dengan aspek teknis penerjemahan dan tafsir puisi tidak mungkin diperbincangkan lebih jauh di sini karena pertimbangan relevansi dan keterbatasan ruang. Untuk selanjutnya kita akan berkonsentrasi semata pada proses penerjemahan intersemiotik atau transposisi atas teks puitik tersebut ke dalam sebuah karya seni visual yang diciptakan oleh AL, yaitu "Pemimpi" (lihat Gambar 2).

Subjek penutur atau pelaku (sering disebut sebagai *aku-lirik*), yang telah hadir semenjak larik pertama, divisualkan oleh AL sebagai seorang laki-laki berkulit hitam. Penetapan identitas fisik ini tentu dilandasi oleh pengetahuan dan perujukan ekstra-tekstual kepada sosok empirik sang penyair itu sendiri yang berkulit hitam. Subjek ini melakukan tindakan tertentu, yaitu *raih* (01.b), yang langsung dapat ditampakkan oleh AL melalui gestur subjek. Tanda gestural ini memperlihatkan tangan kanan yang terangkat, yang menyerupai tindakan menggapai atau meraih sesuatu. Masih di larik yang sama, objek yang diraih ini dengan spesifik dikatakan sebagai *mimpi*. Akan tetapi, dari beberapa kemungkinan "penerjemahan" secara visual, AL lebih memilih penerjemahan metaforik. Boleh ditafsirkan bahwa visualitas *awan*, yang barangkali mengingatkan kita pada motif mega mendung di dalam khazanah batik Cirebon, merupakan sebuah metafora visual bagi *mimpi*. Di sini konsep mimpi yang abstrak dan tak-kasat mata telah dikonkretkan secara visual. Strategi AL dalam *visualizing the unvisual*, memvisualkan yang tak-visual, seperti ini akan kita temukan lagi nanti.

Mulai dari larik (02.b) sampai dengan (04.b) ditemukan tiga objek, tepatnya: kata benda tertentu, yang merupakan jelmaan dari mimpi tadi, meski boleh saja ditafsirkan sebagai rangkaian metafora. Yang pertama, *kolam (perunggu)*, tampaknya divisualkan sebagai goresan garis-garis pendek horizontal yang sugestif atau asosiatif, yang berpotensi untuk menghadirkan keserupaan (*resemblance*) dengan air kolam. Yang kedua, objek lain yang masih terkait langsung dengan *kolam*, adalah *pancuran*. AL “menerjemahkan” objek ini secara visual melalui garis-garis panjang vertikal yang juga asosiatif atau sugestif, berpotensi untuk menyarankan keserupaan dengan air yang memancar, bukan *muncrat* seperti *fountain*. Dan, yang ketiga adalah *arca*. Di satu sisi, kata ini tidak persis bersinonim dengan *patung*. Keduanya memiliki keluasan medan makna yang berbeda, pun konotasi yang berlainan pula. Biasanya makna *patung* dipahami lebih luas ketimbang *arca* yang terbatas — sering berkonotasi sebagai “berhala” dan dikait-kaitkan dengan pemujaan. Pilihan diksi di dalam versi terjemahan ini sebetulnya tidak menunjuk kepada sosok arca tertentu. Acuananya tetap dibiarkan generik, terbuka, bisa berupa arca apa saja. Kendati demikian, di dalam karya visualnya AL memberikan identitas yang lebih spesifik; dia melakukan partikularisasi atas *arca* ini dalam wujud seekor kucing hitam (atau siluet kucing?).

Larik selanjutnya (05.b) memuat sebuah frasa, yakni *lagu patah hati*. Ditilik dari aspek kemaknaannya, frasa ini berpotensi memunculkan citraan auditoris, bahkan musikal. Strategi yang diterapkan AL kembali lagi seperti di larik (01.b) ketika objek yang tak-visual menuntut untuk divisualkan, *visualizing the unvisual*. Makna kata *lagu* masih dapat diwakili melalui elemen visual tertentu semisal irama visual, garis-garis bergelombang ritmik, yang sekaligus menjadi metafora bagi *mimpi* tadi. Sementara kondisi emosional *patah hati*, emosi yang abstrak ini, agaknya dapat diterka dari dua kemungkinan, yaitu (1) ia dikonkretkan melalui ekspresi wajah subjek atau (2) dilesapkan, tepatnya: cukup diandaikan saja, dibiarkan berkembang sendiri di dalam imajinasi audiens. Meski secara konvensional bisa saja digunakan sebuah metafora visual (tetapi klise), yaitu gambar hati yang retak, toh —

sudah dapat diduga — AL akan menghindarinya.

Memasuki larik (06.b), hadir seorang subjek lain (*kau*), kawan-tuturnya yang ternyata hanya berperan sebagai pendengar, sebagai subjek yang disapa. Mungkin AL, sebagaimana saya juga, membayangkan bahwa subjek kedua ini tiada lain dan tiada bukan adalah kekasih subjek pertama, si laki-laki berkulit hitam tadi. Oleh karena itu, langsung saja dia diwujudkan sebagai (siluet) tubuh yang secara anatomis hampir menyerupai seorang perempuan (?) — barangkali begitu, sebab indikasi fisik-visual tubuhnya cenderung ambigu. Tiga larik berikutnya sekali lagi mengharuskan AL untuk memvisualkan yang tak-visual. Pada larik-larik (07.b, 08.b, dan 09.b) ini unsur yang tak-visual adalah ucapan atau tutur langsung (*direct speech*) dari subjek pertama kepada subjek kedua. Tutur ini tersusun sebagai pertanyaan yang meminta konfirmasi. Preferensi AL adalah dengan pelepasan visual; cukup disiratkan atau diandaikan saja. Sebab, apabila tetap dihadirkan, mungkin ia akan terkesan mirip komik-strip. Ucapan subjek memang tidak perlu divisualkan, misalnya melalui balon-kata atau rangkaian aksara (tipografi), agar tidak terjebak ke dalam verbalisme yang tidak perlu dalam sebuah karya visual yang baik.

Larik 10.b hanya tersusun dari dua patah kata di dalam bahasa Indonesia (atau sepatah kata dalam bahasa Inggris, lihat 10.a). Unsur ini, sebagai kata hubung (*walau begitu*), adalah satuan kebahasaan yang tak dapat diterjemahkan (*untranslatable linguistic unit*) ke dalam sistem semiotik lainnya, termasuk ke dalam sistem tanda visual. Mengapa begitu? Karena ia tidak memiliki makna leksikal, hanya fungsi gramatikal semata, yakni untuk menyatakan hubungan antarkalimat. Oleh sebab itu, AL segera bergeser ke dalam dua larik terakhir. Di dalam larik 11.b, tanda-tanda visual-kinetik, yakni gerakan (*movement*) kepala dan gestur lengan, diasiasi untuk “menerjemahkan” makna ketidakpedulian subjek pertama terhadap respons apa pun dari subjek kedua. Demikian pula dengan larik terakhir (12.b), pun lewat gerakan dan gestur. Perhatikan bahwa kepala (wajah) subjek dihadirkan sekaligus dari depan dan samping, memberi kesan

seolah-olah tengah menggeleng. Sementara itu, mengenai *mimpi* yang ditransposisi secara metaforik sebagai goresan yang menyugestikan atau menyerupai awan, tidak perlu diulangi lagi di sini.

Kendati bahasan ini sudah berupaya sedetail mungkin, masih tersisa aspek lain yang sesungguhnya tidak kalah penting. Aspek ini tidak semata terdapat di tataran kata (yang umumnya sebatas pada kata benda dan kata kerja) dan kalimat, tetapi di tataran yang lebih tinggi, yakni tataran diskursif atau representasi. Taruhlah tentang bagaimana konstruksi subjek (laki-laki kulit hitam, yang dapat dipadankan dengan sosok penyair) dan pemosisian subjek (*subject-positioning*) yang terbangun di dalamnya. Pemilahan di antara subjek pertama yang berperan aktif dan subjek kedua yang lebih pasif atau reseptif coba ditafsirkan oleh AL secara spasio-visual, dengan cara menempatkan yang satu di dalam bingkai, bahkan di titik pusat perhatian, sementara yang satu lagi di luar bingkai, tidak ditampakkan. Kecuali itu, masih terdapat masalah konstruksi subjek ketiga, yakni audiens (“pembaca”) yang juga berlokasi “di luar bingkai,” tepatnya: di luar teks. Kehadirannya hanya dapat dibayangkan melalui analogi, semacam kode sinematografis, tepatnya: sudut-pandang *objective camera* di dalam representasi film.

Catatan Reflektif

Bagian ini tidak menyodorkan simpulan langsung, baik tentang karakteristik general karya AL maupun karakteristik khusus yang sering kali berkuat dengan intermedialitas. Alih-alih, namun tetap gayut dengan pokok bahasan ini, saya hendak menyampaikan semacam refleksi di dalam naungan pendekatan semiotika tentang proses transposisi atau “penerjemahan” dari teks kesastraan, terutama puisi, ke dalam karya seni visual.

Secara umum, ditinjau dari sudut proses penciptaan, seni visual — tidak hanya menjangkau *genre* yang tergolong seni rupa konvensional, melainkan juga film dan media digital — bisa dikatakan berpijak dari fakta-fakta eksternal untuk menuju ke

dalam motivasi dan konsekuensi internal atau, jika dirumuskan secara semiotik, dari persepsi (indrawi) menuju signifikansi. Pergeseran dari dunia yang selalu sudah terberi (*given*) ke arah makna-makna yang terlepas dari dunia inilah yang membedakan, misalnya, lukisan dan puisi. Sebab karya sastra, khususnya puisi, justru bergerak sebaliknya. Puisi berpijak dari bahasa, dari tanda-tanda verbal yang bermakna. Kata-kata dirangkai sebagai larik-larik dengan tujuan untuk membangun persepsi (indrawi) tertentu. Di titik inilah letak persoalan “penerjemahan” intersemiotik, dari sistem tanda verbal (puitik) ke dalam sistem tanda visual.

Seperti pernah disampaikan oleh Andrew (1984:101-102), di satu sisi, penerjemahan teks puitik — entah dari satu bahasa ke dalam bahasa lain maupun transformasi dari suatu bahasa ke dalam sistem tanda lain yang nonverbal — berhadapan dengan medan kemuskilan (*the realm of the impossible*). Kendala-kendala “penerjemahan” puisi, dipandang secara semiotik, dapat ditemukan pada setiap tataran di dalam kode verbalnya, dari kendala sintaksis, morfologis, hingga fonologis, sehingga tidak mencengangkan jika Jakobson (1959:238) berujar, *Poetry by definition is untranslatable.*” Menerjemahkan, misalkan saja, larik (05.a) *And a song with a broken heart* menjadi (05.b) *Dan sebuah lagu patah hati* telah mengubah dan mereduksi komponen-komponen makna tertentu yang termaktub di teks asalnya yang berbahasa Inggris. Bukan saja makna *broken* berbeda dari *patah*, tetapi juga pelepasan *with* telah menghilangkan makna relasional yang gamblang di antara *a song* dan *a broken heart*. Ini baru satu contoh kecil saja pada tataran sintaksis.

Akan tetapi, di sisi lain, ternyata tetap dapat ditelisik peluang dan tantangan yang terselip di antara ketidakmungkinan tersebut, kendati capaiannya tentu tidak pernah sempurna. Peluang dan tantangan ini, sekali lagi dengan mengutip Jakobson (1959:238), hanya dapat direbut melalui daya kreatif, entah melalui proses transposisi intralingual, interlingual, ataupun intersemiotik. Jelas, seorang AL memiliki daya kreatif ini, bahkan tiada pernah habis! Seperti dikatakan olehnya:

"[...] terus berlanjut dalam banyak media, seperti patung, *drawing*, sketsa, fotografi, dan videografi. Melalui media ini saya banyak mendapatkan inspirasi sehingga kreativitas terus berlanjut mengalir secara alami, kemudian tercipta karya *mix-media* dan instalasi (Luthfi, 2020:77)."

Daftar Rujukan

- Andrew, Dudley (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Budiman, Kris (2020). "Metatranslasi Alex Luthfi R.," dalam Alex Luthfi R., *Laku dan Lelaku*. Yogyakarta: Metabahasa, hlm. 85-86.
- Culler, Jonathan (2001). *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*. London & New York: Routledge.
- Hidayat, Nanang R. (2008). *Mencari Telur Garuda*. Jakarta: Nalar.
- Hughes, Langston. (2020). *Blues Rindu*. Diterjemahkan oleh Kris Budiman. Yogyakarta: Penerbit JBS.
- Jakobson, Roman. (1959). "On Linguistic Aspects of Translation," dalam Reuben A. Brower (ed.), *On Translation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, hlm. 232-239.
- Johansson, Christer & Sonya Petersson. (2018). "Introduction," dalam Sonya Petersson dkk. (eds.), *The Power of the In-Between: Intermediality as A Tool for Aesthetic Analysis and Critical Reflection*. Stockholm: Stockholm University Press, hlm. 1-21.

- Luthfi R., Alex. (2020). *Laku dan Lelaku*. Yogyakarta: Metabahasa.
- Rajewsky, Irena O. (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality," *Intermedialités / Intermediality*, No. 6, hlm. 43-64, <https://doi.org/10.7202/100550Sar>.
- Rampersad, Arnold & David Roessel. (1995). *The Collected Poems of Langston Hughes*. New York: Vintage Books.

Biografi Penulis

Kris Budiman bertekun di bidang semiotika dan antropologi dengan minat yang agak variatif, dari sastra, seni rupa, budaya visual, hingga sejarah dan kepurbakalaan. Selama tahun-tahun belakangan sudah menerbitkan beberapa buku, antara lain *Ajang Perseteruan Manusia: Sebuah Kajian Semiotik atas Opera Jawa Garin Nugroho* (2015); *Dari Dee ke Leo Kristi* (2017); *Bentang Tubuh, Batu, dan Hasrat: Sejumlah Esai Seni Rupa* (2018); *Tanah Putih: Sebuah Novel* (2019); *Blues Rindu* (terjemahan puisi-puisi Langston Hughes, 2020); dan *Tatanan Wacana* (terjemahan esai panjang Michel Foucault, 2022). Kajiannya tentang intermedialitas meliputi "Daya Naratif dalam Novel dan Film *Twilight*," dalam Lono Lastoro Simatupang dkk. (eds.), *Daya Seni* (2017); "Garudeya: Translasi Lintas-Semiotik dari Cerita ke Relief Candi," dalam Suminto A. Sayuti & Mustofa W. Hasyim (eds.), *Panggung Sastra: Esai-Esai Intermedia Karya Sastra* (2021).

ALEXANDRI LUTHFI RACHMAN: KOMITMEN INTELEKTUAL-ESTETIKA DAN PERSOALAN METAGAMBAR

Dona Prawita Arissuta

Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret, Surakarta
donahasan@gmail.com

ABSTRAK

Di antara yang menarik untuk dituliskan di sini adalah persoalan mendasar terkait dengan status gambar (*picture*) dan rupa (*image*) dalam medan seni rupa pada masa “pictorial turn”: Gambar dan rupa bukan semata persoalan objek dan subjek, tetapi gambar sebagai cara berada, cara mengalami, dan cara melihat realitas, kehidupan, dan dunia atau yang biasa disebut sebagai metagambar. Gambar dan rupa dalam karya seni murni (grafis, lukis, patung), fotografi, *video-art*, *art-film*, dan lainnya tidak semata sebagai objek-voyurisme atau *spectacle* (pengintipan dan penontonan), tetapi sebagai wadah melihat kenyataan yang tidak reduktif dan manipulatif. Di titik inilah penulis akan mengaitkan jejak kreatif dan akademik Alexandri Luthfi Rachman dengan persoalan “pictorial turn” dan bagaimana gambar akan menjadi kecenderungan baru dalam melihat realitas kehidupan sebagaimana pernah diperkenalkan dan diperdebatkan para pakar seperti Gilez Delueze dan WJT Mitchell. Alex Luthfi Rachman telah bekerja sebagai seniman dan akademisi dengan beragam media: lukisan, cukilan, video-dokumenter, *video art*, dan fotografi yang dibarengi dengan memberikan pencerahan tentang “visual literacy” sebagai antisipasi bagi “pictorial turn” yang tengah berlangsung.

Kata Kunci: gambar, rupa, *pictorial turn*, metagambar, Alexandri Luthfi, Gilez Delueze, WJT Mitchell

Pendahuluan

Salah satu kelebihan seniman dan akademisi seni yang pernah dididik oleh para seniman dan akademisi seni lama seperti almarhum Fadjar Sidik, Nyoman Gunarsa, Aming Prayitno, dan Widayat, adalah tumbuhnya pemahaman yang mendalam mengenai detail seni rupa, seperti wawasan yang dalam dan luas tentang diskursus seni dan aspek-aspek material seni rupa seperti warna, cahaya, garis, tekstur, dan bentuk (geometrik, silindris, kubistis, dan trapesium). Ada minat kuat terlibat dalam aspek baik intelektual maupun estetika.

Dari para “seniman dan akademisi maestro” itu, para mahasiswa menerima pula cara pandang estetika baru, yakni membuka kemungkinan-kemungkinan baru yang tidak terpaku pada trend atau intervensi pasar seni. Mereka dibiasakan untuk memiliki penguasaan teknis rupa yang luas dan dalam sekaligus pembiasaan berpikir reflektif: olah pikir yang mendalam, menampung dinamika yang sedang bergolak ke dalam perenungan intuisi yang jernih agar menemukan sikap kesenian yang mencerminkan suara hatinya sebagai seorang seniman Indonesia yang bermartabat di tengah tarikan dan tegangan yang disebabkan oleh modernisme yang menggesek setiap persendian kehidupan manusia Indonesia.

Ada minat kuat terlibat dalam aspek baik intelektual maupun estetika. Alexandri Luthfi Rachman (selanjutnya akan disebut dengan Alex Luthfi R) sangat dipengaruhi oleh proses pendidikan seni semacam itu. Minatnya pada aspek intelektual dari seni sangat kentara seperti tampak dalam karya-karya awalnya yang berbasis studi dan penguasaan teknis yang matang.

Alex salah satu seniman *cum* akademisi yang tumbuh dalam suasana, dinamika, dan pergulatan pendidikan seni rupa yang diampu para “seniman-guru” (dalam makna hakikinya) sehingga memberinya basis intelektual, kreativitas dan, estetika yang kuat dalam mengikuti dinamika seni rupa secara reflektif, termasuk antisipasinya akan hubungan tidak terelakkan dari seni lukis

dengan media-gambar baru seperti fotografi dan *video-art* (sinematografi secara umum).

Beberapa karya lukisnya yang vulgar dan kritis terhadap pertumbuhan kuartal-awal politik-ekonomi dari rezim Orde Baru tampaknya tidak terlalu memaknanya untuk terus mencari kemungkinan baru dari media baru rupa dalam perkembangan seni rupa itu sendiri. Karya lukisnya berupa seri Babi (Babi Berdasi) sebagai kritik vulgar dari kerakusan penguasa dan swasta di dekade kedua Orde Baru yang dipamerkan di Lembaga Indonesia Prancis (LIP), Bandung, pada tahun 1985.



Gambar 1 Dialog, cat minyak di atas kanvas, 1999

Tumbuhnya sikap estetis yang berani, seperti disinggung sebelumnya, belakangan mulai tergerus dan luntur dalam kultur akademik seni di perguruan tinggi seni Indonesia. Lunturnya pedagogi seni sebagai wahana pembentukan kapasitas intelektual seni, pada masa para guru-maestro, yang berarah pada pembentukan moral seniman. Moral tanpa basis intelektual yang luas dan mendalam akan menjadi 'sopan-santun-formal' dan lipstik sehingga tidak mencerminkan pembentukan manusia yang tercerahkan.

Pada perjalanan kreatif dan akademiknya, Alex menunjukkan melalui karya dan tulisannya upaya menjadikan karya sebagai

matra memahami kehidupan. Di antara yang menarik adalah komitmennya memahami arti gambar, fungsi, kesejarahan, dan posisinya dalam kehidupan akhir-akhir ini. Alex menggunakan berbagai medium dalam menuangkan gagasannya tentang gambar. Di antara keberaniannya, Alex menerima tantangan menjadi dosen tetap di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Keberanian kreatif dan akademik Alex beralih dari seni grafis dan lukis ke media rekam seringkali mengaburkan sumbangan estetik dan akademiknya selama ini. Terlihat samar karena peralihan pada level personal merupakan lompatan yang tidak biasa dalam konteks seni rupa di Indonesia, dan menurut ukuran masanya. Bekerja dengan media baru-rupa seperti video (sinematografi) dan fotografi sekaligus mempersyaratkan kekuatan kreatif dan basis penguasaan teknis-rupa yang tidak mudah.

Guna menggambarkan 'ketidakmudahan' seorang seniman dan akademisi seni bekerja dengan media-rupa yang beragam, seperti *hardboard*, lembaran linoleum, kanvas, film, video, dan fotografi bahwa seorang seniman harus memiliki basis pengetahuan yang mendalam dan detail tentang proyeksi (*projection*), interaksi berkas cahaya (*the interaction of beams of light*), suara (*sound*), dan hal terkait proses kreatif fotografi dan sinematografi.

Pengadonan seni grafis dan lukis dengan seni rupa media baru merupakan langkah tak-terhindarkan dari apa yang disebut para pakar sebagai "pictorial turn", yakni proses periodik sejarah umat manusia yang berhadapan dengan era gambar. Gambar telah menjadi metagambar yang menunjukkan bahwa gambar itu sendiri yang menghadirkan dirinya kepada manusia sehingga gambar mampu menjelaskan keberadaannya sendiri tanpa dominasi logos ataupun teks. Sinema sendiri menjadi salah satu medium paling menonjol dari proses terjadinya "pictorial turn" dan terjadinya metagambar itu sendiri karena dunia sinema mampu menghadirkan kehadiran beserta rupa-kehadiran dalam bingkai waktu yang memadatkan masa lalu, sekarang, dan masa depan.



Gambar 2 The Shadow, woodcut mix fotografi, 2020

Antara wacana “pictorial turn”, metagambar, dan sinema yang menggeser persaingan antarbidang seni dengan cara membebaskan kungkungan media dalam membuat sebuah karya seni pada zaman ini. Tidak ada medium terberi dan khusus bagi setiap bidang seni karena cepatnya pergeseran teknologi penciptaan gambar sehingga melahirkan banjir gambar di tengah manusia. Selain menggeser medium-sentris seni, juga menggeser dominasi teks atau logos dalam diskursus estetika dan praktik seni terhadap gambar. *Iconophobia* yang berlangsung lama di tengah umat manusia yang berputar seiring dengan tidak terelakkannya kecenderungan gambar saat ini.

Persoalan “pictorial turn” dan metagambar saat ini akan disinggung lebih jauh di bagian selanjutnya. Di sini hanya menegaskan mengenai visi esestetik Alex yang berangkat dari basis seni grafis dan lukis ke media baru seni rupa seperti fotografi dan sinematografi yang didasarkan pada kemampuannya mengikuti pergeseran dan dinamika wacana seni rupa. Seni rupa media baru

dan ketakterelakkan dari kecenderungan pada gambar saat ini. Selain menguasai seni lukis secara teoretik dan praktik, Alex mengikuti percepatan seni rupa media baru melalui perspektif semiotika sampai pada wacana seni rupa media baru yang post-semiotik sekalipun.

Tulisan ini secara khusus melihat sosok Alex sebagai seorang seniman dan akademisi seni yang mengikuti dengan saksama dinamika gambar (*picture*), rupa (*image*), dan ruh dalam pergulatan seni rupa mutakhir. Pertanyaan mendasar seputar sifat esensial gambar, hubungannya dengan bahasa verbal dan teks, dan posisi gambar dalam wacana seni mutakhir di Indonesia seringkali diabaikan.

Ketertarikan menelisik perjalanan kreatif dan akademik Alex terasa semakin menantang ketika ia menjadi tokoh utama dalam film *This Us Now*, sebuah film pendek dibuat oleh mahasiswinya di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Alicia T. Aprilia, yang mengambil *setting* utama di studio keramik penulis di daerah Mancasan Lor, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Kebetulan secara tidak sengaja, penulis mengenal beberapa mahasiswa dan mahasiswinya yang sering menceritakan gaya mengajar dan pedagogi yang diambilnya terhadap mahasiswa. Memberikan keleluasaan kepada mahasiswa, memberikan pendampingan, kolaborasi, dan membangun suasana komunikasi yang hangat dengan para mahasiswa.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Dalam tulisan ini penulis berutang kepada sumbangan seorang pakar sastra yang bergelut dengan persoalan gambar, yakni William John Thomas (WJT) Mitchell. Ia adalah seorang guru besar di Universitas Chigago, Amerika Serikat. Dalam beberapa bukunya, di antaranya *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics* (2015); *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images* (2005); *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* (1994); dan *Iconology: Image, Text,*

Ideology (1985), Tom Mitchell (demikian ia biasa akrab disapa) mengingatkan akhir dari *iconophobia* yang berlangsung di tengah umat manusia, dan melihat gejala zaman yang memiliki kecenderungan pada gambar (*pictorial turn*). Peralihan ke gambar ini terjadi sebagai proses yang mendesakkan diri ke hadapan manusia (*pressing realization*) karena keberlangsungannya tidak terlalu diantisipasi dengan saksama, disangsikan, tetapi benar-benar menjadi kenyataan tidak terhindarkan. Para pakar sendiri terlalu lama melihat gambar sebagai moda representasi yang menempatkan logos (teks) di atas gambar, tidak melihat gambar selain sebagai medium bahasa yang reduktif dan ideologis.

Mitchell mengatakan bahwa sewajarnya “pictorial turn” terjadi seiring dengan lubernya posmodernisme dan semiotika yang menunjukkan keberadaan masyarakat mutakhir sebagai masyarakat yang hidup dalam kultur kepenontonan dan pengawasan (*surveillance*). Dengan tahapan semacam itu, “pictorial turn” mengisyaratkan kehadirannya dengan fakta metagambar: yakni gambar dengan swaeksistensi dan swapemahaman. Dalam pengertian Mitchell, metagambar mengakhiri dominasi logosentrisme atas gambar dengan terjadi kebebasan gambar dari dominasi verbal dan tekstual (logosentrisme). Dengan mengkritik bahasa di luar kritik posmodernisme, Mitchell mengingatkan bahwa bahasa bukanlah sistem, melainkan medium atau mode diskursif yang heterogen.

Mitchell membedakan antara gambar (*picture*) dan rupa (*image*). Yang pertama (*picture*) lebih pada materi yang membawa kehadiran yang terakhir (*image*). Gambar karena berbasis material seringkali rapuh dan dapat dihancurkan, tetapi rupa lebih pada kehadiran-dalam-citra (rupa) yang tidak dibatasi waktu. Rupa seringkali lebih sebagai representasi-tipikal yang tidak mudah hilang. Penjelasan Mitchell tentang rupa sangat dekat dengan penjelasan tradisi semiotik tentang citra-malaikat yang hadir ke dalam bingkai waktu di dalam ruang-dunia-nyata dalam bentuk seorang pemuda yang gagah yang paling akrab. Manusia cenderung menerima rupa berbasis pada konvensi daripada rupa

yang dihadirkan dengan cara mendesakkan kepada manusia dalam bentuk reduktif dan ideologis. Gambar-gambar *emoticon* atau wajah stiker *smiley* sudah menjadi rupa-akrab (dalam istilah Mitchell “representasi tipikal”) yang mudah dirasakan dan dipahami kehadirannya oleh manusia walaupun diubah dan dibentuk berulang kali dalam segala kemungkinan bentuknya. Wajah dalam stiker *emoticon/smiley* tidak dipahami sebagai representasi individual (orang tertentu).

Sebagai kerangka teoretik untuk melihat perjalanan kreatif dan akademik Alex, teori metagambar yang dikembangkan Mitchell akan berguna untuk memahami alur kerja kreatif dan akademik Alex Luthfi R selama ini. Metagambar dipahami sebagai “*picture about pictures—that is pictures that refer to themselves or to other pictures, pictures that are use to show what a picture is.*” Metagambar dengan demikian memberikan kemungkinan baru dalam memahami gambar karena sebuah karya mampu menghadirkan atau menegaskan kehadirannya sendiri. *Kedua*, bagaimana karya grafis, lukis, *video-art*, dan fotografi Alex jika disusun sebagai koleksi gambar yang dikelompokkan, dikerangkai, dan ditampilkan (dipajang) sehingga memungkinkan refleksi kritis terhadap karya-karyanya. Penulis ingin mengatakan, tanpa dijelaskan oleh Alex, karya-karya berupa grafis, lukisan, *mix-media* (lukisan dengan fotografi), video, dan fotografi akan memiliki kesinambungan referensi-unik yang bisa ditangkap oleh siapa saja yang berinteraksi dengan karya-karya Alex tanpa harus dijelaskan sendiri oleh Alex. Singkatnya, metagambar bekerja melalui interaksi gambar dengan manusia atau sebaliknya daripada gambar sebagai objek pengawasan dan pengintipan manusia semata. Oleh karena itu, pendekatan metagambar akan menunjukkan konteks sosial dari gambar dan rupa serta sudut pandang estetik ataupun moral orang yang membuatnya.



Gambar 3 Ideologi, instalasi mix media, 2020

Hasil dan Pembahasan

Sebelum membahas lebih jauh, penting memaparkan gambaran singkat sosok Alex yang bernama lengkap Alexandri Luthfi Rachman, kelahiran kota Surabaya pada 12 September 1958. Menempuh pendidikan sarjana pada tahun 1978-1983 di STSRI-ASRI, ISI Yogyakarta dan menyelesaikan kuliah pascasarjana di bidang seni tahun 1989-1992 di Fakultas Seni Murni, Institut Teknologi Bandung, Jawa Barat.

Mengawali karier akademis seninya sebagai dosen pada tahun 1986 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta sampai pada tahun 1994. Pada tahun yang sama ia pindah mengajar di Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Pernah menjabat sebagai dekan Fakultas Seni Media Rekam selama dua periode, yakni 2008-2012 dan 2012-2016.

Seperti telah disinggung di bagian sebelumnya, ada tiga aspek penting dalam perjalanan kreatif dan akademik (karena dua hal ini tidak mungkin dipisahkan dalam sosok yang dibahas di sini).

Pertama, seorang Alex Luthfi sebagai seorang seniman yang bekerja dengan berbagai kemungkinan dari medium. Seperti diyakini Mitchell, seni tidak memiliki medium spesifik, sebuah bidang seni cenderung memiliki medium yang dapat dipertukarkan satu dengan lainnya. Alex adalah seorang perupa dengan medium

kanvas dan *hardboard* dengan karya yang telah banyak mendapatkan apresiasi dan perhatian. Masih sebagai seniman, Alex juga menghasilkan karya berupa film (video) dokumenter, *video-art*, dan fotografi.

Kedua, Alex memiliki visi akademik mengenai keberlangsungan dari seni rupa (*visual art*) dan memberikan banyak perhatian pada pentingnya kemelekan-visual (*visual literacy*). Dalam materi perkuliahan dan interaksi dengan para mahasiswanya ataupun dengan berbagai kalangan, Alex banyak menebar pentingnya kemelekan-visual pada masa “pictorial turn”.

Ketiga, sebagai seorang seniman *cum* akademisi seni Alex mengantisipasi pentingnya seni berbasis kelompok atau komunitas. Seni sebagai kerja kolektif, seni sebagai bagian dari proses interaksi banyak orang. Sepertinya visi semacam ini yang telah mendorongnya untuk terlibat dalam kerja seni dengan mendirikan ruang seni atau terlibat sebagai bagian dari komunitas seni. Inilah yang bisa disebut sebagai komitmen seorang Alex pada dunia seni, terutama pada bidang seni rupa sehingga ia selalu mencari peluang dan kemungkinan untuk selalu menjadi bagian dari medan seni rupa Indonesia. Seni apa pun selalu membutuhkan basis sosialnya yang nyata.

Teori metagambar ataupun “pictorial turn” dalam konteks biografis seorang Alex akan menunjukkan bagaimana sosok ini telah bergulat dengan intensif dengan seluruh dinamika di dalam seni rupa dan seni media rekam. Dengan dua sudut pandang Mitchell, penulis melihat komitmen estetik dan akademik dalam dunia baik gambar maupun rupa. Penekanannya yang sering direpetisinya mengenai pembebasan medium, penguatan pengetahuan tentang *visual-literacy*, dan penguasaan atas materi lukisan, video, dan fotografi secara mendalam menunjukkan bagaimana Alex mengajak mahasiswa dan publik agar semakin peka dengan berlangsungnya “kecenderungan gambar” saat ini.

Berapa karya *mix-media*, terutama *mix-media* antara lukis dan fotografi seperti *Paradoks* dan *Masked* menunjukkan dengan

tegas komitmen dalam karya sebagai representasi-unik bagi realitas politik dan ekonomi yang timpang. Ada suatu referensi-stabil dalam karya-karya lukis, cukil, atau *mix-media* (lukis-fotografi) Alex, yakni komitmen Alex akan pentingnya mengupayakan perubahan dan menerima perubahan yang terus berlangsung secara tidak naif di tengah kehidupan. Antara lukisan dengan *mix-media* yang berjudul sama, yakni *Masked*, semakin menjelaskan keunikan referensi-unik dari moral intelektual dan estetika Alex selama ini.

Misalnya lukisan yang berjudul *The gifted Reformation* yang mempertahankan garis, warna, dan bentuk yang matang yang menjadi ciri khas goresan Alex. Akan tetapi, karya ini sangat antisipatif dengan dinamika reformasi politik dan ekonomi di Indonesia yang tidak selalu linear dan sekarang terbukti menjadi reformasi yang murung seperti sosok dalam bingkai warna merah-putih dalam lukisan Alex. Belum lagi jika mengelompokkan karya video dokumenter atau film yang dihasilkan Alex selama ini.

Simpulan

Penelitian terhadap kerja kreatif dan akademik Alex dengan menggunakan kekayaan teori “pictorial turn” dan metagambar Mitchell (walaupun tidak sepenuhnya dioperasikan secara maksimal) menunjukkan bahwa pada zaman dengan dominasi gambar melalui percepatan dan perkembangan teknologi gambar menantang para seniman dan akademisi seni menjadi bagian terdepan dalam proses transformasi sosial dan politik di tengah masyarakat. Hal paling mendasar, menantang para seniman dan akademisi seni melakukan terobosan dan langkah antisipatif meningkatkan kapasitas masyarakat menghadapi zaman dengan dominasi gambar. Di antaranya memperkuat pendidikan dan pembelajaran tentang dinamika gambar dan rupa, terutama penguatan *visual-literacy*.

Alex adalah seniman dan akademisi seni yang mempertahankan kultur seniman dan akademisi seni berbasis pengetahuan mendalam dan luas tentang diskursus seni, mengimani praktik seni

sebagai sebuah proses studi mendalam, pentingnya basis pengetahuan tentang media dan peralatan material terkait bidang seni tertentu secara mendalam sehingga akan melahirkan karya seni yang reflektif dan kuat. Karya seni bagi Alex adalah jalan pemahaman akan realitas dan pembentukan diri sang seniman sebagai seorang manusia yang bermartabat.

Daftar Rujukan

Mitchell, WJT. (1985). *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press.

Mitchell, WJT. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, Illinois: Chicago University Press.

Mitchell, WJT. (2005). *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*. Chicago, Illinois: Chicago University Press.

Mitchell, WJT. (2015). *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics*. Chicago, Illinois: Chicago University Press.

Berapa Tulisan Alexandri Luthfi di Akun Majalah Medium Online: <https://medium.com/@alexandriluthfi>

Biografi Penulis

Dona Prawita Arissuta adalah pengeramik. Karya-karya yang dihasilkan baik dua dimensi maupun tiga dimensi selalu ada material keramik yang digunakan. Berdomisili di Yogyakarta. Selain itu, juga sebagai staf pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Beberapa tahun ini menekuni *craft product* seperti *tableware* dan perhiasan keramik dengan *brand* Kalani Art Project. Sudah banyak perhelatan seni rupa baik dalam negeri maupun luar negeri yang telah diikuti. Ia

juga beberapa kali menjuarai kompetisi seni rupa baik sebagai finalis ataupun semifinalis. Aktif mengikuti residensi, workshop, dan pameran.

EFEK SUBJEKTIF PADA DESAIN SUARA VIDEO SENI “*SILENCE*”

Antonius Janu Haryono

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

antoniusjharyono@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini melihat penggunaan desain suara pada karya video seni dalam membangun efek subjektif. Karya seni video memiliki kecenderungan menampilkan bentuk ekspresi dari senimannya, seperti pada video seni yang berjudul *Silence: Membaca dan Bacalah Karya Alexandri Luthfi R.* Dalam karya video seni ini tergambar figur yang duduk sendirian di tengah hamparan rerumputan yang luas dengan tatapan kosong. Terdapat beberapa visual yang menggambarkan beberapa peristiwa isu sosial, seperti terorisme, koruptor, oligarki, dan huru-hara politik yang dihadirkan tanpa suara. Suara yang dihadirkan dalam karya ini hanya *noise* khas dari sebuah televisi yang tidak menangkap sinyal serta lagu “Bagimu Negeri” di akhir video. Menghilangkan suara-suara yang seharusnya muncul bersama dengan visual digunakan untuk menunjukkan apa yang menjadi kegelisahan dari figur yang merupakan representasi dari seniman. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan pengamatan terhadap penataan suara dalam karya seni video tersebut. Metode analisisnya adalah audiovisual interpretatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan keheningan yang dibangun dalam karya video seni merupakan bagian dari konsep tata suara dalam membangun subjektif penonton sehingga secara tidak langsung penonton ikut merasakan apa yang dipikirkan oleh figur.

Kata kunci: video seni, desain suara, subjektif

Pendahuluan

Menurut Alex Luthfi R (2021), bentuk karya video seni *Silence* merupakan gabungan dari seni videografi dan seni rupa yang mengangkat isu tentang lahirnya gerakan reformasi (1998) yang diharapkan dapat memperbaiki kondisi sosial ekonomi dan politik Nusantara. Namun, hingga sekarang harapan masyarakat dalam menikmati kesejahteraan yang lebih baik daripada masa Orde Baru belum terwujud (*Dies Natalis ke-37 ISI Yogyakarta-Prodi Film dan Televisi – GALERI PANDENG*, n.d.). Kegelisahan akan isu sosial dan politik tergambar dari sosok figur yang duduk di tengah rerumputan seperti seolah sedang memikirkan sesuatu. Dalam ruang imajinasi figur tersebut, harapan indah akan Indonesia yang makmur diperlihatkan dengan visual-visual alam Indonesia yang indah, seperti hamparan gunung dan hutan, persawahan yang subur, serta pantai yang indah. Kondisi yang sebaliknya memperlihatkan bayang-bayang memori dari peristiwa kelam, seperti terorisme, figur koruptor, oligarki, penghamba penguasa, dan huru-hara politik yang menggoyang nilai-nilai Pancasila. Apa yang dipikirkan oleh figur tersebut digambarkan atau dimunculkan dengan menyisipkan gambar-gambar atau *footage* dari semua peristiwa tersebut. Bagian tertentu juga menggunakan teknik *double exposure* atau mencampur dua gambar atau lebih sehingga visualisasinya menjadi lebih dramatis.

Ruang imajinasi yang dibayangkan oleh figur dihadirkan lebih dekat kepada penonton dengan melakukan desain suara. Sesuai dengan judul karya ini, konsep penataan suara yang dibangun dalam karya video seni *Silence* adalah kesunyian. Dari pengamatan yang dilakukan, terlihat hampir dari keseluruhan video seni ini tidak ada suara yang dimunculkan kecuali suara *noise* televisi dan lagu “Bagimu Negeri”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana desain suara dalam karya video seni *Silence* dapat memengaruhi subjektivitas penonton. Penelitian ini menerapkan metode deskripsi kualitatif yang mencakup dua bagian, yaitu teknik pengumpulan data dan analisis data dari desain suara dalam video seni *Silence*.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati unsur-unsur suara yang dimunculkan dan gerakan-gerakan pada gambar yang dalam realitasnya menghasilkan suara atau menjadi sumber suara di setiap *shot*. Suara yang sumber suaranya terlihat di layar atau *frame* sering diklasifikasikan sebagai *diegetic sound* (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Analisis data merupakan proses mengolah data, mengorganisasi data, kemudian mencari pola dan tema-tema yang sama (Raco, 2010). Pola dari desain suara yang ditemukan dalam video seni *Silence* kemudian dianalisis untuk ditarik sebuah simpulan.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Analisis penataan suara dalam sebuah karya video seni masih sangat jarang ditemui dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada konsep desain suara yang digunakan dalam video seni *Silence*. Video seni berkembang melalui gerakan pembaharuan yang menghilangkan batas antara seni pertunjukan, seni rupa, dan seni film yang kemudian dihibridisasi menjadi bentuk baru (Murti, 2009). Penggabungan tersebut terlihat juga dalam karya video seni *Silence* di adegan bagian akhir terdapat karya seni rupa yang ditampilkan secara *slide*. Menurut Elwes (2005), hal terpenting dalam membangun hubungan karya video seni dengan penontonnya adalah dengan menggabungkan elemen gambar, suara, dan fisik agar penonton terbawa secara emosional, intelektual, dan fisik. Unsur-unsur suara menjadi bagian yang cukup penting untuk dieksplorasi menjadi sebuah konsep dalam sebuah karya video seni.

Proses *sound design* sering kali ditemukan dalam sebuah produksi film. Orang yang bertanggung jawab terhadap konseptual yang spesifik dari efek suara disebut *sound designer* (Ament, 2014). Perkembangan video seni saat ini tidak lagi hanya berfokus pada konsep visual, namun sudah mulai memberikan porsi lebih terhadap penggunaan desain suara. Desain suara yang dibangun tidak hanya sebatas memasang musik ilustrasi, tetapi juga unsur-unsur suara yang lain, seperti suara *speech* (dialog, monolog, *voice over*, *sound effect foley*, *hard effect*) dan *ambient sound/*

atmospheres (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Membangun pemaknaan baru terhadap apa yang dilihat dan didengar penonton dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa suara yang memiliki makna yang berbeda. Hal ini seperti dalam penelitian Görne (2019) yang menjelaskan bahwa,

In film sound design, this mechanism not only allows creative Foley work (...like the sound of biting in a juicy apple, created by ripping apart duct tape in the hollow hands), but particularly makes semantic overloading of the auditory or audiovisual object possible by synchronizing / layering the image or sound with dissimilar meaningful sounds (e.g. symbolic sounds like animal voices, water, wind, thunder).

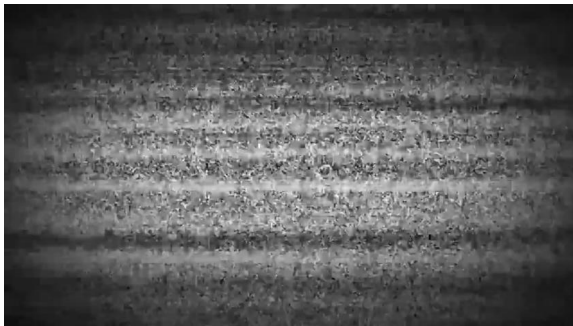
Di beberapa desain suara dalam sebuah film juga sering ditemui dalam sebuah *scene* semua unsur suara dihilangkan. Bagian yang tenang dalam sebuah film dapat menciptakan ketegangan yang lebih dramatis serta memaksa penonton untuk berkonsentrasi pada layar. Hal ini disebut *subjective silence* (Bordwell et al., 2017). Contohnya dalam film *Babel* diperlihatkan seorang gadis tuli yang masuk ke dalam sebuah diskotik dengan suara musik yang keras, namun semua suara bising itu dihilangkan pada saat *shot* berganti menjadi *point of view* gadis tuli terhadap seorang laki-laki yang diikutinya. Penonton mendapatkan pengalaman keheningan subjektif ketika semua suara dihilangkan. Hal ini untuk mendramatisasi keterasingan yang sedang dialami gadis tuli tersebut. Secara tidak langsung penonton seolah-olah menjadi sosok dari gadis tuli tersebut. Subjektivitas penonton dalam *scene* tersebut dibangun dengan menggunakan konsep penataan suara. Chion (1994) juga menjelaskan bahwa,

Varying extension to the point of absolute silence is of course used for achieving effects of subjective sound. The suppression of ambient sounds can create the sense that we are

entering into the mind of a character absorbed by her or his personal story.

Hasil dan Pembahasan

Proses analisis dilakukan di setiap unsur-unsur suara yang ada dalam setiap *shot*. Di *shot* yang suaranya dihilangkan akan dilakukan proses analisis terhadap visual yang memperlihatkan gerakan-gerakan yang dalam realitasnya menghasilkan suara. Seperti pikiran kita yang mencari pola *shot* atau kausalitas narasi, kita cenderung mencari pola gerakan bibir dengan ucapan yang didengar (Bordwell et al., 2017). Dengan demikian, meskipun suara dihilangkan di *shot* tersebut, pikiran tanpa disadari tetap mengimajinasikan suara-suara yang seharusnya muncul dalam visual sesuai dengan referensi atau pengalaman auditif yang dimiliki.



Gambar 1Tampilan awal video seni *Silence*
Sumber: galeripandeng.isi.ac.id

Di awal video terdapat visual pola titik acak khas televisi analog ketika tidak mendapat sinyal disertai dengan suara berdesis atau *noise*. Visual ini menunjukkan bahwa penonton seolah sedang melihat televisi yang tidak menangkap sinyal. Suara *noise* dalam visual ini tidak dihilangkan menjadi tanda bahwa dalam karya seni video ini terdapat suara yang bisa penonton dengarkan. Selain itu, untuk memberikan penekanan pada saat suara di *shot* selanjutnya dihilangkan sehingga penonton merasakan perubahan dari bersuara menjadi keheningan.



Gambar 2 Figur yang duduk sendirian di tengah rerumputan
Sumber: galeripandang.isi.ac.id

Di *shot* selanjutnya, terlihat figur seorang lelaki yang duduk menggunakan kursi berwarna kuning di tengah rerumputan yang cukup lebat. Sosok tersebut menggunakan stoking sebagai topeng atau penutup kepala dan terlihat termenung seperti memikirkan sesuatu. Suara di *shot* ini dihilangkan sehingga penonton merasakan perubahan mendadak dari suara *noise* televisi menjadi keheningan. Jika melihat dari visual dapat dibayangkan beberapa suara yang seharusnya terdengar. Dari indentifikasi gerakan dalam visual ini, terlihat adanya beberapa gerakan, antara lain gerakan rumput yang tertiup angin, gerakan figur yang berpindah posisi. Gerakan-gerakan tersebut memunculkan bayangan tentang suara *atmospheres* desir angin yang muncul akibat gesekan rerumputan serta suara detail (*foley*) seperti gesekan baju dengan kursi dan suara decit kursi akibat dari gerakan figur yang berpindah posisi. Keheningan di *shot* ini memberikan penekanan kepada penonton untuk lebih fokus pada gestur tokoh dalam pengadeganan. Dengan menghilangkan suara *atmosphere* di *shot* ini, penonton seolah-olah dibawa masuk ke dalam pikiran tokoh. Adegan di *shot* ini menunjukkan bahwa figur tersebut sedang membayangkan Indonesia yang subur dan makmur. Hal ini secara visual ditunjukkan di *shot* 3-6, yaitu gambar pegunungan, persawahan, dan pantai.



Gambar 3 *Shot* 3-6: Visual kesuburan dan keindahan tanah Indonesia
Sumber: galeripandang.isi.ac.id

Di *shot* 3 sampai *shot* 6 (lihat gambar 3) tidak dimunculkan unsur suara. Kemunculan *shot-shot* ini memberikan penekanan bahwa apa yang penonton lihat adalah apa yang sedang figur pikirkan. Dari identifikasi visual dapat dibayangkan beberapa unsur suara

yang dihilangkan, seperti suara ombak, suara burung di hutan, suara angin di atas gunung, dan suara aktivitas petani. Desain suara yang dibuat tetap mempertahankan keheningan untuk memperkuat konsep subjektif yang sudah dibangun dari *shot* sebelumnya. *Shot* selanjutnya memperlihatkan kembali sosok figur yang masih duduk sendirian di tengah rerumputan dengan ekspresi yang berbeda. Adegan ini memperlihatkan kegelisahan karena realitas yang berbeda dengan apa yang diharapkan figur tersebut. Tensi dramatik menjadi semakin naik pada saat adegan figur merusak topeng disertai dengan sisipan visual-visual yang dimunculkan dengan teknik *double exposure*. Gambar-gambar sisipan tersebut (lihat gambar 4) menunjukkan peristiwa-peristiwa permasalahan sosial ekonomi dan politik yang ada di Indonesia, antara lain peristiwa kelompok bersenjata di Papua, koruptor yang tertangkap oleh KPK, dan demo Hari Buruh yang ricuh. Di bagian ini, desain suara masih tetap dipertahankan tanpa suara apa pun. Dari identifikasi visual dalam peristiwa ini dapat dibayangkan beberapa unsur suara yang mungkin ada, seperti suara teriakan KKB yang sedang menyerang, suara riuh wartawan yang sedang meliput koruptor yang tertangkap, dan suara teriakan pendemo yang sedang melempari petugas yang sedang berjaga. Dengan desain suara yang dibuat hening membuat penonton semakin bebas mengimajinasikan suara yang dibayangkan muncul dari visual tersebut.



Gambar 4 Peristiwa-peristiwa permasalahan sosial ekonomi dan politik yang ada di Indonesia
 Sumber: galeripandeng.isi.ac.id

Di bagian tengah video dimunculkan kembali visual dan suara *noise* televisi analog. Hal ini untuk memberikan penekanan pada perubahan ekspresi figur yang sudah mengenakan topeng berbentuk kepala babi (lihat gambar 5). Bagian ini memperlihatkan adegan sosok bertopeng kepala babi yang terlihat meratapi atas apa yang telah terjadi terhadap bangsa Indonesia. Kemunculan

suara *noise* yang mendadak memberikan efek kejut kepada penonton. Membangun kesadaran penonton terhadap perubahan dramatik menjadi lebih efisien dengan memunculkan ulang suara yang ada di awal video. Di bagian akhir, suara yang dimunculkan adalah iringan lagu “Bagimu Negeri” yang memberikan kesan reflektif bagi isu-isu sosial dan politik yang ditampilkan. Pola desain suara yang dibangun mampu membawa penonton ikut merasakan apa yang menjadi kegelisahan dari figur dalam karya seni video *Silence*.



Gambar 5 Figur dengan topeng berbentuk kepala babi
Sumber: galeripandang.isi.ac.id

Simpulan

Suara merupakan salah satu bagian yang penting dalam menciptakan sebuah karya video seni yang mengesankan. Untuk dapat mengoptimalkannya, dibutuhkan sebuah desain suara yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya melalui aspek visual, tetapi suara juga dapat digunakan untuk membangun subjektivitas penonton. Hal ini tecermin dalam karya video seni *Silence*. Keheningan yang sengaja dibangun dapat memberikan dampak yang signifikan dalam menciptakan pengalaman sensorik yang unik bagi penonton. Dalam karya video seni ini, keheningan mampu menciptakan perasaan kehampaan dan kesendirian yang mendukung visual dari karakter yang tengah duduk sendiri di

tengah padang rumput. Dengan menghilangkan atau meniadakan elemen-elemen suara tersebut, akan diberikan ruang bagi penonton untuk menggunakan imajinasi mereka sendiri. Dalam hal ini, penonton seolah-olah diajak untuk menciptakan suara-suara yang mungkin ada dalam konteks visual yang disajikan. Proses tersebut dapat mengaktifkan imajinasi penonton dan memungkinkan mereka menginterpretasi karya seni video secara personal. Dalam karya *Silence*, penonton diajak ikut masuk ke dalam pikiran karakter yang digambarkan sedang menghadapi persoalan tentang isu sosial, seperti terorisme, koruptor, oligarki, dan huru-hara politik. Perpaduan elemen visual dan suara yang selaras akan membuat penonton dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh seniman video seni. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi penelitian selanjutnya untuk memperkaya kajian-kajian suara, khususnya dalam karya video seni.

Daftar Rujukan

- Ament, V. T. (2014). The foley grail: The art of performing sound for film, games, and animation. In *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. <https://doi.org/10.4324/9780203766880>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). Film Art an Introduction. In *Film Art: An Introduction* (Eleventh E). McGraw-Hill Companies.
- Chion, M. (1994). Audio-Vision: Sound on Screen. In *Columbia University Press New*. <https://doi.org/10.1007/978-1-60327-219-3>
- Dies Natalis ke-37 ISI Yogyakarta-Prodi Film dan Televisi – GALERI PANDENG*. (n.d.). Retrieved May 6, 2023, from <https://galeripandeng.isi.ac.id/index.php/prodi-televisi/>
- Elwes, C. (2005). *Video Art, A Guided Tour*. I.B.Tauris.

- Görne, T. (2019). *The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design*. 1, 17–2. <https://doi.org/10.29007/jk8h>
- Murti, K. (2009). *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Indonesian Visual Art Archive. <https://books.google.co.id/books?id=9HMoQwAACAAJ>
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). Directing: Film techniques and aesthetics: Fifth Edition. In *Directing: Film Techniques and Aesthetics: Fifth Edition* (Sixth Edit). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203072387>
- Raco, J. R. (2010). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>

Biografi Penulis

Antonius Janu Haryono adalah dosen di Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Tertarik dalam bidang penyutradaraan sejak tahun 2009 dengan film pendek pertama yang berjudul *Hot Spot*. Menyelesaikan pendidikan S-1 Jurusan Televisi dan S-2 Penciptaan Seni Videografi di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Sejak tahun 2012 mulai aktif sebagai sutradara dalam produksi film fiksi pendek serta film dokumenter dan pada tahun 2013 menyutradarai film fiksi panjang pertamanya dengan judul *Selibat*. Andil dalam beberapa produksi film antara lain: *Seeing Jesus in Javanese Face* (SBM Golden Lens International Documentary Film Festival 2012), *The Unseen Words* (Film Dokumenter Terbaik FFI 2017), *The Age of Remembrance* (Film Dokumenter Terpilih Piala Maya 2021), film layar lebar *Mengejar Embun* ke Eropa, film fiksi pendek *Rong*, web series *Jogja, Kamu dan Rindu*, dll. Saat ini terlibat dalam pengembangan Sinema Kethoprak (SINEPRAK) sebagai sutradara dalam pembuatan film panjang dengan judul *1831 Hadeging Praja Bantul* pada tahun 2022 serta tergabung dalam beberapa komunitas film yang ada di Yogyakarta.

DARI SENI RUPA MURNI MENUJU SENI MEDIA REKAM, IKHTIAR ALEX LUTHFI MENEMBUS BATAS KREATIVITAS

Puji Qomariyah

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Widya Mataram Yogyakarta

ABSTRAK

Karya seni merupakan hasil olah kreativitas sekaligus hasil penelitian. Untuk menghasilkan karya cipta seni, kreator seni membutuhkan daya kreativitas, kecerdasan emosional, kepekaan estetis, kecerdasan otak, dan intelektual dengan mengadakan penelitian. Selama ini dalam perguruan tinggi, karya seni cenderung dilihat hanya sebagai hasil kreativitas dan olah rasa yang minus akan penelitian. Penciptaan seni tradisional cenderung dilakukan secara spontan. Kreativitas pada dasarnya adalah suatu upaya untuk melahirkan sesuatu yang baru (*novelty*) dan belum pernah ada sebelumnya. Untuk melahirkan sesuatu yang baru ini, kreator seni menggunakan cara-cara yang tidak biasa, nyeleneh bahkan sedikit aneh. Akibatnya, hasil kreativitas ini justru menimbulkan ancaman baru terhadap keberlanjutan kehidupan kesenian di suatu wilayah budaya. Dengan demikian, karya seni sebagai hasil kreativitas merupakan karya seni yang menawarkan kebaruan konsep, wujud, dan penampilan. Karya seni ciptaan baru harus bebas dari duplikasi terhadap karya-karya yang sudah ada. Karena setiap orang mempunyai rasa estetis yang berbeda, cara bergerak yang berbeda (dalam seni tari), dan kepekaan nada yang berbeda (dalam seni musik). Tulisan berikut memaparkan pembacaan sekilas perjalanan berkesenian Alex Luthfi R. di tengah kesibukannya mengajar di Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Berlatar belakang seni murni karya cipta seni Alex justru terbentang sangat luas dan beragam dari konsep, ide-pemikiran, medium-teknik, hingga penulisan seni rupa. Pembacaan realitas sosial hingga lahir karya seri *Wayang Rumpit*, *Topeng*, dan *Babi Berdasi*; karya tiga matra; hingga karya fotografi-videografi adalah bukti konsistensi Alex Luthfi dalam menggali dan menjaga kreativitas dalam berkesenian.

Keseluruhan proses kreatif tersebut menjadi salah satu *legacy* Alex Luthfi bagi dunia seni rupa Indonesia.

Kata kunci: kreativitas, *Babi Berdasi*, *legacy*, konsistensi

Pendahuluan

“Mengapa (harus) ada Fakultas Seni Media Rekam (di ISI Yogyakarta)? Belajar dengan buku ataupun googling saja sudah bisa. Jawabnya sederhana. Ilmunya tidak bisa. Orang belajar ekonomi tidak usah pakai belajar langsung jualan dari empiris mereka sudah bisa melakukan, tapi ilmunya tidak bisa.”

Kalimat tersebut disampaikan Alexandri Luthfi Rachman atau biasa dikenal dengan Alex Luthfi, Dekan Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), ISI Yogyakarta (2008-2012, 2012-2016) dalam sebuah obrolan sinier di Studio Kutunggu di Pojok Ngasem UWM 2020 yang kebetulan saya memandunya secara langsung acara tersebut.

Ilmu dan pengembangan keilmuan menjadi titik singgung bagi Alex Luthfi saat menerima tawaran untuk bersama-sama seniornya membuka jurusan bahkan fakultas baru di ISI Yogyakarta saat dirinya baru saja menyelesaikan studi pascasarjana di ITB pada tahun 1994. Pada saat bersamaan, Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta justru masih kekurangan dosen muda.

Dari beberapa kali obrolan dengan Alex Luthfi, ada satu hal menarik saat dirinya memutuskan berpindah jalur dari seni rupa murni ke seni media rekam pada awal tahun 1990-an. Pertimbangannya tentu banyak dan harus benar-benar matang dipikirkan mengingat pada saat itu sebagai dosen muda yang diharapkan akan memberikan warna baru pada FSR, ISI Yogyakarta saat Alex melanjutkan studi pascasarjananya dan saat bersamaan menjadi seniman-perupa yang produktif melontarkan gagasan dalam kekaryaan. Tentu ada alasan kuat sehingga Alex memilih “berpindah jalur” dalam berkesenian. “Perpindahan jalur” menjadi salah satu fokus dari tulisan ini.

Dalam kaca mata pengembangan institusi pendidikan tinggi, adanya jurusan ataupun fakultas baru akan mengubah kategori lembaga tersebut menjadi meningkat dari akademi ke institut ataupun lebih tinggi lagi, universitas. Peningkatan kategori tersebut memberikan keleluasaan bagi pengembangan lembaga ke depannya.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Objek pembacaan dalam penelitian ini adalah perjalanan berkesenian Alex Luthfi R. di tengah aktivitasnya sebagai pengajar di ISI Yogyakarta. Pembacaan dikelompokkan dalam tiga bagian besar, yakni *pertama*, ulang-alik pengajar dan proses berkesenian. *Kedua*, kreativitas sepanjang waktu yang melahirkan periodisasi berkesenian yang dijalani Alex Luthfi. *Ketiga*, *legacy* Alex Luthfi R. bagi seni rupa Indonesia. Ketiga bagian tersebut sebagian besar merupakan pembacaan (*reading*) yang sedang terjadi dan pembacaan ulang (*re-reading*) untuk membuat sebuah *profiling* dalam narasi yang sederhana berikut analisisnya.

Penelitian fenomenologis fokus pada sesuatu yang dialami dalam kesadaran individu, yang disebut sebagai intensionalitas. Intensionalitas menggambarkan hubungan antara proses yang terjadi dalam kesadaran dan objek yang menjadi perhatian dalam proses itu. Dalam *term* fenomenologi, pengalaman atau kesadaran selalu kesadaran pada sesuatu, melihat adalah melihat sesuatu, mengingat adalah mengingat sesuatu, menilai adalah menilai sesuatu. Sesuatu itu adalah objek dari kesadaran yang telah distimulasi oleh persepsi dari sebuah objek yang “real” atau melalui tindakan mengingat atau daya cipta (Smith, 2009).

Data dari fenomena sosial yang diteliti dapat dikumpulkan dengan berbagai cara, di antaranya observasi dan wawancara, yaitu wawancara mendalam (*in-depth interview*). *In-depth* dalam penelitian fenomenologi bermakna mencari sesuatu yang mendalam untuk mendapatkan satu pemahaman yang mendetail tentang fenomena sosial dan pendidikan yang diteliti. *In-depth* juga bermakna menuju pada sesuatu yang mendalam guna

mendapatkan *sense* dari yang tampaknya *straight-forward* secara aktual secara potensial lebih *complicated*.

Penelitian ini juga merupakan kajian dengan pendekatan studi pustaka (*library research*) pada beberapa arsip-dokumen, pemberitaan media, dan wawancara kepada seniman bersangkutan --dalam hal ini Alex Luthfi-- selaku narasumber. Menurut Mardalis (1999), studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan lain-lain.

Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dalam penelitian berupa *check-list* klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan, dan format catatan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Saat menyelesaikan pendidikan di STSRI "ASRI", Alex masih mengalami tiga fase ujian sebelum menyandang gelar *doktorandus* (Drs). Diawali dengan ujian Lukis 9, penyusunan skripsi, dan ujian komprehensif. Setiap fase ujian ditempuh dengan audiens yang berbeda jumlah dan pengujiannya.

Dalam ujian Lukis 9, mahasiswa mempresentasikan karyanya di hadapan dosen pengampu dan mahasiswa lain untuk mempertahankan kekaryaannya dalam batasan artistik, estetik,

dan etis. Setelah lulus dari ujian Lukis 9, dilanjutkan dengan penyusunan skripsi yang diujikan secara tertutup oleh dosen pembimbing dan penguji. Setelah lolos dari ujian skripsi, mahasiswa masih dihadapkan pada ujian komprehensif yang digelar secara terbuka dengan menghadirkan penguji dari jurusan/program studi lain. Kurikulum STSRI “ASRI” untuk seni murni mengalami perubahan setelah angkatan Alex seturut dengan persiapan menjadi institut yang memerlukan restrukturisasi dan revitalisasi kurikulum.

Seniman *Cum Akademisi*, Rekaman Metafora Kehidupan dari *Wayang Rumput* hingga *Babi Berdasi*

Lahir dari keluarga guru dan seniman, panggilan mendidik dan mengajar mengalir dalam darah Alex dalam alam bawah sadarnya. Saat memutuskan pindah kuliah dari Jurusan Arsitektur pada sebuah perguruan tinggi di Surabaya ke Jurusan Seni Rupa Murni, STSRI “ASRI”, panggilan menjadi pengajar begitu kuat sehingga Alex memutuskan untuk mendaftar menjadi staf pengajar di STSRI “ASRI Yogyakarta setelah menyelesaikan studi sarjananya. Meski begitu keinginan yang kuat untuk terus berkarya seni rupa sempat membuatnya berada di persimpangan jalan: memilih menjadi seniman secara total atau menjadi dosen.

Kamu tidak harus jadi dosen untuk bisa menjadi pelukis. Nasihat paradoks yang disampaikan pengajar FSR, ISI Yogyakarta Subroto SM pada paruh tahun 1990-an sangat membekas dalam ingatan Alex Luthfi. Dengan tetap menjadi dosen, *toh* tidak menghalangi dirinya untuk sekaligus tetap berkarya.

Wayang Rumput yang menjadi *subject matter* dalam penelitian skripsinya menjadi fase awal Alex dalam berkarya. Citraan ekspresionis dalam karya *Wayang Rumput* digunakan untuk membaca realitas apa pun sebagai upaya Alex untuk melihat kehidupan masyarakat beserta dinamikanya.

Menyadur penggalan dari kisah-kisah dalam pakem wayang purwa, *Wayang Rumput* memiliki keleluasaan dalam penyampaian cerita dan pesan yang kontekstual saat itu. Improvisasi adalah

warna dominan dalam *Wayang Rumput* karena peran dalang dalam menyampaikan cerita-pesan dituntut untuk berdaya kreatif agar tetap menarik sekaligus kontekstual dengan kondisi yang ada.

Fase *Wayang Rumput* yang dialihwahanakan Alex ke dalam karya lukisan tentu memiliki intensi yang berbeda dengan wayang rumput yang kerap dibuat dan dimainkan masyarakat desa di pinggiran sawah untuk menghibur anak-anak. Namun, ada kesamaan antara keduanya: kreativitas dalam membaca realitas yang sedang terjadi. Ketika pertunjukan wayang rumput lebih menekankan pada kekuatan narasi yang dibangun oleh dalang/pencerita untuk memikat pemirsa, narasi dalam lukisan *Wayang Rumput* hadir dalam citraan yang dihasilkan sehingga membangun imajinasi pemirsa.

*Manusia dengan wajah topengnya adalah misteri.
Sebab, di sebalik wajahnya, terselubung rupa
seribu makna. Oleh karena kepura-puraan identik
dengan wajah yang tersembunyi di balik topeng.*
– Alex Luthfi R –

Berlanjut ke fase *Topeng (Mask)* pada rentang tahun 1991 hingga 1995, ketika Alex sedang melanjutkan studinya S-2 di Pascasarjana ITB hingga lulus. Simbol dan metafora semakin menguat dalam kekaryaannya Alex.

Jika dalam fase *Wayang Rumput* Alex membeberkan realitas kehidupan dalam bentuk bayang-bayang sebagai refleksi, fase *Topeng* menjadi kebalikannya karena realitas seolah dibungkus bahkan disembunyikan di balik topeng. Baik wayang maupun topeng kerap dieksplorasi seniman-perupa ke dalam karyanya, namun seringnya dilakukan secara terpisah. Alex Luthfi justru menjadikan dua fase tersebut secara berurutan dalam periodisasi kekaryaannya.

Karya-karya fase *Topeng* yang dipamerkan di Galeri Cemeti pada tahun 1993 mendapat respons menarik, salah satunya Subroto Sm yang menyebutkan bahwa karya *Topeng* telah memberikan

sumbangan serta memperkaya seni rupa modern. Secara keseluruhan, karya fase *Topeng* dipamerkan di Cemeti Art House pada tahun 1995. Gaya ekspresionis semakin menguatkan pilihan dalam karyanya sebagaimana disampaikan sesama pengajar ISI Yogyakarta, M. Dwi Marianto, yaitu Alex lebih mengedepankan spontanitas dan ekspresif dalam karyanya.

Pergolakan batin turut mewarnai fase berikutnya dalam kekaryaannya Alex Luthfi. Keputusan memilih pindah jurusan baru pada saat bersamaan jurusan lamanya masih memerlukan tenaga dan pikiran segar dosen muda. Faktor internal dalam dirinya mendorong munculnya ide-pemikiran yang dituangkan dalam karyanya keluar dari satu simbol menuju simbol lainnya yang lebih transparan, terbuka, dan lugas.

Bagaimana dengan faktor eksternal yang dialami dari lingkungan sekitarnya? Bisa jadi ego sebagai seniman muda turut membayangi keputusan yang dipilihnya dengan memberikan bukti bahwa dirinya tetaplah seniman-perupa, namun kepentingan pengembangan institusi pada masa datang telah mengalahkan *alter ego* yang telah dibangunnya sejak menyelesaikan studi sarjana dan pascasarjananya.

Setidaknya, dinamika sosial politik yang terjadi ketika itu turut pula mendorong lahirnya karya-karya dengan kritik satire atas kekuasaan dengan citraan karya *Babi Berdasi*. Fase *Babi Berdasi* turut mengawali proses kreatif berikutnya ketika karya lukisan Alex lebih banyak mengeksplorasi dan menggabungkan berbagai teknik, medium, dan wacana ke dalam karyanya tanpa harus keluar dari intensi sebuah karya seni rupa yang tetap memerhatikan aspek estetika, artistika, serta etis sebuah karya. Sebagaimana disampaikan pada awal tulisan, Alex menyebutnya hal tersebut sebagai ilmu pengetahuan.

Fase *Babi Berdasi* menjadi awal pembebasan menuju kreativitas berikutnya. Dinamika sosial politik ketika itu menjadi ide karya untuk disuarakan. Selain sebagai penanda zaman, karya seni menjadi medium untuk menyuarkan kritik sosial atas dinamika

yang terjadi. *Babi Berdasi* menemukan momentum dan relevansinya saat rezim berkuasa menjadi potret nyata kehidupan berbangsa dan bernegara yang turut mengakar hingga lapisan masyarakat paling bawah: praktik korupsi, kolusi, dan nepotisme telah menggerogoti sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pada tahun 1995 tema lukisan saya berubah, dan mulai membaca kemudian mengkritisi persoalan sosial-politik. Sikap kritis ini adalah “membaca” tentang ketidakadilan, tindak korupsi, dan arogansi kekuasaan.

Kalimat tersebut disampaikan Alex Luthfi kepada dokumenter Moh. Jauhar al-Hakimi saat menggelar pameran berdua dengan Anugerah Eko Triwahyono di Miracle Art-Printshop, Agustus 2021. Ini menjadi momen kali pertama Alex mempresentasikan kembali karya seri *Babi Berdasi* semenjak dirinya lebih banyak mengeksplorasi karya fotografi-videografi sejak awal tahun awal 2000-an. Ketika itu Alex mempresentasikan karya terbarunya berkolaborasi dengan Imron Syafii dalam sebuah karya lukisan.

Karya lukisan berjudul *Hope and Hope* dengan citraan responsnya berupa objek gubug, bendera merah putih di atas bulir padi yang menguning, pesawat dan makhluk rekaan yang sedang terbang dan saling berkejaran untuk saling memangsa, simbol-simbol sila Pancasila, memedi sawah, dan seekor babi di atas hamparan padi yang menguning. Di lantai ruang pamer persis di depan karya *Hope and Hope*, Alex melengkapi dengan karya instalasi berupa patung babi dengan seringai taringnya berdiri di hamparan gabah.

Hope and Hope menjadi kritik Alex Luthfi bagi terwujudnya negeri yang *gemah ripah loh jinawi*, adil makmur, berdaulat atas pangan beserta tanah dan airnya serta penghidupan lainnya, tanpa harus dihantui oleh serangan hama babi keserakahan, keculasan, dan ketamakan yang kerap merusak sendi-sendi kehidupan berbangsa. Penyikapan inilah yang kerap menjadi ideologi Alex Luthfi dalam kekaryaannya (al-Hakimi, 2021).

Masih di pameran yang sama, Alex menyertakan karya seri *Babi Berdasi* lamanya berjudul “Dialog” yang dibuat pada tahun 1998-1999. Karya lukisan berukuran 200 cm x 150 cm menampilkan citraan lima kepala babi yang bercengkerama di depan sebuah buku bertuliskan “32”, objek manusia yang dibungkam mulutnya, serta simbol sila-sila Pancasila. Reformasi yang menjadi kata sakti untuk menata ulang kehidupan berbangsa-bernegara menjadi ikhtiar pembebasan. Namun, realitanya hingga hari ini alih-alih reformasi menjadi kata kunci perubahan, yang terjadi justru paradoks-paradoks kehidupan bernegara ketika ‘kebebasan’ menjadi pintu masuk bagi pewarisan pada golongan tertentu.

Atas dinamika sosial-politik yang terjadi, melalui *Babi Berdasi* Alex Luthfi terus memproduksi-reproduksi ideologi berkeseniannya sebagai pembawa pesan untuk disuarakan. Bagi sebagian orang mungkin dianggap sebagai romantisme, namun mencermati perjalanan fase *Babi Berdasi* yang tidak hanya berhenti pada karya dua-tiga matra, dan tidak pernah berhenti pada satu titik, pembacaan realitas akan terus menemui relevansinya seturut dengan dinamika sosial-politik yang terjadi.

Rentang tahun 1995 hingga 2000 karya *Babi Berdasi* banyak dibuat Alex dari *drawing*, lukisan, hingga eksperimen menggabungkan wahana fotografi ke dalam karya lukisannya. Selibuhnya *Babi Berdasi* masih berlanjut hingga saat ini sebagai *silent project*.

Karya terbaru seri *Babi Berdasi* berjudul “Paradoks” dalam medium fotografi *mix painting* di atas kanvas berukuran 120 cm X 150 cm dalam citraan babi betina dengan latar belakang merah-putih dipamerkan dalam pameran fotografi “Migration #2” di Galeri Pandeng, FSMR, ISI Yogyakarta, Februari 2023. Setahun sebelumnya di Tembi Rumah Budaya, satu karya seri *Babi Berdasi* berjudul “Dialog” dalam medium *digital printing* di atas kaca berukuran 90 cm x 110 cm dalam citraan dialog sunyi dua babi berdasi.

Eksperimen lain dilakukan pada sebuah plat aluminium berukuran 100 cm x 50 cm dalam karya *Silence, Read and Read*. Karya yang dibuat pada tahun 2021 menjadi eksperimen lain Alex Luthfi dengan menggunakan teknik cetak grafis (*printmaking*).

Dalam reportasenya, dokumenter amatir peristiwa seni-budaya Moh. Jauhar al-Hakimi menuliskan karya '*Silence, Read and Read*': "...Pada sebuah karya lain figur babi-babi berdasi hadir lagi dalam cukilan di atas aluminium. Sekilas karya tersebut menyerupai master cetak dalam sebuah karya grafis (*printmaking*). Dengan baluran cat berwarna merah, figur babi-babi berdasi yang hadir bersama figur lainnya: manusia berhidung panjang, senjata api, sepatu lars, figur orang dalam hantaman popor senjata laras panjang otomatis, figur-figur bertopeng yang berdiri di atas mayat, tunas bunga di atas rangkaian bahan peledak, rumah-rumah ibadah, dan dua buah tulisan "Corruption" dan "Oligarchy" di atas simbol-simbol kelima Pancasila. Tanpa penjelasan yang rumit, karya berjudul *Silence, Read and Read* dengan mudah mengajak kepada pengunjung dan juga siapa pun untuk membaca: *sedang terjadi apa hari ini? Apakah kita sedang baik-baik saja?...*"

Tentang *Babi Berdasi* sebagai sebuah penyikapan dalam buku *Laku dan Lelaku* yang diterbitkannya pada tahun 2020, Alex memberikan catatan penting "... *membicarakan seni yang berorientasi pada sikap kritis terhadap persoalan sosial-politik di Indonesia sesungguhnya sudah dimulai pada masa Orde Lama, yaitu munculnya sanggar-sanggar dan komunitas seniman yang memiliki ideologi dalam karya seninya. Pada saat sekarang tentu masih berlangsung praktik kreativitas seniman yang menghasilkan karya seni dengan tema mengkritisi kebijakan sosial-politik. Sebab seni dalam konteks kekinian harus mengambil peran, juga kritis dan mengedepankan edukasi, yaitu seni untuk membangun bangsa dan mencerdaskan kehidupan masyarakat*" (Luthfi R., 2020).

Satu hal yang menjadi benang merah dari ketiga fase tersebut adalah karya yang dihasilkan Alex Luthfi bersumber dari riset (*based on research*) yang dilakukannya. Baik berdiri sendiri

maupun menjadi sebuah rangkaian, ketiga fase tersebut menawarkan karya yang skeptis dan bebas nilai. Bisa dipahami, bagaimanapun Alex Luthfi adalah akademisi. Ada baiknya Alex Luthfi menggelar sebuah pameran retrospeksi dari ketiga fase tersebut dan setelahnya sebagai sumbangan penting bagi seni rupa modern Indonesia.

Kreativitas sebagai Sumber Estetika-Artistika yang Tidak Bertepi

Kalimat pembuka tulisan ini merupakan obrolan sinier dengan Alex Luthfi pada Jumat (27/11/2020) yang mencoba menggali hubungan antara kreativitas dan keilmuan dalam menghasilkan karya terutama di Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta, tempatnya beraktivitas. Secara jelas Alex menekankan adanya hubungan antara ilmu-keilmuan, kreativitas, ideologi berkesenian dalam koridor atmosfer dunia akademik terlebih pada fakultas/jurusan yang baru dibuka ISI Yogyakarta saat itu.

Mengapa harus sampai strata satu (S-1)? Karena ada ilmu pengetahuan atau *knowledge* yang harus dipelajari sehingga itu adalah ilmu yang 'mahal' dan tidak bisa jika kita pelajari di luar kampus. Kecuali kita diberikan kualitas yang genius oleh Tuhan. Akan tetapi, kita harus memiliki satu atmosfer akademik untuk bisa membangun kemampuan motorik, *knowledge*, dan kreativitasnya karena itu harus kita bangun melalui akademik.

Perkembangan teknologi menjadi salah satu tantangan dalam berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali dunia seni. Kreativitas menjadi kunci, semakin tidak kreatif maka semakin tidak bisa mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada gilirannya kreativitas hanya akan menjadi pengulangan-pengulangan belaka, untuk tidak menyebut sebagai rutinitas.

Alex mencontohkan kekuatan karya foto dokumenter pada masa lalu terletak pada jiwa humanisnya. Fotografi harus mampu membaca dan bukan sekadar alat perekam pemandangan (nuansa, melainkan menjadi bagian dari kehidupan humanisme

manusia. Merekam realitas kehidupan manusia dan alam sekitarnya dalam konteks harmonisasi, termasuk konflik yang menyertainya.

“Pandemi COVID-19 itu kan bagian dari salah satu kehancuran kehidupan manusia, bagi saya fotografer yang (mampu merekam peristiwa secara lugas) seperti itu adalah fotografer yang sesungguhnya” (Luthfi, 2020).

Ada perasaan gamang saat Alex Luthfi memutuskan pindah ke jurusan baru, yaitu Jurusan Televisi, di Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), ISI Yogyakarta sesaat setelah dirinya menyelesaikan pascasarjananya di ITB tahun 1994, sebuah fakultas yang baru dibuka sebagai bagian pengembangan lembaga. Regulasi Kemendikbud ketika itu mensyaratkan jumlah minimal fakultas dan jurusan yang jika tidak terpenuhi akan disesuaikan dengan regulasi yang ada. Artinya tanpa adanya fakultas dan jurusan baru, ISI Yogyakarta akan kembali menjadi akademi.

Pada saat bersamaan, pemikiran dan tenaganya diperlukan oleh Jurusan Seni Rupa dan Desain, FSR, ISI Yogyakarta mengingat saat itu masih sedikit dosen seni rupa yang telah menyelesaikan pascasarjananya. Semangat dan pemikiran sebagai dosen muda diperlukan di jurusan lamanya untuk turut pula mengembangkan jurusan seni rupa. Bagaimana dengan kesenirupaan yang sedang tumbuh menyala jika dirinya harus pindah ke seni media rekam yang bibit-bibitnya pun belum pernah ada di ISI Yogyakarta? Pindah jurusan/fakultas baru artinya menjadi perintis di garis depan untuk babat alas mempersiapkan segala sesuatu yang itu lebih banyak berhubungan dengan hal-hal teknis. Ya... jawabannya adalah ilmu dan keilmuan. Inilah tantangan yang dihadapi Alex Luthfi.

Di FSMR menjadi tidak terhindarkan akan selalu bersinggungan dengan alat/peralatan: kamera, *sound control*, *lighting*, *laptop*, dll. untuk menghasilkan karya yang indah/artistik. Tanpa pemahaman, pengetahuan, dan wawasan hal tersebut hanya akan menjadi

jebakan rutinitas aktivitas semata dalam menghasilkan karya yang artistik. Sementara seni media rekam sebagaimana disiplin seni lainnya pun mengandung unsur artistik, estetik, dan juga etik dalam kekaryaannya sehingga irisan ataupun persinggungannya dengan pengetahuan disiplin seni lainnya tetap diperlukan.

Di titik ini Alex Luthfi seolah menemukan jawaban untuk diseminasikan pada mahasiswanya di fakultas/jurusan baru bahwa ideologi berkesenian akan melahirkan gagasan-gagasan seniman dalam karyanya sebagaimana ditulis dalam buku *Laku dan Lelaku: Karya seni bisa menjadi bagian dari ideologi, dan bentuk-bentuk ideologi akan selalu menjelma menjadi gagasan-gagasan, serta nilai-nilai dari keyakinan hidupnya. Untuk itu, wajah ideologi seniman berikut daya estetikanya akan selalu terungkap ketika diekspresikan pada karya seni.*

Kreativitas, inilah yang akan menjadi titik awal bagi seniman dalam membaca realitas yang ada untuk kemudian dieksplorasi dan dituangkan ke dalam karya seninya dalam proses yang berjalan terus-menerus. Dengan kata lain, Alex membahasakan sebagai “...kreativitas seseorang seniman agar dapat sampai pada capaian ideologi cita estetikanya tentu dibutuhkan proses yakni semacam metode belajar dan kematangan dalam berpikir, juga cara menganalisis setiap persoalan keindahan yang ada di hadapannya (momen estetik). Dengan demikian, pemunculan ideologi dalam karya seni akan berlandaskan pada aspek nilai dan keindahan yang dicita-citakan...”

Dalam hal merawat daya kreatif di jurusan/fakultas baru, Alex Luthfi justru menemukan tantangan baru untuk melakukan eksperimentasi karya dalam berbagai teknik, medium, matra, hingga menggabungkannya dalam berbagai metode untuk tujuan inovasi dalam berkarya. Mengambil contoh seri *Babi Berdasi* yang banyak dikembangkan menjadi karya sketsa, *drawing*, lukisan, *printmaking*, objek tiga dimensi, instalasi, fotografi, hingga *video arts*. Kesemuanya dilakukan dalam kesadaran atas ideologi berkesenian yang dipilihnya.

Pemerintah dengan pendidikan tinggi seni yang dimiliki dan berada di kota besar di Indonesia dewasa ini sedang terus-menerus dalam proses membangun, menghidupkan, dan melestarikan seni-budaya Nusantara sebagai aset menuju industri ekonomi kreatif yang harus ditangani secara saksama dan komprehensif. Tantangan dan peluang yang ditimbulkan dari dunia yang semakin mengglobal (globalisasi) adalah meningkatnya kebutuhan sumber daya manusia yang kreatif dan memiliki jiwa kewirausahaan (Luthfi, 2017).

Terhadap globalisasi yang menjadi keniscayaan yang tidak terhindarkan dan dihadapi semua negara-bangsa, Alex Luthfi memetakan beberapa masalah yang berhubungan dengan seni-budaya dan perangkat infrastrukturnya sebagai berikut: (1) Melemahnya pengertian pendidikan seni sebagai inisiasi budaya akibat pengaruh globalisasi; (2) Secara perlahan-lahan di berbagai wilayah di Indonesia terjadi pelemahan kebudayaan lokal dan tradisional dengan semakin didominasi oleh budaya global; (3) Kebudayaan dalam hubungannya dengan ekonomi kreatif mempunyai tiga wujud berupa ide (gagasan-pemikiran), kebiasaan (perilaku), dan material (artefak); (4) Ekonomi kreatif yang digerakkan oleh kreator dan inovator yang menghasilkan produk atau jasa dengan kandungan seni belum sepenuhnya diberdayakan sebagai industri kreatif, dan (5) Pelaku kreatif atau sarjana seni masih terkendala oleh melemahnya jiwa kewirausahaan.

Kreativitas harus terus berkembang, media untuk mencipta karya juga harus beragam agar tidak mengalami titik jenuh. Eksperimen media dan eksplorasi berbagai teknik dalam berkarya terus saya lakukan dari membuat karya sketsa, drawing, lukisan, objek tiga dimensi, fotografi, hingga video arts. Kerja kreatif dilakukan untuk tujuan inovasi dalam berkarya (Luthfi, 2020).

Meminjam istilah *hibriditas seni* yang marak akhir-akhir ini, Alex Luthfi telah memulai melakukannya 20 tahunan silam baik dalam metode, praktik, wacana, maupun substansi *hybrid* itu sendiri

tanpa harus dipusingkan dengan batasan-batasan seni rupa dan disiplin seni lainnya. Kreativitas dan daya kreatif pada akhirnya mencairkan batasan-batasan seni dalam koridor keilmuan/ilmu pengetahuan termasuk hadirnya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang akhir-akhir ini merambah pula ke wilayah seni media rekam.

Dalam bahasa lain, kreativitas akan selalu menumbuhkan tantangan-tantangan baru, dan dari tantangan yang selalu muncul itulah kehidupan manusia akan selalu hidup dan dihidupi.

Laku dan Lelaku: *Legacy* dalam bentuk arsip-dokumentasi dan praktik-wacana berkesenian

Satu ketika saya mengirimkan tulisan ke harian *Kedaulatan Rakyat* dengan judul “Wahai Seniman Perupa, Menulislah...” dan dimuat pada 8 Januari 2022. Tulisan tersebut sesungguhnya merupakan kegelisahan saya pribadi atas kenyataan minimnya sumber literasi seni rupa terlebih yang bersumber langsung dari seniman dan tersampaikan kepada publik.

Tulisan tersebut merupakan respons atas buku *Laku dan Lelaku* yang disusun sendiri oleh Alex Luthfi dan diluncurkan pada akhir tahun 2021. Cukup sederhana untuk sebuah buku autobiografi. Namun, ada hal menarik dari buku tersebut karena secara runtut Alex Luthfi menyusun periodisasi yang bisa jadi merupakan tikungan-persimpangan jalan yang dilaluinya, capaian-capaian pemikiran ataupun karya, proses kreatif seturut dengan respons dan interaksi yang menyertainya, serta arsip-dokumentasi pendukung. Semua dipersiapkan dan dikerjakan sendiri karena Alex-lah yang mengetahui secara detail titik-titik krusial *Laku dan Lelaku*-nya yang berpengaruh bagi proses berkesenian dan kehidupan yang dilaluinya.

Tidak banyak seniman yang bisa menulis diri dan pemikirannya dengan runtut dan menarik sehingga sesederhana apa pun, sesungguhnya catatan tulisan tersebut menjadi bagian penting proses berkesenian yang terus dijalaninya. Bahkan mungkin bagi kehidupannya. Tentu kita tidak bisa berharap setiap seniman

mampu berkarya sekaligus melakukan pembacaan atas dinamika dan realita yang terjadi dalam sebuah tulisan kritis layaknya yang dilakukan mendiang Sanento Yuliman. Namun, kita masih bisa berharap, ketika seniman-perupa menulis atau bahkan menerbitkannya menjadi buku yang itu dipersiapkan sendiri, yang sesungguhnya akan menjadi sumbangan literasi yang begitu berarti di kelak kemudian hari.

Di posisi mana literasi seni (rupa) diperlukan? Singgungan ataupun irisannya bisa beragam dari sejarah, merawat proses kreativitas, munculnya inspirasi, sumber ilmu pengetahuan, hingga penghargaan terhadap seniman dan kekaryaannya.

Sebagai salah satu unsur pembentuk kebudayaan, seni-kesenian memiliki karakteristik yang agak berbeda dibanding unsur-unsur lainnya. Ada dualitas yang menyatu dalam fisik seni-kesenian itu sendiri: sebagai produk sekaligus pabrik. Dalam hal ini seni-kesenian ditempatkan sebagai sebuah entitas dan tidak semata-mata komoditas. Keduanya harus dirawat agar keberlangsungannya bisa terjaga. Salah satunya merawat sumber-sumber literasi itu sebagai proses perjalanan seni hingga sumbangan “warna” yang diberikan seniman bagi dunia seni.

Di titik inilah perlunya jejak literasi dalam bentuk tulisan, buku, dokumentasi, dan lain-lain yang tersiapkan dan lebih pas ketika itu dipersiapkan dan disajikan oleh senimannya sendiri. Selain bisa lebih lengkap, seniman sendirilah yang mengetahui dengan detail titik-titik perjalanan hidup dan berkaryanya karena hanya seniman yang bisa membahasakan, pihak lain sebatas membaca ataupun menginterpretasi.

Bisa dibayangkan seandainya 1% dari jumlah seniman-perupa di Indonesia yang berjumlah ribuan menulis buku sebagai ikhtiar merawat sumber-sumber literasi, betapa kayanya warna seni (rupa) Indonesia memberikan sumbangan “warna” bagi seni (rupa) dunia. Tersedianya sumber literasi akan membuka ruang dialog yang lain manakala terjadi pertemuan-perjumpaan sumber literasi

itu sendiri. Inilah yang menjadi relevansi dari sebuah buku yang ditulis-siapkan sendiri oleh seniman-perupa.

Buku *Laku dan Lelaku* yang sesungguhnya bukanlah buku yang sederhana menjadi salah satu *legacy* Alex Luthfi. Dari buku 'sederhana' itulah Alex Luthfi sedang melakukan pembacaan dirinya sendiri di tengah luasnya samudera seni rupa Indonesia.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Hakimi, Moh. Jauhar. (2021). "Babi Berdasi di Lumbung Padi". Sebuah Catatan Ringan Pada Pameran Duo Alex Luthfi R. dan Anugerah Eko Triwahyono di Miracle Art-Print Shop, Agustus.
- Luthfi R., Alexandri. (2017). "Pendidikan Seni dan Televisi sebagai Penggerak Industri Ekonomi Kreatif". *Rekam: Jurnal Fotografi Televisi Animasi Yogyakarta*. Vol. 13 No. 2, Oktober: 9-106.
- Luthfi R., Alexandri. (2020). *Laku dan Lelaku*. Yogyakarta: Metabahasa.
- Mardalis. (2009). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Qomariyah, Puji. (2022). "Wahai Seniman Perupa, Menulislah...." *Harian Kedaulatan Rakyat*, 8 Januari.
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Smith, Jonathan A. (Ed.). (2009). *Psikologi Kualitatif: Panduan Praktis Metode Riset*. Terjemahan dari *Qualitative*

Psychology A Practical Guide to Research Method.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lain-Lain:

<https://www.gudeg.net/read/20704/migration-2-welcome-to-ai-generator.html> diakses pada Jumat, 5 Mei 2023 pukul 19.13 WIB

<https://humanisma.wordpress.com/2022/02/09/ulang-alik-eksperimentasi-medium-dan-eksplorasi-gagasan-dalam-migration/> diakses pada Minggu, 7 Mei 2023 pukul 14.27 WIB

<https://humanisma.wordpress.com/2021/08/19/babi-berdasi-di-lambung-padi/> diakses pada Minggu, 7 Mei 2023 pukul 19.27 WIB

<https://www.unesa.ac.id/kreativitas-adalah-jantungnya-seni> diakses pada Rabu, 10 Mei 2023 pukul 20.27 WIB

“Fotografi? Videografi? Gunakan Smartphone dan Imajinasimu.”
Obrolan sinjar bersama Alex Luthfi R (Dosen Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta) di Studio Kutunggu di Pojok Ngasem, UWM. <https://www.youtube.com/watch?v=MDabCAQZWTI>

Biografi Penulis

Puji Qomariyah merupakan pengajar Sosiologi pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Widya Mataram (UWM) Yogyakarta. Saat ini sedang melanjutkan studi doctoral Kajian Budaya pada Kajian Seni dan Masyarakat, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Di tengah kesibukannya sebagai Wakil Rektor Bidang III UWM Bidang Kemahasiswaan, Alumni, Humas, Kerja Sama dan Kebudayaan, tercatat pula sebagai tenaga ahli budaya di Pemda DIY sejak tahun 2013. Dengan rekam jejak pada kajian seni-budaya sembari menyelesaikan studi doctoralnya, penulis mengembangkan mata kuliah Sosiologi Seni sebagai mata kuliah baru di UWM.

BABI BERDASI DALAM *THE WALL OF FREEDOM*: MEMBACA PENANDAAN DAN IDEOLOGI SENI ALEXANDRI LUTHFI RACHMAN MELALUI KARYA FOTOGRAFI *MIX MEDIA*

Irwandi

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
irwandi@isi.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini merupakan tinjauan karya Alexandri Luthfi R., atau biasa disapa dengan panggilan Alex Luthfi (AL), dan karya AL yang bersinggungan dengan fotografi dalam tiga dekade terakhir. Sebagai salah satu pioner dalam pendirian Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang berlatar belakang pendidikan seni lukis, interaksi AL dengan ranah film, televisi, dan fotografi terjadi cukup intensif. Hal itu tidak terlepas dari ragam kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi yang dilakukan oleh FSMR, ISI Yogyakarta sejak pendiriannya hingga saat ini. Tinjauan karya AL dilakukan dengan perangkat kritik seni Feldman dan didasarkan pada data pustaka berupa buku *Alex Luthfi R.: Laku dan Lelaku* (2020) serta pengamatan langsung. Karya yang dijadikan sampel tinjauan karya adalah *The Wall of Freedom* dengan disertai perbandingan terhadap karya-karya AL lainnya. Berdasarkan penerapan metode tinjauan seni dan analisis tanda secara semiotis ditemukan bahwa AL menggunakan prinsip asosiatif sebuah objek untuk menyampaikan pesan. Praktik pengkaryaan AL semakin menunjukkan fotografi sebagai medium yang dinamis, dan sangat terbuka untuk diperluas menjadi media ekspresif yang sarat dengan pesan. Melalui fotografi *mix media*, pesan-pesan yang tidak tersampaikan melalui perekaman realitas dapat diungkap dan tersampaikan kepada pemirsa dengan cara yang khas. Lelaku seni AL membuktikan bahwa ideologi, tema, dan eksperimentasi medium merupakan kombinasi strategis untuk menunjukkan distingsi seorang seniman.

Kata kunci: seni, fotografi, Alex Luthfi, *mix media*

Pendahuluan

Pernyataan Teeuw dalam Kaswadi (2015), tentang karya sastra yang banyak dikutip oleh para penulis, bahwa karya sastra tidak pernah berangkat dari kekosongan budaya masih relevan dengan masa kini dan juga berlaku untuk seni pada umumnya. Secara singkat dapat dikatakan bahwa semua karya seni tidak berangkat dari kekosongan. Seni hadir berdasarkan berbagai konteks yang melingkupinya.

Tulisan ini akan membahas karya Alexandri Luthfi Rachman (AL), seorang dosen, seniman yang juga merupakan salah seorang pioner Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Karya AL penting untuk dibahas karena dapat menjadi contoh interaksi antara ideologi, tema, dan medium yang diperagakan dalam praktik penciptaan karya seni. Fokus pembahasan ditujukan pada karya-karya fotografi AL yang menerapkan pendekatan *mix media*, ketika karya fotografi tampil bersama dengan elemen-elemen rupa berdasarkan ide dan gagasan yang diusung.

Pembahasan AL dan karyanya akan mengadopsi metode kritik seni yang ditawarkan oleh Feldman (1969), dengan mempertimbangkan data primer dan sekunder tentang AL dan karya-karyanya. AL menjadi salah satu sosok penting dalam sejarah perjalanan FSMR, ISI Yogyakarta karena perannya yang tidak hanya berada di ranah administrasi dan kebijakan pendidikan di FSMR, melainkan juga dalam membangun kultur pengkaryaan.

Kehadiran karya fotografi *mix media* ala AL perlu dibahas karena merupakan cerminan kreativitas seorang seniman yang tidak terikat pada satu medium. Apa yang telah dilakukan oleh AL dalam praktik pengkaryaan menjadikan fotografi sebagai medium yang dinamis, meluas sebagai medium yang semakin kaya dan sarat dengan pesan. Fotografi *mix media* memungkinkan pesan-pesan yang tidak tersampaikan melalui

perekaman realitas, dapat terungkap dan tersampaikan kepada pemirsa.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

Edmund Burke Feldman, seorang ahli seni dan pendidik, mengidentifikasi empat tahapan dalam proses kritik seni. Dia menguraikan tahapan-tahapan ini dalam bukunya yang berjudul *Varieties of Visual Experience* (1992). Tahapan kritik seni yang dirumuskan Feldman ini kemudian digunakan sebagai referensi utama bagi para penulis kritik seni. Tahapan tersebut meliputi (1) deskripsi, (2) analisis formal, (3) interpretasi, dan (4) penilaian.

Deskripsi

Deskripsi adalah proses inventarisasi, mencatat apa yang langsung terlihat dalam sebuah karya seni. Pada tahap ini, simpulan, penilaian, dan tanggapan pribadi terhadap karya belum perlu diutarakan. Poin penting dari deskripsi adalah menjawab pertanyaan "apa saja yang ada di sana". Alasan menunda simpulan dan penilaian nilai adalah untuk memastikan bahwa deskripsi mengandung informasi selengkap mungkin. Sebagaimana dinyatakan Feldman (1992), "*Description is a process of taking inventory, of noting what is immediately visible in an artwork. At this stage we try to avoid inferences, judgments, and personal responses. We want to arrive at a simple account of 'what is there.'*"

Analisis Formal

Dalam analisis formal, kritikus/peninjau karya melanjutkan inventaris deskriptif sebelumnya, untuk menemukan hubungan di antara hal-hal yang telah dideskripsikan. Hal-hal yang dideskripsikan dilihat dan dianalisis sebagai bentuk, warna, dan tekstur, serta sebagai entitas yang dipengaruhi ruang. Bahasan analisis formal mencakup keseimbangan, irama, pusat perhatian, kesatuan, dan unsur-unsur formal lainnya (Bahari, 2008).

Interpretasi

Interpretasi dalam kritik seni adalah proses menemukan makna keseluruhan dari sebuah karya yang dideskripsikan dan dianalisis oleh kritikus (Feldman, 1992). Ini tidak berarti bahwa kritikus memberikan padanan verbal untuk bentuk seni. Interpretasi bukan penilaian. Masih menurut Feldman, penafsiran atau penjelasan merupakan bagian terpenting dan menantang dari praktik kritik seni. Interpretasi yang baik melibatkan penemuan makna sebuah karya seni dan menyatakan relevansinya dengan kehidupan kita dan situasi manusia secara umum. Banyak metode untuk melakukan interpretasi, salah satu yang sering digunakan ialah semiotika.

Penilaian

Menurut Feldman (1993), tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu pengamat memberikan penilaian atau evaluasi terhadap karya seni berdasarkan deskripsi, analisis, dan interpretasi sebelumnya. Penilaian dapat mencakup seberapa keberhasilan artistik, orisinalitas, ekspresi, dan dampak emosional yang dihasilkan oleh karya seni yang dinilai. Menilai sebuah karya seni berarti memberikan peringkat dalam kaitannya dengan karya lain yang sejenis. Aspek kritik seni ini sering ditinggalkan ketika karya sudah dapat interpretasi dengan baik. Namun, untuk berbagai alasan manusia seringkali perlu memosisikan karya seni dalam level tertentu. Dalam banyak kasus, pemeringkatan dan penilaian tidak terhindarkan. Misalnya, sebuah galeri perlu argumentasi yang kuat untuk menempatkan nilai "penting" sebuah karya, yang membedakannya dengan karya yang lain.

Tentang Alexandri Luthfi Rachman

Sumber pustaka terbaru tentang AL yang dapat menjadi referensi dan petunjuk untuk penelusuran berikutnya adalah sebuah buku autobiografi *Alex Luthfi R.: Laku dan Lelaku* (2020). Liputan peluncuran buku itu di akun Lingkar Pendopo Agung Universitas Widyamataram, tahun 2021 (<https://new.widyamataram.ac.id/content/news/karya-seni->

bukan- sekedar-ekspresi-romantisme). Bagi AL, karya seni tidak seharusnya hanya mengungkapkan romantisme dan nostalgia, tetapi juga perlu mencerminkan konteks sosial dan ideologi. Kesadaran akan konteks sosial dan ideologi dalam karya seni AL muncul sejak tahun 1995, ketika AL mulai menyampaikan pesan tentang realitas keseharian dalam kehidupan masyarakat. Bagi AL, ekspresi seni tidak hanya berhenti pada aspek objektif, tetapi juga harus mencerminkan konteks sosial. Menurutnya, hal itu merupakan bagian dari ekspresi ideologi seniman yang tercermin dalam tema karya seni.

AL telah melewati sejumlah periode ideologi dan tema pengkaryaan. Semua itu terekam dalam otobiografi yang ia terbitkan. Bagi AL (2020) yang mengambil pendapat dari ahli filsafat, ideologi adalah gagasan dan kepercayaan seseorang yang secara sistematis dihubungkan dengan kondisi-kondisi aktual kehidupannya, serta nilai-nilai yang dikandung di dalamnya. AL sadar bahwa seniman harus memiliki ideologi. Periode ideologi dan tema berkarya AL dapat dibedakan menjadi (1) periode Wayang Rumput (1982-1984); 2) periode Topeng/*Mask* (1991-1995); dan (3) periode Babi Berdasi (1995). Periode Babi Berdasi, dalam perjalanannya terus berkembang hingga saat ini dengan kehadiran tema dan medium yang diperluas, yaitu garuda, yang diungkapkan melalui medium fotografi, videografi, *mix media*, dan karya instalasi. Masih ada satu periode lagi yang dilalui oleh AL, yaitu periode pandemi Covid-19. Dalam periode ini, AL menciptakan karya pertunjukan rupa berjudul *Sujud*, merespons kelemahan manusia saat tertimpa bencana. Karya ini mengajak manusia untuk melakukan introspeksi dan menyadari kebesaran Sang Pencipta.

Bahan pustaka yang telah dijabarkan merupakan sumber utama dalam peninjauan karya-karya AL yang bersinggungan dengan fotografi. Tinjauan karya selanjutnya akan dilakukan dengan mempertimbangkan pustaka-pustaka dan dokumen lainnya seperti katalog dan rekaman karya AL.

Hasil dan Pembahasan

Pembacaan Karya Alexandri Luthfi *The Wall of Freedom* (TWF)



Gambar 1 Alexandri Luthfi R., *The Wall of Freedom*, 110 x 165 cm,
Akrilik, Digital Printing, 2006

Karya AL berjudul *The Wall of Freedom* (TWF) menjadi sampel utama yang dibahas dalam tulisan ini. Karya ini diciptakan oleh AL pada tahun 2006. Secara keseluruhan, terlihat karya ini menampilkan seseorang menggunakan setelan jas dengan membawa babi yang diikat seperti lazimnya hewan peliharaan. Seseorang yang berada di dalam foto ini juga menggunakan topeng babi. Subjek utama foto ini berada dalam sebuah ruangan kosong yang lama ditinggalkan dan penuh dengan coretan-coretan tulisan dan gambar sosok babi. Ada beberapa tulisan yang mencolok dalam karya ini, di antaranya tulisan *REPUBLIK BABI BERDASI*, *HEWAN PERWAKILAN RAKYAT*, *BICARA MEMANG MUDA... BU*, *DOR KORUPTOR*, *FREEDOM*, *SKANDAL SEX*, kesemuanya ditulis dengan huruf kapital. Beberapa figur juga tampak di dinding bangunan kosong tersebut, ada gambar babi berbadan manusia yang terlihat berpakaian ala militer. Di sisi kanan agak ke bawah juga tergambar dua sosok makhluk menyerupai babi dan manusia seperti sedang melakukan adegan persenggamaan. Di salah satu bidang sisi kiri gambar (di atas tulisan *FREEDOM*)

terdapat imaji gabungan antara bendera dan burung yang biasanya menjadi lambang negara, menggunakan dasi. Karya ini dibuat dengan gabungan dua teknik, yaitu fotografi yang diolah secara digital dan penambahan elemen visual dengan cat. Elemen fotografi yang digunakan dalam karya ini merupakan gabungan dari dua gambar, yaitu sudut sebuah ruangan dan sosok manusia berdasi yang sedang membawa bayi. Sementara itu, penambahan elemen-elemen visual dilakukan dengan teknik lukis atau gambar yang menggunakan cat cair yang tebal sehingga pada saat cat masih basah terjadi efek aliran-aliran cat yang menuju ke bawah.

Secara visual, aspek-aspek formal yang tampil dalam TWF karya AL mengandung sesuatu yang masif. Ada semacam dorongan visual yang kuat sehingga memengaruhi indra dan persepsi pemirsanya. Maksud dari sesuatu yang masif secara visual itu dapat dilihat dari kekuatan visual yang merata hampir di seluruh area karya. Kemasifan itu dimulai dari subjek utama dalam foto, yaitu manusia berkepala bayi yang menggunakan setelan jas berdasi, berdiri menghadap kamera bersama bayi yang ia kuasai; subjek utama tampil sebagai subjek satu-satunya yang 'fotografis'. Baik manusia maupun bayi sama-sama berdasi. Tampilan subjek dengan dua kriteria tadi (fotografi dan berdasi) menjadikannya sebagai pusat perhatian. Namun, tidak seperti pakem fotografi pada umumnya, yaitu tampilan di luar pusat perhatian biasanya tampil dengan dominasi rendah, dalam karya ini justru terlihat area latar belakang atau sekeliling subjek utama juga tampil merebut perhatian pemirsa. Latar belakang atau tampilan sekitar subjek meskipun tampil monokromatik, tetap memiliki efek visual yang kuat karena memiliki kontras yang tinggi yang dihasilkan dari torehan cat berwarna hitam yang berisikan tulisan yang berhuruf kapital dengan ukuran yang cenderung lebih besar, serta dengan tampilan figur-figur hibrida manusia dan bayi, tidak mungkin luput dari perhatian pemirsa. Dengan tampilan seperti itu, rasa *chaos* atau kekacauan, kekisruhan dipancarkan oleh karya ini. Secara kebetukan, dapat disimpulkan karya AL berjudul TWF bercorak ekspresif dan

eksperimentatif. Imaji yang terbentuk dalam karya merupakan hasil kombinasi antara realisme fotografi dan ekspresi rasa pembuatnya.

Berdasarkan deskripsi dan telaah aspek formal karya TWF, dalam tatanan interpretasi dapat dipetakan beberapa poin penting yang dapat diduga sebagai pesan ideologis AL yang ingin disampaikan melalui karya ini. Jajaran elemen visual yang ditampilkan AL tentu bukan tanpa alasan, melainkan sebuah jajaran pemaknaan bagi pemirsa karya. Meminjam konsep pemaknaan semiotik Saussurean yang kemudian dikembangkan oleh Roland Barthes, tampilan visual merupakan tanda yang memiliki nilai mental atau nilai asosiatif sesuai dengan kebudayaan yang berkembang di suatu masyarakat (Barthes, 1984).

Sudah ditetapkan bahwa subjek utama foto ini adalah manusia berkepala babi dengan setelan jas menggunakan dasi sedang memegang babi yang juga berdasi. Subjek utama itu bersanding dengan objek-objek lainnya yang dapat dipahami sebagai gugusan tanda yang kedua dari karya ini, figur babi hibrida berpakaian loreng-loreng, mengingatkan kita pada sesuatu yang bersifat militeristik. Ada burung yang secara ikonis mengingatkan pemirsa pada lambang sebuah negara, dan burung itu di-*superimpose* dengan bendera yang strukturnya mirip dengan bendera Amerika Serikat (ada kumpulan bintang di pojok kiri atas juga garis horizontal di bagian lainnya). Tanda-tanda lain yang terlihat dalam karya, misalnya tampilan tulisan yang dominan. Salah satu contoh adalah tulisan *HEWAN PERWAKILAN RAKYAT*. Tulisan *REPUBLIK BABI BERDASI* juga tidak mungkin luput dari pengamatan pemirsa untuk diinterpretasi, bersama dengan tulisan-tulisan lain, yaitu *DOR KORUPTOR*, *BICARA MEMANG MUDA BU..*, *SKANDAL SEX*, *FREEDOM*, serta figur-figur hibrida yang hadir. Ada adegan persanggamaan yang dilakukan oleh dua figur yang secara kebetulan merupakan gabungan antara wujud babi dan wujud manusia.

Dalam karya TWF, AL secara simbolik membangun asosiasi-asosiasi negatif terhadap subjek dalam karya. AL juga memunculkan sebuah tanda yang merupakan bentuk intertekstualitas secara visual. Intertekstualitas adalah konsep yang diperkenalkan oleh Julia Kristeva, yaitu sebuah teks baru hadir karena teks-teks yang sudah ada sebelumnya (Raj, 2015). Tulisan *HEWAN PERWAKILAN RAKYAT* mau tidak mau mengingatkan kita pada kepanjangan dari teks yang sudah ada sebelumnya, yaitu *DPR*, atau *Dewan Perwakilan Rakyat*. Sosok manusia berjas, berdasi, berkepala babi menggigit pemirsa untuk mengasosiasikan golongan yang sering menggunakan setelan pakaian seperti itu. Penyandingan subjek-objek seperti yang dilakukan AL mengajak pemirsa untuk melakukan proses kognitif. Proses kognitif adalah sebuah proses yang dialami pembaca karya/spektator mengait-ngaitkan tanda-tanda yang ada menjadi sebuah kesimpulan sesuai latar belakang budaya spektator (Barthes, 1984).

Manusia dengan kepala babi tentu bukan sesuatu yang lazim, ditambah dengan bagaimana babi yang biasanya dipelihara dengan cara ditenak berada dalam kandang, dalam foto ini justru ditampilkan seperti anjing peliharaan. Hewan babi dasi pakaian jas ditambah dasi bisa jadi merupakan stereotip golongan elite kotor di sebuah negara. Dapat diduga, bagi AL penandaan ini merupakan ekspresi sinis dan lugas untuk politisi-politisi kotor. Babi, sebagaimana diketahui oleh masyarakat, merupakan hewan yang jorok, kotor, pemakan segala, bahkan memakan kotorannya sendiri. Tampilnya subjek ini dalam karya bisa jadi tanda bahwa AL melakukan sebuah kritik terhadap perilaku kebanyakan politisi yang kemungkinan adalah politisi di Indonesia. Ditambah lagi dengan tanda-tanda yang lain, yaitu tulisan-tulisan yang keseluruhannya berasosiasi negatif. Tulisan-tulisan itu menggambarkan sebuah kondisi karut-marut dan kekacauan yang ada di sebuah negara.

Berdasarkan tanda-tanda atau elemen-elemen visual yang ditampilkan AL dalam karya TWF, besar kemungkinan bahwa

karya merupakan merupakan bentuk kritik sosial seorang seniman terhadap kondisi politik yang pada masa Orde Baru. Terlebih bila kita melihat perjalanan ideologi dan tema AL yang dituliskan dalam otobiografinya, terungkap bahwa bagi AL karya seni seharusnya tidak hanya karya yang romantis, tetapi juga karya yang bisa menjadi sarana kritik terhadap situasi sosial budaya yang sedang terjadi. AL menggunakan babi sebagai metafora untuk praktik kotor dari elite-elite politik. Stereotip babi sebagai hewan yang menjijikkan diajukan oleh AL sebagai sarana penguat masyarakat. Ideologi AL yang disampaikan melalui penggambaran figur-figur dan tulisan-tulisan secara ekspresif memperkuat apa yang ingin dia sampaikan. AL menawarkan kombinasi subjek-objek yang ada di dalam karya menjadi sebuah penguat kuat dan lugas tentang sebuah ketimpangan yang terjadi dalam dunia politik.

Contoh lainnya, hadirnya adegan persanggamaan yang ditampilkan. Tampilan itu menjadi sebuah kode keras untuk pemirsa dan golongan yang ia kritik. Melalui proses prosedur pemaknaan konotasi sintaksis, pemirsa diajak untuk mengaitkan adegan persanggamaan itu dengan subjek utama dalam karya, serta dengan tanda-tanda lain yang ada dalam karya. Besar kemungkinan gambaran itu akan mengingatkan pemirsa tentang skandal-skandal seks yang dilakukan oleh elite-elite politik.

Dapat disimpulkan secara umum bahwa TWF merupakan bentuk kritik keras AL terhadap kondisi sosial politik masa lalu. Karya TWF merupakan salah satu contoh bagaimana sistem tanda campuran (imaji dan teks) bersatu membentuk pesan bermakna. Selain tulisan-tulisan besar yang terdapat dalam karya, ada sebuah penanda kecil berupa teks bertuliskan *The Wall of Freedom*. Dalam proses penandaan sistem campuran, teks berperan sebagai pemancar pesan atau penambat pesan (Barthes, 1984). Tulisan *The Wall of Freedom* dalam karya ini berfungsi sebagai penambat pesan yang mengarahkan interpretasi pemirsa pada sebarang kebebasan yang didapatkan

oleh sang babi berdasi. Babi berdasi menjadi sosok serba bebas, melakukan apa saja yang ia sukai.

Alexandri Luthfi Rachman dan Fotografi *Mix Media* Babi Berdasi

TWF merupakan fase awal eksperimentasi AL dalam menjelajahi media fotografi dan media rekam dalam berkesenian. Babi secara ideologis dan tematis merupakan periode ketiga perjalanan berkarya AL yang ia pilih setelah memulai perjalanan seni sejak masa kuliah dan berkesenian. TWF menjadi salah satu peragaan AL dalam praktik berkarya. Dapat terlihat bagaimana korelasi antara isu besar yang diangkat dengan pilihan bahasa ekspresi yang digunakan, berhasil menyuarakan pesan yang jelas. Pilihan langgam ekspresif yang dikombinasikan dengan tampilan ikonik subjek babi berdasi menjadi sajian seni yang atraktif dan mendobrak. AL bersama karya-karya bertema babi yang mengusung ideologi kritis berhasil menawarkan distingsi karya dan praktik berkarya. Pilihannya melakukan pencampuran media antara fotografi dan seni lukis menawarkan warna tersendiri dalam perbendaharaan karya fotografi. Dari sisi pesan, AL melalui TWF menawarkan kelugasan bersimbolisasi, berpesan kepada pemirsa dengan gaya ungkap yang tegas.

Selain Karya TWF, AL juga menciptakan karya fotografi *mix media* dengan ikon babi berdasi. bila diurutkan berdasarkan tahun, AL telah menciptakan karya yang menggunakan medium fotografi *mix media* sebagai berikut: *Tokoh*, fotografi *mix media* 2006; *Tokoh*, fotografi di atas kaca *mix lukisan*, 2013; karya instalasi multimedia, lukisan, fotografi, dan *video art*, 2016; *Dialog*, *glass digital print*, 2021; dan *Paradoks*, fotografi *mix painting*, 2023. Karya-karya di luar TWF bisa menjadi bahan pengamatan pola dan kecenderungan visual dan artistik AL dalam berkarya. Sebagian besar, babi dalam karya-karya AL dipersonifikasi dan dinisbatkan kepada manusia. Manusia macam apa yang dimaksud AL dalam karya-karyanya? Sebagian besar adalah manusia yang memiliki status sosial tertentu. Itu ditandai dengan

jenis pakaian yang digunakan. Di sini terlihat, selain wujud babi, AL menggunakan kostum sebagai penanda subjek. Sulit menemukan bandingan karya AL dengan karya-karya fotografi *mix media* yang telah ada sebelumnya.

Ada beberapa faktor yang menjadikan karya AL, terutama yang bertema babi berdasar disebut unik, di antaranya adalah (1) tidak banyak seniman foto yang melakukan *mix media* dengan sentuhan langsung seni lukis; (2) pemilihan tema yang kritik politik yang disampaikan secara ekspresif, namun tetap informatif dan 'readable'; dan (3) eksperimentasi yang dilakukan AL melampaui tampilan dekoratif, tidak terjebak dalam kenikmatan visual semata. Sebagai ilustrasi tiga hal tersebut, berikut ulasan singkat karya AL bertema babi dan babi berdasar.



Gambar 2 *Tokoh*, Fotografi *Mix Media*, Salah Satu Karya AL Bertema Babi Berdasar yang Dijadikan Sampul Buku

Karya ini merupakan salah satu karya awal fotografi *mix media* yang diciptakan AL. Elemen yang digunakan masih cenderung sederhana dan monokromatik. Simbolisasi sudah dilakukan AL

dengan cara memainkan citra-citra yang secara asosiatif familiar di masyarakat, misalnya bendera dan burung yang digambarkan seperti gambaran lazimnya simbol sebuah negara.



Gambar 3 *Tokoh*, Karya Instalasi Multimedia, Lukisan, Fotografi, dan Video Art, 2016

Karya ini menunjukkan pilihan AL dalam mengidentifikasi manusia babi. Kepala babi dan tubuh manusia tanpa busana menjadi satu kesatuan yang menyatakan sifat dan karakter subjek yang divisualisasikan: berbadan manusia, namun berotak babi. Pustek dan kursi merah, yang berada di area putih menjadi penanda tersendiri, memancing pemirsa untuk mengasosiasikannya dengan petanda tertentu. Kursi, disamping secara fungsional digunakan oleh pemirsa untuk mengamati karya, juga berasosiasi

dengan makna tataran kedua, yaitu kedudukan, kekuasaan, dan tahta. Kehadiran kursi juga sebagai bentuk identifikasi pemirsa. Ketika pemirsa duduk di kursi merah, ia telah masuk dalam jagat 'babi' dalam konstruksi yang dibangun AL. Gugusan tanda dalam karya ini adalah manusia babi, merah putih, dan kekuasaan. Dalam tataran kognitif, pemirsa diajak untuk menghubungkan-hubungkan ketiga tanda itu.



Gambar 4 *Tokoh*, Fotografi di Atas Kaca, *Mix* Lukisan

Karya ini merupakan upaya AL menunjukkan sosok di balik kepala babi. Manusia bertopeng, berpakaian elite, dan berdasi. Warna merah dan putih kembali hadir dalam karya ini. Hidung merah berpotensi menjadi *punctum* yang berpotensi diperhitungkan oleh pemirsa karya.

Dalam semiotika Roland Barthes, konsep *studium* dan *punctum* digunakan untuk membahas cara kita merespons dan berinteraksi dengan gambar atau foto. *Punctum* adalah titik atau detail yang secara menarik perhatian dan memiliki efek emosional yang kuat (Barthes,1981). Torehan cat putih menjadi aksen untuk mengarahkan interpretasi pemirsa kepada sebuah suasana tertentu.



Gambar 5 *Dialog*, Glass Digital Print, 2021

Karya berjudul *Dialog* menunjukkan bahwa sang babi berdasi sedang berdialog dengan sosok yang secara bentuk mirip dengan dirinya. Sosok itu hadir secara nonfotografis, tampil lebih besar dan tinggi. Visualisasi semacam itu seolah menunjukkan bahwa sang babi berdasi sedang berbicara dengan sosok yang lebih tinggi derajatnya. Apakah ini sebuah gambaran dialog antara guru dan murid? Bisa jadi demikian. Ini juga bisa berarti bahwa babi berdasi adalah sebuah sekte. Ada proses pembudayaan, ada guru besar yang menyebarkan sekte babi berdasi ke manusia-manusia lain.

Simpulan

Berdasarkan tinjauan yang dilakukan pada karya AL berjudul TWF dan beberapa karya fotografi *mix media* bertema babi berdasi, ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari lelaku seni yang dilakukan oleh AL. Karya-karya AL melalui tema babi berdasi merupakan contoh yang sangat baik untuk menunjukkan interaksi antara ideologi, tema, dan medium dalam praktik penciptaan karya seni. Tema babi berdasi merupakan cerminan kreativitas seorang seniman yang tidak terikat pada satu medium. AL berhasil menunjukkan bahwa fotografi sebagai medium yang dinamis, dan sangat terbuka untuk diperluas menjadi medium ekspresif yang sarat dengan pesan. Melalui fotografi *mix media*, pesan-pesan yang tidak tersampaikan melalui perekaman realitas, dapat diungkap dan tersampaikan kepada pemirsa dengan cara yang khas. Lelaku seni AL semakin menunjukkan bahwa ideologi, tema, dan eksperimentasi medium merupakan kombinasi strategis untuk menunjukkan distingsi seorang seniman.

Daftar Rujukan

- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections on Photography* (R. Howard, Trans.). New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. 1984. *Image-Music-Text*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (2000). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation* (R. Howard, Trans.). California: University of California Press.
- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Feldman, Edmund Burke. (1992). *Varieties of Visual Experience*. New Jersey: Prentice Hall.

- Humas Universitas Widya Mataram. (2021). Karya Seni Bukan Sekedar Ekspresi Romantisme, <https://new.widyamataram.ac.id/content/news/karya-seni-bukan-sekedar-ekspresi-romantisme>.
- Kaswadi, K. (2015). *Paradigma Ekologi dalam Kajian Sastra. Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(2).
- Raj, P. P. E. (2015). Text/Texts: Interrogating Julia Kristeva's Concept of Intertextuality. *Ars Artium*, 3, 77.
- Rachman, A.L. (2020). *Alex Luthfi R.: Laku dan Lelaku*. Yogyakarta: Penerbit Metabahasa.
- Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (C. Hartshorne, P. Weiss, & A. W. Burks, Eds.). Harvard: Harvard University Press.

Biografi Penulis

Irwandi. Dosen *associate professor* di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Mulai mengenal fotografi tahun 1997 saat mengenyam pendidikan di Modern School of Design Yogyakarta. Tahun 1998 melanjutkan studi fotografinya di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta, dan meraih gelar Sarjana Seni pada tahun 2003. Sejak itu ia sering menjadi narasumber berbagai workshop *old print* di berbagai unit kegiatan mahasiswa. Hasil penelitiannya pada tahun 2009 diterbitkan dalam bentuk buku yang berjudul *Old Print: Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif*. Selanjutnya pada tahun 2012, ia juga menerbitkan buku fotografi berjudul *Membaca Fotografi Potret: Teori, Wacana, dan Praktik*. Pernah menjadi Sekretaris Jurusan Fotografi; Ketua Jurusan Fotografi; Dekan Fakultas Seni Media Rekam; dan Pembantu Rektor I ISI Yogyakarta. Saat ini menjabat sebagai Rektor ISI Yogyakarta.

Tahun 2008, meraih gelar Magister Seni di bidang pengkajian fotografi dari Institut Seni Indonesia dengan tesis berjudul "Foto Potret Karya Kassian Cephas: Kajian Estetis, Makna, dan Fungsi

Sosialnya". Saat ini ia masih aktif mengikuti berbagai pameran fotografi, dan melakukan penelitian fotografi. Pendidikan terakhir ditempuh di Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, UGM Yogyakarta, dengan disertasi "Retorika Fotografis Remaja Putri dan Praktik Studio Potret di Yogyakarta". Prestasi yang pernah diraih antara lain: juara harapan di Lomba Foto FKY tahun 1997, meraih medali perunggu di Salon Foto Indonesia (SFI) 1999, meraih penghargaan kategori cetak monokrom di SFI 2000, dan berbagai nominasi.

SELAMAT PURNATUGAS, ANAKKU ALEX LUTFI!

Risman Marah

Pensiunan Dosen Fakultas Seni Media Rekam
Mantan Dosen Jurusan Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Mantan Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
rismanmarah@gmail.com

Sejarah Singkat FSMR

Pada saat ISI Yogyakarta berdiri pada tahun 1984, fakultas yang ada barulah Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) serta Fakultas Seni Pertunjukan (FSP). Konon sebuah institut wajib atau diharuskan memiliki tiga fakultas. Pada tahun 1993, saya ditugaskan oleh Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. RM Soedarsono untuk melakukan studi banding (baca: "jalan-jalan") ke Northern Territory University (NTU), Darwin dan Royal Melbourne Institute Technology (RMIT), Australia. Saya baru menyadari ternyata studi banding tersebut dimaksudkan sebagai bekal untuk mendirikan fakultas ketiga di ISI Yogyakarta, yaitu Fakultas Seni Media Rekam (FSMR).

Sepulangannya dari Australia, saya mulai ditugaskan untuk merintis berdirinya fakultas baru, FSMR yang terdiri dari Jurusan Fotografi dan Jurusan Televisi. Waktu itu saya banyak berkonsultasi dengan Pak Tom (alm.), Soetomo Gandasoebrata yang waktu itu menjabat sebagai Dekan FTV Institut Kesenian Jakarta. Pak Drs. Sun Ardi, S.U. (Dekan FSRD), Pak Ben Suharto, S.ST. (Dekan FSP), dan Pak Drs. Narno S. (Purek III ISI Yogyakarta) selalu memberi bantuan dan semangat.

Rekrutmen Tenaga Dosen

Mencari tenaga pengajar untuk fakultas yang baru tentu saja tidak mudah mengingat disiplin ilmu dan mata kuliah praktiknya amat berbeda dengan kedua fakultas yang sudah ada. Saya mulai berpikir untuk mencari, melamar, dan mengajak para dosen di ISI

Yogyakarta yang bersedia hijrah. Waktu itu belum ada seorang pun di antara para dosen ISI Yogyakarta yang berkualifikasi sebagai sarjana fotografi ataupun sarjana multimedia. Saya sendiri adalah sarjana seni lukis, yang dikenal aktif dan hobi memotret, membuat video, dan desain grafis. Calon dosen yang saya cari dan utamakan tentulah dosen praktik karena dosen teori bisa saya pinjam dari kedua fakultas yang sudah ada.

Akhirnya setelah beberapa lama membujuk dan mengajak teman-teman, saya bersyukur sekali ada beberapa dosen yang bersedia hijrah dan membantu saya membangun fakultas baru, yaitu dari FSR: (1) Drs. Soeprpto Soedjono, M.F.A, Ph.D.; (2) Drs. Alexandri Luthfi R. M.S.; (3) Drs. Parsuki; (4) Drs. Irlanto Sudomo; (5) Drs. RM Roy Suryo serta dari FSP: (6) Drs. Arif Eko Suprihono; dan (7) Dra. Sri Djoharnurani, S.H., S.U. Tenaga kepegawaian yang dilimpahkan ke fakultas baru antara lain dari FSR: (1) Darius Supangatun, (2) Joko Sudarno; serta dari FSP: (3) Siti Surajinah, (4) Sumarno Hadi, dan (5) Sumarno Cilik.

Untuk memperkuat tenaga pengajar praktik, oleh Rektor ISI Yogyakarta saya diperkenankan mengajak para praktisi fotografi sebagai Dosen Luar Biasa Fotografi. Sebagai seorang anggota Himpunan Seni Foto Amatir Yogyakarta (HISFA), saya mengajak Pak Johnny Hendarta, Stephanus Setiawan, Herry Gunawan, Tantyo Bagong Soekadar, dan Octo Lampito (seorang jurnalis dari Harian Kedaulatan Rakyat) untuk membantu mengajar praktik fotografi.

Pada tahun-tahun berikutnya bahkan sampai sekarang kami beruntung banyak dibantu oleh para profesional yang selalu bersedia mampir dan memberikan kuliah umum fotografi kepada para mahasiswa: Darwis Triadi, Ferry Ardianto, Emmo Italiaander, Agatha Anne Bunanta, dr. Teguh Wijaya, John Tefon, Don Hasman, Fauzie Helmy, Teguh Santosa, Benny Indarto, Kayus Mulia, Sandy Wijaya, Anton Gautama, dll.

Sementara itu, di Jurusan Televisi kami dibantu oleh Dosen Luar Biasa Televisi: Bapak Ali Shahab (sutradara terkenal dari Jakarta),

Pak Subakat, Pak Harmen Harry, dan Pak Bagyo (MMTC Yogyakarta), dll.

Alex Luthfi, Mantan Mahasiswaku di Seni Lukis

Karena tulisan ini dibuat untuk acara purnatugas Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., izinkan saya bercerita sedikit tentang anak saya ini. Alex ini, sesungguhnya adalah bekas murid saya di Jurusan Seni Lukis, STSRI “ASRI” Yogyakarta di Gampingan. Lulus tes masuk pada tahun 1979, waktu itu penampilannya masih culun. Maklum, baru merantau dari Surabaya sono. Saya waktu itu sudah menjadi asisten dosen mengajar mata kuliah Seni Lukis, Sketsa, Gambar Bentuk, dan Tinjauan Seni.

Para dosen senior kami waktu itu: Pak Fadjar Sidik (Ketua Jurusan), Pak Drs. Wardoyo, Pak Widayat, Pak Drs. Aming Prayitno, Pak Drs. Suwaji, Pak Drs. Nyoman Gunarsa, Pak Drs. Eko Suprihadi, Pak Drs. Subroto SM. Dosen muda barengan saya ada: Drs. Sudarisman dan Drs. Wardoyo Sugianto.

Teman seangkatan Alex di Seni Lukis antara lain: Agus Burhan, Agus Kamal, Boyke Aditya, Effendi (alm.), Henning Swazona (alm.), Ivan Sagito, Made Budhiana, Nyoman Erawan, Sarnadi Adam, Sri Supriyatini. Semua temannya itu sekarang sudah menjadi seniman andal, pejabat, doktor, rektor, profesor, dll.

Kuliah Alex lancar tanpa hambatan. Pokoknya dia pintar melukis dan rajin, ekonomi kuat, ramah dengan dosen, pinter bergaul, banyak teman, serta tak pernah mabuk-mabukan dan berbuat onar. Kami setiap Minggu melukis bersama dan kamping, entah ke Parangtritis, Candi Prambanan, Pasar Sapi, Pasar Beringharjo, Depan Kantor Pos, dll. Alex selalu saya ajak untuk membantu mengawasi mahasiswa nakal. Karena prestasinya baik, akhirnya Alex diangkat menjadi mahasiswa asisten/masis (masih mahasiswa, tetapi sudah ditugaskan membimbing mahasiswa untuk praktik di lapangan). Alex juga sibuk menjadi panitia study tour ke Bali, dll.

Kebetulan pula saat akan ujian akhir, pembimbing skripsinya adalah saya sendiri. Singkat cerita, setelah lulus Sarjana Seni Lukis, Alex kami tawari dan angkat menjadi dosen Seni Lukis. Maka, jadilah Alex teman sejawat saya. Kerjanya bagus, rajin mengajar, selalu rapi, tak pernah gondrong dan kumal, serta disukai oleh para mahasiswa didik.

Nah, suatu ketika Alex kami tugasi mengikuti Festival Kesenian Indonesia (FKI) di Solo. Festival berjalan baik, semua puas, tetapi Alex lebih puas lagi karena dia berhasil memikat seorang dara Parahyangan cantik bernama Neng Nena Cunara dari STSI Bandung, yang sampai sekarang mendampingiya sebagai istri tercinta.

Terima Kasih Telah Bersedia Hijrah ke FSMR

Nah, sewaktu FSMR lahir, Alex merupakan salah satu dosen seni rupa yang bersedia saya ajak hijrah ke FSMR. Terima kasih atas kesediaannya saya ajak pindah untuk babat alas di FSMR.

Terima kasih kepada para dosen dan dosen luar biasa yang sudah saya ceritakan di atas sudah jatuh-bangun membangun fakultas baru ini dengan gaya yang selalu saya sebut Gaya Naga Bonar. Berperang tanpa punya pengalaman perang...! Banda nekad!

Selama di FSMR, Alex pernah menjabat sebagai Ketua Jurusan Televisi, Pembantu Dekan, Dekan FSMR Dua Periode, Penguji Ahli untuk UiTM MARA di Shah Alam, Malaysia, turut mendirikan dan mengajar di ISBI Kaltim, dll. Selama menjadi Dekan, Alex sempat menginisiasi atau memelopori penyelenggaraan acara pameran Jalan Menuju Media Kreatif yang sudah berlangsung untuk ke-15 kalinya. Walau Alex sibuk menjabat, dia tetap berkesenian, melukis, menulis, dan mengkurasi. Dia sibuk berpameran dan mendirikan Saung Banon Art, tempat para mahasiswa luar magang dan praktik.

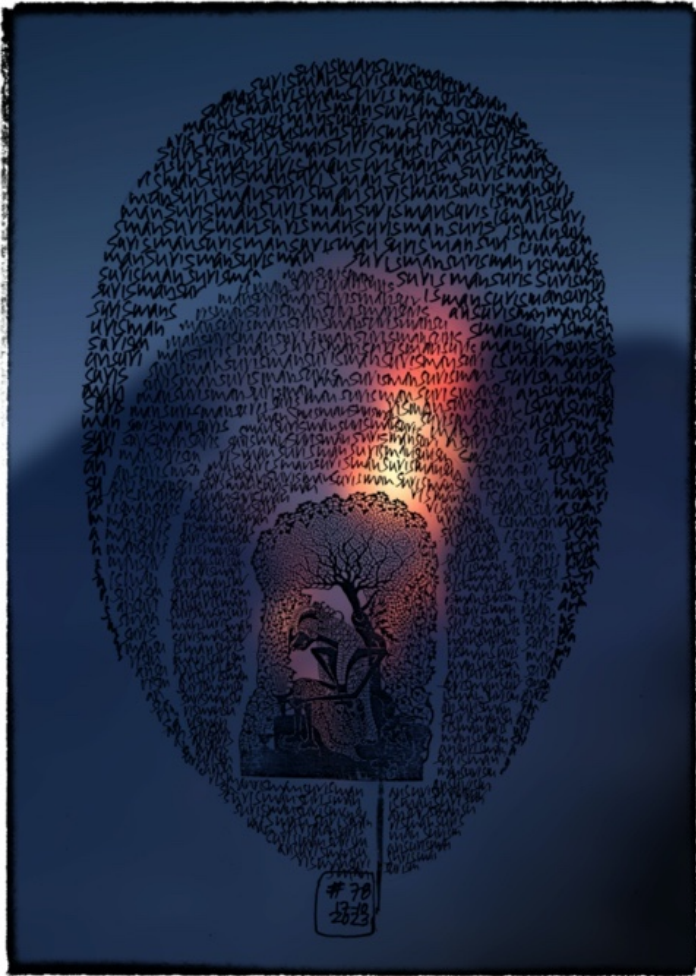
Selamat Purnatugas, Anakku

Hari ini Senin, 30 Oktober 2023 kita berkumpul di ruangan Auvi FSMR ini untuk melepas Alex memasuki masa purnatugas setelah mengabdikan selama 29 tahun. Hari ini sekaligus pembukaan Pameran Bersama Purnatugas Alexandri di JMMK #15.

Selamat berpameran dan selamat pensiun nggih, Anakku Alex Lutfi! Terima kasih telah bekerja sama, membantu saya, dan mengabdikan di FSMR. Tetaplah sehat, berkarya, dan kreatif! Jangan pernah menyesal saya ajak pindah ke FSMR. Tetaplah mendukung FSMR.

Salam saya buat keluarga tercinta.... Tanpa doa dan dukungan mereka, kita tak akan pernah berhasil baik.

Selamat Purnatugas. Salam Fotografi...!



Gambar 1 Begawan Ciptoning, 2023



Gambar 2 Kumbakarna, 2023



Gambar 3 Kresna dan Gatutkaca Mengatur Siasat Perang, 2023



Estetika, Seni, dan Media

Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R.

Buku bunga rampai purnatugas Estetika, Seni, dan Media ini diterbitkan sebagai wujud representasi perjalanan karier Drs. Alexandri Luthfi Rachman, M.S. (AL) sebagai seniman-akademisi selama kurun waktu dari 1979 hingga 2023. Sosok yang akrab disapa Alex, Alex Luthfi, atau Abah Alex ini lahir di Surabaya pada 12 September 1958. Menempuh pendidikan sarjana pada tahun 1978–1983 di STSRI “ASRI”, ISI Yogyakarta dan menyelesaikan kuliah pascasarjana di bidang seni tahun 1989–1992 di Fakultas Seni Murni, Institut Teknologi Bandung, Jawa Barat.

AL mengawali karier akademik seninya sebagai dosen pada tahun 1986 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta sampai pada tahun 1994. Pada tahun yang sama ia pindah mengajar di Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta. Pernah menjabat sebagai Dekan Fakultas Seni Media Rekam selama dua periode, yakni 2008–2012 dan 2012–2016.

Buku bunga rampai ini tersusun atas 18 artikel ilmiah yang merupakan kontribusi para kolega AL, baik yang berasal dari ISI Yogyakarta di FSR, FSP, dan FSMR maupun para kolega dari seniman dan akademisi berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Hadirnya buku ini dapat pula dimaknai sebagai bentuk ungkapan refleksi atas kiprah AL sebagai seniman dan akademisi. Selain itu, beberapa artikel mengulas estetika seni serta estetika dan media.

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul

Daerah Istimewa Yogyakarta

Tlp./Faks.: (0274) 379138

ISBN 978-623-5884-34-9



9 786235 884349