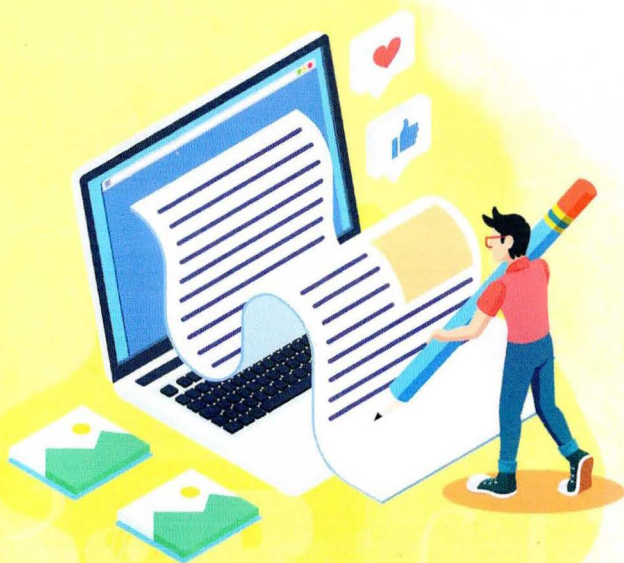


Kumpulan Nominasi

Lomba Penulisan

ESA/ SENI RUPA

2019



Kumpulan Nominasi

Lomba Penulisan

ESAI SENI RUPA

2019

KUMPULAN NOMINASI LOMBA PENULISAN ESAI SENI RUPA 2019

Kumpulan Nominasi Lomba Penulisan Esai Seni Rupa 2019 ini diterbitkan oleh Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019. Hak cipta tulisan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2019.

@ 2019 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Peninjau

Susiyanti
Darmansyah

Desain & Tata Letak

Bimantoro Amirysyano

Direktorat Kesenian,
Direktorat Jenderal Kebudayaan,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
Komplek Kemendikbud Gedung E lantai 9
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Kebayoran Baru
Jakarta Selatan 10270

Telepon : 021 5725046, 021 5725534

Email : kebudayaan@kemdikbud.go.id; senirupakuhebat@gmail.com

Website : kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkesenian

**SAMBUTAN DIREKTUR KESENIAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

*Assalamu'alaikum wr.wb
Salam sejahtera bagi kita semua
Om Swastiastu
Namo Budaya
Rahayu*

Puji serta syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga segala proses yang dilalui dalam melaksanakan rangkaian kegiatan Lomba Penulisan Esai Seni Rupa dari mulai persiapan, pelaksanaan lomba, penjurian, hingga menjadi sebuah buku ini semuanya terlaksana dengan baik.

Undang-Undang Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, mengamanatkan upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan, antara lain di bidang kesenian. Maka, Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memprakarsai sebuah program penulisan tentang karya-karya seni rupa yang tersebar luas di seluruh Nusantara.

Melalui kompetisi penulisan ini diharapkan dapat menjembatani persepsi dan apresiasi karya seni rupa baik antara seniman, karya dan

masyarakat penikmat seni. Selain itu, melalui lomba penulisan esai seni rupa diharapkan menjadi sarana edukasi, publikasi dan penyebaran informasi tentang seni rupa yang mengandung nilai budaya dan kearifan lokal yang mencerminkan dan memperkokoh identitas budaya bangsa Indonesia.

Ragam materi lomba yang disuguhkan para peserta antara lain: seni rupa tradisi, seni rupa modern, seni rupa kontemporer, perkembangan kelompok seni rupa, dan arsip seni rupa. Kami berharap dapat memperkaya khazanah pengetahuan seni rupa Indonesia.

Karya esai peserta telah diseleksi secara ketat dan objektif oleh tim juri, dan karya-karya terbaik telah terangkum dalam buku ini. Kami mengucapkan selamat kepada segenap tim panitia, tim juri dan kepada seluruh peserta yang telah mengikuti lomba penulisan esai seni rupa, terlebih kepada peserta yang karyanya terpilih dan dimuat dalam buku ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi salah satu referensi pengetahuan dalam bidang seni rupa.

Salam Budaya!

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dr. Restu Gunawan, M.Hum

Direktur Kesenian

DAFTAR ISI

SAMBUTAN DIREKTUR KESENIAN	i
DAFTAR ISI	iii
JUARA I KATEGORI UMUM	2
JUARA I KATEGORI PELAJAR	38
JUARA II KATEGORI UMUM	58
JUARA II KATEGORI PELAJAR	198
JUARA III KATEGORI UMUM	216
JUARA III KATEGORI PELAJAR	272
NOMINASI KATEGORI UMUM	292
NOMINASI KATEGORI PELAJAR	458

Kategori
Umum

JUARA 1



Farhan Siki (Halim Bahriz)

: *Antagonisme, Biennale Syndrome, dan Utopia Kesenyapan*

Sekitar tahun 2008, saya melihat potongan-potongan kepala di atas sebuah rak buku. Berjajar bersama piala-piala, nyempil di sela-sela barisan bendel dokumen. Mukanya penyok. Tanpa hidung. Bentuk mulut dan mata, agaknya hendak menggapai horor, dengan detil anatomis yang ganjil dan berlapis-lapis.

Saya tahu lehernya dibuat dari kaleng cat bekas, tetapi saya tak bisa yakin, potongan-potongan kepala yang telah kusam itu menggunakan jenis kertas apa. Lumayan tebal. Terlihat dari aksentuasi retakan. Semacam jejak rematan, atau perlakuan tertentu saat masih mencari-cari rupa dan tekstur, yang garis-garisnya terkesan keras atau kaku.

Karya instalasi yang kadang-kadang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan artistik panggung teater tersebut selanjutnya mengantarkan saya pada sebuah nama: Farhan Siki. Sosok yang dalam kesan saya, dikenang secara khusus bukan karena nostalgia, tetapi sebab pencapaian-pencapaian kesenimanannya sekarang.

Saat menelusuri informasi terkait Farhan untuk pertama kali di internet, saya terkejut sekaligus merasa bisa mengerti. Apa itu seni rupa kontemporer dan

mengapa biografi kreatif yang telah ditempuhnya terhitung jarang, terutama untuk proses yang memula di sebuah kota dengan harapan-harapan keseniman tak panjang.

Satu karya Farhan yang masih terpasak di dinding dan telah dia tinggalkan hampir 15 tahun, memang tak memperlihatkan arah estetik yang kini sedang digelutinya. Sangat jauh. Bahkan bisa dibilang menyimpang. Kanvas di dinding itu sungguh lukisan yang lazim. Hanya perempuan muram, dengan warna-warna berat dan teknik goresan kuas yang tak menggugah buat diperhatikan lebih lama dan lebih seksama.

Pun yang dianggap istimewa darinya. Hanya sebuah narasi yang menjauhi kriterium-kriterium kontemporer. Saya tidak tahu benar-tidaknya, tetapi memang ada informasi yang mengatakan bahwa *subject matter* di dalam kanvas itu adalah sosok perempuan yang mati muda. Konon meninggal dunia dengan cara tidak wajar.

Namun dari kesaksian salah seorang karib, “*mbiyen urung ngunu*” (dulu belum gitu), keterkejutan tersebut memperoleh penjelasan. Diceritakannya ketekunan Farhan Siki membaca kolom seni budaya, kadang menglipingnya, karena merasa perlu terhubung dengan geliat kreatif dan perkembangan wacana estetika

di kota-kota lain. Utamanya Jogja, Bandung, dan Jakarta.

Saya pun akhirnya punya dugaan spesifik, yang kemudian hari, terkonfirmasi melalui pengakuan senimannya sendiri. Instalasi potongan kepala yang dia buat saat beranjak lepas dari masa remaja itu, menggunakan bekas karung semen, yang dipunggutnya di lokasi proyek-proyek pembangunan sekitar kampus.

Pilihan materi artistik itu, saya kira, melampaui kredo penciptaan Putu Wijaya dalam dunia teater: “*berangkat dari yang ada*”—yang pada gilirannya memberi titik terang tentang, bagaimana relasi estetik antara Farhan Siki dan ruang publik terbentuk, pula apa yang membuatnya terjalin cukup lama dengan emosi kasmaran yang terjaga.

1/ **Genealogi: *Street Art* dan *Valdalisme***

Melalui karya yang berjudul *Holy Spot* (2010), kesan saya kerap—*otomatis*—tertaut pada *image* lorong, visual jalan (terutama di Yogyakarta) dari suatu titik memandang atau, agar lebih gamblang, serupa jalan Malioboro yang dilipat dan dibaringkan pada sebuah kanvas.

Tumpang tindih berbagai *brand*, ikon-ikon suci semulai filsafat hingga ideologi, para provokator estetika, marlboro yang sekilas bisa terbaca malioboro,

teror angka-angka yang menjelma statistik eksistensial, artefak propaganda, bahkan sepindaian komikal atas “celoteh arbitrer” yang lazimnya menempeli sisi-sisi kejujuran kota—semuanya dibaringkan bertumpuk di atas kanvas, menyusun suatu komposisi yang serupa *noise* visual. Citra yang kemudian terekam ingatan adalah sebetuk matriks konsumerisme yang berkeriapan serupa gelagat hipnotikal. Memancar kesan horor dengan sentuhan mistifikasi yang kadang gemerlap kadang serupa sisa cahaya dalam dekapan gelap. Pada kanvas Farhan, huruf-huruf umumnya dibaringkan sebagai yang visual. Dengan demikian, gagasan yang diembannya punya koneksitas kuat dengan ruang (inderawi) sekaligus tetap terjalin dengan referensi tekstual yang melatari perspektif tatapannya (kognisi). Dalam karya *David on The Race* (2018), misalnya. Huruf-huruf, kata, atau angka yang tercetak, sebenarnya tak untuk dibaca. Yang lebih dikehendakinya adalah menyampaikan keberlangsungan “kesantunan teologis” atau teror halus, yang karena kahalusannya, tidak membuat kita takut. Justru kita tersihir lalu bersetia sebagaimana hamba kepada berhala. Baik konten maupun bentuk presentasinya mengesankan satu biografi penciptaan yang terbuka, keras, sekaligus bebas.

Siapa sangka, kanvas yang menyerupai kavling dinding itu dibuat oleh seniman yang tak menghabiskan masa belianya di kawasan kosmopolitan. Farhan Siki, lahir 17 Juli 1971 di Lamongan, Jawa Timur. Sebuah kota kecil yang dalam banyak hal, saya kira, belum dibayangkan dengan desakan-desakan khaotik. Meski keberadaan mall sudah menjadi magnet tersendiri dan ruko-ruko telah berjajar di sejumlah sudut kota, masih dengan mudah dapat kita saksikan sehampanan sawah atau tambak ikan, pun suasana yang lamban pada siang hari.

Namun memang, sebagian besar karyanya, memperlihatkan semacam kecenderungan penciptaan sang piatu. Farhan tak tertarik mengaktualisasikan masa silam. Reaksinya tergerak dari, oleh, dan demi kekinian. Energi kreatifnya begitu penuh tercurah untuk menginterupsi kelangsungan realitas sehari-hari yang menyertai kepindahannya, juga persentuhannya, dengan dinamika kesenian dan kesenimanan di sejumlah kota besar. Bandung, kemudian Jakarta, dan terutama setelah menetap di Jogja. Hanya saja, agar dapat mengerti bagaimana visi penciptaannya terbentuk dan strategi estetik yang kini ditempuhnya, kita perlu berjalan mundur, seperti membaca sebuah catatan harian.

Pada masa SMA, akhir tahun 1989, Farhan muda bergabung dengan band rock lokal ternama:

Accept Society. Bersama mereka dia terbiasa “menulisi” dinding-dinding di sekitar Surabaya. Dari lingkup pergaulan ini, dengan cepat, dia tak merasa canggung menghadapi situasi kampus yang saat itu dibayangkan rezim Soeharto sekaligus gerakan mahasiswa di berbagai kota dan kampus yang kian progresif.

Farhan bukanlah jebolan institut seni. Dia mahasiswa jurusan sejarah, fakultas sastra. Proses kreatifnya memperoleh ruang uji coba usai mendaftarkan diri sebagai anggota UKM Kesenian Universitas Jember. Sejumlah kawan organisasi ini suka menjelajahi grafiti, poster, dan spanduk. Bukan hanya untuk kebutuhan ekspresi seni, namun juga akumulasi protes di ruang publik. Demonstrasi jadi cara yang wajar untuk merayakan kesenian dan kesenian jadi cara yang dipercaya untuk merayakan politik.

Di tempat tersebutlah, saya menyaksikan potongan-potongan kepala yang pernah dia buat. Organisasi ini mempunyai konsep pengembangan seni yang secara administrasi terpisah dalam beberapa divisi—diantaranya: teater, seni rupa, karawitan, musik, tari, dan fotografi. Namun dalam praktek kreatifnya seringkali bercampur baur dalam satu kerja kolaborasi, yang pada taraf tertentu, mampu membentuk kultur solidaritas yang terkesan mendekati primordial.

Pada gilirannya, berkat persentuhan yang nyaris genap satu dekade, Farhan yang juga sempat menjabat ketua umum UKM Kesenian, telah terbiasa dengan proses produksi yang melibatkan partisipasi kerja lintas media dan lintas disiplin. Juga eksekusi karya di luar studio. Sejumlah ciri yang kemudian jadi lazim, identik sebagai prosedur atau kriterium penciptaan kontemporer. Lintas disiplin, lintas media, untuk meminimalisir residu “spesifikasi profesi” (pemadatan identitas tunggal yang tak sirkular) bentukan kehendak modernisme. Kolaborasi untuk desakralisasi dan-atau sebuah keterbukaan emansipatoris.

Karena itu, ketika pada tahun 2000 bergabung dengan Apotik Komik, yang didirikan tahun 1997 di Jogja, Farhan segera merasa cocok. Juga cepat terlibat berbagai proyek seni yang diinisiasi komunitas tersebut. *Galeri Publik*, tahun 2001, dikerjakan selama lebih dari setahun. Dalam *Sama-Sama*, sepanjang tahun 2002/2003, Farhan mendapat kesempatan menggarap kolaborasi mural bersama Clarion Alley (CAMP), komunitas seni asal San Fransisco. Lalu dia menjadi yakin bahwa dalam dirinya mengalir naluri seorang *street artist*.

Farhan mengalami pergulatan masa muda pada tahun-tahun saatuforia menyongsong kejatuhan orde baru makin dekat menuju klimaks. Cara berpikirnya

yang selalu kritis terasah melalui gejolak peralihan ini. Dia banyak pergaulan dan kerap terlibat diskusi atau aksi-aksi gerakan mahasiswa. Juga ketertarikannya terhadap grafiti, jalanan, dan sekaligus ruang publik—*dengan Soeharto sebagai “gigantic enemies”*—yang dalam periode-periode matangnya menyediakan kota sebagai observatorium eksperimental. Bahkan instalasi potongan-potongan kepala yang dibuatnya semasa mahasiswa sudah memperlihatkan kecenderungan tersebut. Ketersediaan kaleng cat (plastik) dan kertas semen tentu saja menandai sebuah perubahan, dan memilihnya sebagai materi artistik bisa dibilang merupakan sebetulnya pembacaan semiotik atas metamorfosis ruang.

Itulah mengapa, melalui karya awalnya (usai hijrah dari Jember), suara keberpihakan politis sebagai bagian yang sublim dalam visualisasinya di atas kanvas, pula *profiling* kesenimanannya yang diusahakannya, terdengar cukup nyaring dan gamblang. Sekaligus semakin mengukuhkan simpulan ini: Farhan Siki selalu membutuhkan antagonisme.

Paska orde baru bangkrut, Farhan memilih hegemoni kuasa modal sebagai pengganti yang mencolok. Pilihan ini menampung keseluruhan latar kreatifnya. Semulai tukang bikin spanduk, sikap politisnya terhadap realitas, sampai keintiman relasinya

dengan relung-relung sosiologis perkotaan. Kepekaan terotentiknya sebagai *street artist* terus menajam tanpa kekhawatiran berlebih akan kehabisan bidikan-bidikan kritik.

Seperti Warhol, Farhan tak henti-hentinya memunguti atefak-artefak *pop culture* dan memainkan tegangan perspektif antara yang sudah, belum, atau bukan seni. Agaknya juga dengan sengaja bergerak sirkular, antara galeri etalatif dan ruang publik, jalanan dan intelektualisme, antara kanvas beku dan performatif cat semprot di dinding kota.

Berbekal kelenturan semacam itu, kerja kesenimanannya tidak terjebak pertentangan *for art* dan *for people* yang oleh banyak penafsir sejarah kerap disajikan secara keras dalam sebetuk arogansi dikotomis, sebagai pilihan ganda dengan sejenis kebenaran yang monolitik.

Farhan Siki, meskipun memperoleh kemahiran seninya dari rutinitas teknis: pesanan spanduk misalnya, yang dibuat untuk keperluan berjangka waktu terbatas atau grafiti, yang secara empirik dekat dengan “dunia protes”—semprotan *pylox* pada kanvasnya cukup lugas memperlihatkan suatu antusiasme untuk memainkan unsur-unsur formal yang tak sedikit perupa masih betah percaya (bahkan dengan berlebihan) merupakan penentu krusial *privilege* kesenimanannya seseorang.

Pada sejumlah visual ikon *pop culture* (yang serupa Warhol), tanpa kepudaran kadar auratik *stencil* *pylox* yang signifikan, Farhan bahkan hanya menawarkan *colour block* sebuah wajah dengan ketampakan “nyaris lukis” (sebagai detail aksentuasi lain) yang agaknya memang sengaja dia tujukkan sebagai jejak jelajah sisi intrinsik.

Namun dalam karya Farhan, akan sukar kita temukan semacam pose penciptaan yang mengembalikan para apresiator ke relung-relung privat. Hampir selalu tentang gairah massa dan jalanan. Bahkan dari kanvasnya yang dipamerkan di galeri-galeri tertutup, tak memancar impresi yang tunggal-bulat. Kerap eksplosif, pecah, berkeping-keping. Tidak jarang justru mengesankan *pointless*.

Kita tak dimintanya terkagum-kagum, kemudian merenung, lalu kempis. Benak akan dibuatnya membengkak hingga merek-merek, sosok, angka-angka, logo, atau detail-detail ikonik lainnya, berlepasan satu demi satu lalu bergentayangan mengitari kepala kita. Jadi visual hasrat yang memusingkan. Atau sebaliknya: pandangan kita perlahan bergerak menembus kanvas yang berlapis-lapis. Umpama kaca spion merekam papan iklan di pinggir jalan-jalan, pada selajur pusat perekonomian sebuah kota.

Farhan memang konsisten menyemprot kanvasnya dengan problem massa. Ekspresif, namun tak mengeluarkan yang tersumbat dalam diri melainkan menyuarakan dengan lebih nyaring yang tak mendapatkan pendengar. Intelektualismenya, yang juga selalu tampil, tidak menjauhi modus-modus spontan. Satu tabiat yang tentu saja dia peroleh berkat bimbingan aktivisme seni jalanan.

Misal, dalam pameran tunggal keduanya di Italia tahun 2016. Sensibilitas sebagai *street artist* mampu menyelamatkan reputasi kesenimanan Farhan dari pesanan pihak galeri, saat *Headquarter of Banca Generalli Private Banking* yang berlokasi di Milan meminta agar dia tak mencatumkan logo bank-bank Italia di dalam karya-karya yang akan dipamerkan.

Farhan memilih kompromis. Tetapi dia tidak kehilangan kejituan untuk tetap bersetia merekam kecemasan Italia yang ketika itu dilanda krisis *finance*. Interaksinya dengan *native* setempat memberi suatu pengaruh tersendiri, terutama untuk tipikal kanvasnya yang—meskipun menanggung keterbatasan tertentu—dapat dikatakan emansipatoris. Karya-karya Farhan Siki, dalam pameran bertajuk *Trace* itu, diliputi *tone* yang lebih kelam dari biasanya. Selama berada di Italia, Farhan memang mengunjungi pelosok-pelosok kota, sempat terlibat aksi sekelompok pengangguran

yang menyuarkan perasaan tertekan mereka lewat *street art*. Dia juga turut menandatangani kertas-kertas pernyataan tentang sisa optimisme dan menempelkannya di ruang-ruang publik.

Namun kedekatan Farhan Siki dengan *stencil*, cat semprot, pula ruang publik, di sisi lain, membuat karya-karyanya kerap dianggap memuat sebetulnya impresi vandalistik. Seniman yang, semasa mahasiswa sempat nekat berangkat ke Lombok untuk terlibat dalam pengerjaan sebuah proyek seni dan tak bisa kembali ke Jawa karena kehabisan ongkos perjalanan ini, menampik pandangan tersebut—jika dan hanya jika: dikaitkan dengan stigma atas sifatnya yang merusak keindahan.

Menurutnya, keindahan atau nilai estetik sifatnya dinamis, sangat bergantung kepada pilihan dan cara seseorang memposisikan diri lalu memberikan perspektifnya tentang perubahan zaman. Bagi Farhan, stigmatisasi yang ceroboh semacam itu menunjukkan betapa masih diperlukan edukasi seni terhadap masyarakat. Tentu saja pledoi ini bisa kita setuju jika merujuk etimologi vandal yang lebih tua—yakni: nama suku perusuh dari Germanic Timur yang bikin onar pula menjarah kota Roma pada paruh abad ke-5 Masehi.

Pun semisal harus berpijak pada etimologi yang lebih akhir: pengrusakan karya seni dalam Revolusi

Perancis. Persetujuan di atas tak perlu kita diskon setengahnya hanya karena beranggapan, bahwa dalam peristiwa sejarah sepenting itu, tentu ada sebetulnya kesadaran politik dan sikap keberpihakan yang lugas sehingga tidak pantas dikatakan sebagai tindakan barbar.

Alasannya sederhana. Supremasi sipil yang dengan semarak sanggup menggulingkan monarki absolut sekaligus memicu berubahnya lanskap ideologi Eropa dan kemudian seluruh dunia, tak dengan sendirinya membersihkan Revolusi Perancis dari semacam improvisasi-improvisasi tak ideologis. Hampir pasti, dalam gejolak massa sebesar itu selalu meninggalkan residu massa yang tak terkendali. Sebagaimana aksi penjarahan dan pemerkosaan yang turut mewarnai reformasi '98.

Namun saya tak tahu, andai Henri Jean-Baptiste Gregoire masih hidup dan tinggal di kota Hongkong, apakah dia akan tetap menyebut aksi demonstran yang menyemprot kantor perwakilan Tiongkok dengan *“kalian mengajari kami pawai damai yang tidak ada gunanya”* sebagai tindakan vandal?

Sebenarnya, bisa kita pastikan, dengan prasyarat: preferensi keberpihakan politiknya kita ketahui. Jika Uskup Katolik pencetus pertama istilah vandalisme dalam Revolusi Perancis itu pendukung

disahkannya undang-undang ekstradisi, sudah tentu dia akan berkata, “*oui vandalisme.*” Tetapi jika dia berada satu barisan dengan para penentang undang-undang, mungkin yang secara hiperbolis bakal diujarkannya, “*il est véritable artiste pour cette époque.*”

Poinnya: vandalisme tidak bisa dikenali dari ciri visual. Akan tetapi dari motif. Kalau tidak dilandasi suatu visi, hanya berbekal belaka keisengan, tanpa rezim yang hendak diantagoniskan, apalagi sampai merampas hak sipil yang lain—sudah pasti, tindakan semacam itu mengemban tabiat-tabiati para perusuh.

Secara visual, sebagian besar karya Farhan memang memancarkan “aura vandalistik” dalam pandangan-pandangan yang tentu saja normatif. Suatu resiko, sebagai seorang yang dibesarkan jalanan dan spirit perlawanan. Namun, kanvas Farhan Siki yang jadi semacam pembaringan sebuah kota, suatu zaman, untuk menggapai hipnotikal *image* dalam ruang—yang merupakan perpustakaan raksasa dan pasti memiliki signifikansi pada kemewujudan postur kebahagiaan di benak warga penghuninya—bisa juga kita sebut: kaligrafi agnostik yang memainkan ayat-ayat kapitalisme.

Setiap hari, di jalan-jalan, kita dipaksa melihat reklame. Setiap hari, di persimpangan dan belokan kita digoda supaya melirik billboard-billboard raksasa, di

pemberhentian *traffic light* kita ditodong sihir ikon-ikon diskon. Kita dibikin rutin berhadap-hadapan dengan kota yang telah menjadi papan iklan seluruhnya. Hasrat kita terus didikte dan mimpi-mimpi kita dilecut untuk—*meminjam Afrizal Malna*—berlari mengejar semua yang tak perlu dimiliki.

Di tengah kepungan kenyataan semacam itu, karya-karya Farhan Siki, sesungguhnya sedang berteriak: *kapital-is-me!* Mereka inilah biang kerok sebenarnya atas rusaknya ruang publik. Mereka menjarah kehendak, harapan- harapan, pula mimpi-mimpi kita. Merekalah yang telah menyihir kota menjadi selebar menu makanan bagi kawanan urban yang lapar. Merekalah, berhala-berhala kontemporer kita. Penebar vandalisme paling kolosal abad ini.

2/ *Diagnosis: Biennale Syndrome dan Utopia Kesetaraan*

Selain biografi penciptaan, atau pendekatan estetikanya yang ekletis, hal lainnya yang juga menarik dari Farhan Siki adalah ruang awal pertumbuhannya yang bukan berada di pusat. Hanya kota kategori sedang di timur Jawa yang sepenuhnya, tidak dianggap signifikan bagi perjalanan sejarah seni rupa Indonesia—kecuali, satu dekade terakhir, melalui *street*

performance yang menginspirasi populisme sejenis di banyak kota lain di Indonesia: Jember Fashion Carnival.

Jember merupakan sebuah kota yang sebenarnya sudah menjadi kawasan urban sejak masa kolonial melalui, terutama, diapora pekerja perkebunan. Wilayah selatan dihuni orang-orang asal kawasan Mataraman dan wilayah utara dihuni orang-orang Madura. Taktik geo-politik ini berimbas pada semacam sinkretisme kultural yang lamban dan terlambat. Namun di sisi lain, wilayah ini, justru mengalami sebuah percepatan.

Di kawasan eks karesidenan Besuki, Jember merupakan pusat perputaran uang yang terpenting. Dekolonisasi perkebunan menyebabkan migrasi besar-besaran ke wilayah ini. Lonjakan penduduknya spektakuler. Bleeker mencatat, jumlah penduduk jember pada tahun 1845 hanya 9.237 jiwa. Namun berselang 35 tahun kemudian, jumlahnya meningkat menjadi 129.798 jiwa. Jelang akhir kekuasaan Hindia-Belanda tahun 1930, setengah abad kemudian, jumlahnya sudah mendekati satu juta jiwa.

Magnet ekonomi ini, dan keterlambatan asimilasi antar etnik pendatang—bahkan tak sedikit pakar yang sampai sekarang berpendapat bahwa peleburan kultural tak pernah secara meyakinkan benar-

benar terjadi—pada taraf dan dari perspektif tertentu, dapat dikatakan serupa miniatur kekinian ibukota.

Keterlambatan berikutnya: diskoneksi manusia dan ruang. Uang bekerja, mengambil alih peranan kesenian sebagai cara merayakan kebersamaan. Ekonomi jadi panglima. Dalam rezim semacam itu, kita tahu, Jakarta mendefinisikan segalanya. Dan Jember, di tengah ketidakstabilan identitas kulturalnya, tumbuh pesat. Dari kawasan yang tak jarang disebut tidak memiliki *native* pra-kolonial menjadi salah satu kota yang paling diperhitungkan kemajuannya di Jawa Timur.

Keberadaan universitas yang menjadikan pertanian dan perkebunan sebagai satu titik tolak lokalitasnya, saya kira sampai sekarang masih bergerak dengan nalar industrial. Mewarisi cara berpikir kolonial yang tentu saja mengabaikan isu otonomi ruang. Dan klimaksnya: diaspora yang sudah *native* tidak juga memiliki kemampuan konseptual untuk mendefinisikan kebahagiaan sosialnya sendiri. Tetap jadi mesin. Bukan subjek kebudayaan.

Saya kira, kita semua bisa setuju (minimalnya tak menolak) bahwa ciri paling otentik dari konfigurasi kebahagiaan sebuah tempat adalah produk kesenian yang, meskipun bersifat terbuka, tetapi inisiasinya tidak pernah dimaksudkan sebagai penjelasan atau

pemahaman atau rekaman historiografis, untuk dan tentang, masyarakat di luar ruang keterjadiannya. Sebuah fragmentasi alamiah yang merupakan salah satu dasar kenapa menjadi penting, bagi wilayah bekas jajahan, mengafirmasi post-modernisme. Sebab modernitas yang menghampiri kita datang bersama kolonialisme dan, dalam banyak hal, keduanya punya tabiat kereziman yang sesungguhnya satu tipikal.

Jember Fashion Carnival, bisa dibilang, satu produk kesenian yang paling menonjol. Namun sebagai ekspresi kultural, umumnya mengalami penolakan. Sebab, dianggap piatu dan etalatif. Tak terhubung dan bukan merupakan kelanjutan dari latar kultural masyarakat setempat. Akan tetapi sebagai *city branding* akhirnya diterima. JFC lebih dilihat sebagai produk ekonomi kreatif ketimbang sebagai produk kebudayaan. Ini berarti: sebab laku dan bukan karena jiwa-ketok yang *relate* dengan siklus sehari-hari para *native*.

Pada awal penyelenggaraannya, Jember Fashion Carnival, cukup dekat dengan tema lingkungan atau kesadaran ekologi perkotaan. Materi kostum peserta dibuat dari daur ulang sampah. Sebuah isu yang saya kira dipengaruhi trend aktivisme global. Bukan pembacaan atas metamorfosis ruang. Hal ini tampak ketika JFC beranjak mapan dan tidak terdengar lagi

mengangkat soal-soal kontekstual. Temanya bergeser: *eksotisme kultural*—yang sejalan dengan euforia turisme nasional yang mereduksi produk-produk kebudayaan menjadi showbiz.

Itulah kenapa, kriterium kontemporer yang sesungguhnya ada dalam presentasi JFC, tak sejalan dengan reposisi post-modernisme. Konseptual yang sangat emansipatoris tak mengurungkan monumentasi sang pencetus: Dynand Fariz. jalan raya sebagai *catwalk*, tidak memuluskan prosesi distribusi legitimasi keseniman. Justru kian mengerucut.

Sifat kekaryaannya pun tetap etalatif. Desakralisasi macet.

Keterbelahan kontemporeritas (sebagai pendekatan penciptaan) dan post-modernitas (sebagai visi politis wacana), sebagaimana yang menimpa Jember Fashion Carnival, menyebabkan sebuah paradoks yang mempertontonkan kekacauan epistemis. Jember Fashion Carnival, sebagai realitas dalam ruang internalnya sendiri, dengan demikian bukan merupakan peristiwa seni post-modern. JFC melanjutkan tabiat-tabiat seni rupa modern. Pada taraf dan dari perspektif tertentu: menyerupai potrait tumbuh-kembang dan kenaifan-kenaifan seni rupa kontemporer Indonesia.

Perlu juga diingat, bahwa ketika Farhan Siki mulai bergulat dengan kesenian kampus disertai kian progresifnya gerakan mahasiswa pula dinamika politik yang melingkupi pergaulannya, “seni rupa dunia”—khususnya di Asia—sedang didera oleh kegawatan post-modernisme, tidak terkecuali Indonesia. Asia mengaktualisasikan paham-paham tersebut melalui sekian langkah politis yang konkret.

Namun langkah-langkah itu agaknya tergerak dari cara memandang yang senantiasa mendongak ke atas. Menatap ke pusat dan bukan ke sekitar. Pandangan semacam ini adalah anomali komikal yang tumbuh secara khas di kawasan-kawasan post-kolonial. Selain dampak ketidakmerataan ekonomi dan pembangunan, khususnya di Indonesia, keganjilan tersebut juga dipicu oleh “superioritas sang inlander”. Sebab itu, semangat post-modernis yang dikibarkannya, tidak mewarisi prosedur dekonstruksi. Apa yang kemudian dicapai adalah kehadiran pusat-pusat baru. Bukan rekonsiliasi antara pusat dan pinggiran. Bukan kesetaraan.

Kita tahu, yang kerap kita sebut dengan “sejarah seni rupa dunia” adalah historiografi yang sangat Europe-American sentris. Maka ketika gelombang post-modernisme tiba di timur, Asia—sebagai *landmark* dunia ketiga—dengan semarak merayakannya dan karena kesemarakannya, sampai-sampai terkesan

sedang menjadikan dirinya sebagai sentripetal lain dengan melahirkan pinggiran-pinggiran yang baru. Disertai kepercayaan yang besar kepada prediksi bakal beralihnya kekuatan ekonomi dunia ke kawasan pantai Pasifik Timur, negara seperti Jepang dan Australia, lumayan banyak melakukan inisiasi pameran-pameran besar yang saya kita belum sepenuhnya bersih dari obsesi menjadikan dirinya sendiri sebagai magnet seni rupa internasional.

Tentu, sejumlah seniman Indonesia diundang—meskipun keterpilihan mereka dalam pameran-pameran tersebut seringkali ditentukan oleh ketunggalan rekomendasi: Jim Supangkat. Kenyataan pola kuratorial semacam ini makin menunjukkan betapa sosok yang pada penyelenggaraan Biennale Seni Rupa Jakarta IX mengusung isu-isu post-modern, dalam dirinya sendiri, justru menyimpan sebuah kontradiksi yang mengoyak aspek fundamental dari post-modernisme.

Kehadiran mereka memang dianggap cukup signifikan. Namun bukan karena sedang berlangsung gejolak seni rupa di Indonesia yang sepantasnya mendapatkan perhatian internasional, melainkan lebih disebabkan oleh desakan-desakan untuk menghimpun legitimasi ke-Asia-an seutuh mungkin. Tentu saja demi

mempertegas penegasian atas cara pandang yang Europe-American sentris.

Dikatakan Enin Supriyanto, keterlibatan seniman-seniman Indonesia dalam pameran-pameran internasional di luar negeri, lebih bersifat sentrifugal. Simpulan kurator dan kritikus yang muncul ketika gejolak post-modernisme merebak di Asia ini, dikuatkan pula oleh Agung Hujatnika Jennong. Diakui Agung, bahwa karya para seniman yang terpilih, dalam *The Asia Pacific Triennial of Contemporary Art* atau proyek-proyek seni rupa yang diselenggarakan Japan Foundation misalnya, kemudian menjadi acuan penciptaan bagi seniman muda yang memulai karir awal 1990-an. Enin, dengan ketus menyebut fenomena ini sebagai sebetulnya “estetika-inses”.

Artinya—seperti yang sudah saya singgung di atas—penyelenggaraan pameran besar di Jepang dan Australia, sebenarnya, melahirkan periferi baru untuk pusat sentripetal yang juga baru. Residu lain dari aktualisasi post-modernisme ini, nampak benderang melalui keterlibatan seniman Indonesia dalam penyelenggaraan ARX (Australian and Regions Artists Exchange) tahun 1989 di kota Perth. penyelenggaraan ARX (Australian and Regions Artists Exchange) tahun 1989 di kota Perth.

Paul Keating, perdana menteri Australia saat itu, menggelontorkan dana untuk ARX. Tidak gratis. Ada embel-embel, agenda titipan, yakni: “menjadikan Australia bagian dari geo-politik Asia”—dan ARX harus turut ambil bagian. Salah satu seniman asal Indonesia yang diundang dalam perhelatan tersebut adalah Dadang Christianto.

Mungkin Dadang Christianto tak tahu bahwa Paul Keating dikenal dekat dengan orde baru dan menggunakan ARX sebagai instrumen politik praktis. Mungkin dia tak tahu bahwa Paul Keating, kerap memperlihatkan kekagumannya terhadap Soeharto dalam berbagai kesempatan, dengan ungkapan-ungkapan licin sejenis ini: Indonesia adalah tetangga Australia yang terpenting. Namun ada kemungkinan, bahwa penyelenggara ARX-lah yang tak cukup mengenal siapa dia. Bisa jadi Dadang Christianto tahu, dan dengan sengaja menampilkan sebuah performance yang mengkritisi rezim Soeharto dalam perhelatan seni rupa eksperimental itu.

Dari kasuistik tersebut, hikmah yang pantas kita ambil, bahwa Australia mengundang seniman Indonesia untuk kepentingannya sendiri. Bukan karena dinamika ruang, atau realitas sosial, yang melatari jejalah estetika seniman dan penemuan kontemporeritas penciptaannya. Tak tertutup kemungkinan: bukan hanya Australia.

Negara lain, acara lain, pameran-pameran lain, bisa jadi, juga menyimpan tabiat sejenis. Bahkan, modus seperti ini, mungkin juga menjangkiti perhelatan-perhelatan serupa di dalam negeri.

Sekitar tahun 2000, Farhan, memutuskan menjadi seniman profesional. Sebelum kini menetap di Jogja, dia sempat tinggal di kota Bandung dan Jakarta. Sempat bergabung dengan Apotik Komik, Sanggar Bambu, dan Studio Hanafi. Apa yang mendorongnya melakukan hijrah? Apakah dia tak mungkin menjadi seniman—dengan reputasi yang telah dicapainya sekarang—jika tetap tinggal di Jember atau Lamongan?

Pertanyaan serupa, apakah keberadaan institut seni di sejumlah kota memiliki andil pada aktualisasi post-modernisme melalui seni rupa kontemporer?

Adakah, statistik yang menjelaskan tentang berapa selisih jumlah lulusan yang kemudian membangun habit-habitus kesenian di kampung halaman kelahirannya maupun kawasan-kawasan pinggir, dan mereka yang pada akhirnya, memutuskan menetap di kampung halaman akademisnya? Apakah keberadaan institut seni tersebut justru semakin memperkuat keterpusatan-keterpusatan tertentu? Apa sesungguhnya faktor penghambat terpenting dari ketakmunculan kota-kota lain yang sanggup menyetarakan dirinya dengan Jogja, Bandung, atau Jakarta, untuk konteks dinamika

seni rupa Indonesia? Padahal dilihat dari perputaran ekonomi dan jumlah penduduk, masih cukup banyak kota yang lebih besar dari Jogta atau Bandung.

Mungkin ini diagnosis yang sembrono, namun perlu dan penting dikatakan. Kita tahu bahwa perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia, sebagaimana yang pernah diungkai Enin Supriyanto dalam diskusi di Salihara, memula dari internasionalisme *biennale syndrome*. Dari keterhisapan seniman-seniman kita oleh perayaan-perayaan seni rupa post-modernisme di luar negeri. Saat Sanento Yuliman, menjustifikasi seni rupa modern (di) Indonesia sebagai: “seni serapan”—pun demikian saya kira, dengan seni rupa kontemporer (di) Indonesia.

Saya setuju, tak ada lagi barat dan timur. Sudah tak relevan kerangka dikotomis yang semacam itu dimaknai dengan berlebihan. Apalagi sekadar untuk meneguhkan suatu nasionalisme, lebih-lebih, untuk merawat dendam di dalam memori kolektif. Karena residu paling beracun dan tak terpulihkan dari kolonialisme yang harus kita tanggung sekaligus ikhlaskan, telah mengubah “timur” jadi “barat yang lain” untuk selamanya. Inilah lokus terpenting bagi post-modernisme kita, sebagai instrumen otokritik.

*Mari kita mulai dengan begini: ...yang kerap kita sebut dengan “seni rupa Indonesia” adalah historiografi yang Jakarta-Bandung-Yogyakarta sentris banget. Maka, ketika gelombang post-modernisme tiba di negeri ini, ketiga kota tersebut dengan semarak merayakannya dan karena kesemarakannya, sampai-sampai lupa matanya senantiasa mendongak ke atas. Bukan ke sekitar. Yang kemudian dicapai adalah suksesi. Bukan distribusi legitimasi untuk menggapai kesetaraan. Seperti yang menimpa Jim, terkait peranannya di tahun yang lebih lampau, bersama Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB). Apa yang pernah digugatnya kemudian berbalik kepada dirinya sendiri. Dalam perhelatan Biennale Seni Rupa Jakarta IX (21 Des 1993 - 17 Jan 1994) yang, dapat dikatakan, upaya paling awal untuk membingkai—*mengutip Jim*: seni rupa era 1980-an yang tidak lagi menentang modernisme, tapi meninggalkannya—pandangan perihal “tabiat barat yang lain” itu, sebenarnya, menyuarakan dirinya lewat Harsono. Meski mengamini pemikiran post-modernisme betul-betul dipakai sebagai kuratorial, dia menggugat praktik pelaksanaannya yang menurutnya justru bersifat mendominasi dan totaliter.*

Pertentangan tersebut, merupakan kejadian yang sebenarnya ganjil, namun sekaligus sesuatu yang khas. Dunia seni rupa Indonesia, yang dalam banyak hal,

pertumbuhan estetik—dari generasi ke generasi—cenderung bukan “aksi-reaksi” langsung (tak menyerupai estafet), kerap dihebohkan benturan argumentatif dan kemudian disusul oleh perubahan modus penciptaan yang menjelaskan bahwa pertentangan estetik tak pernah benar-benar ada. Segalanya hanya imbas kesekian, dari dinamika yang terjadi jauh di luar sana.

Setelah perdebatan lekra dan manikebu di tahun 1960-an, praktis dunia kesenian kita kehilangan dialektika yang secara lugas, mempertontonkan sebetuk pergulatan yang otonom sekaligus sirkular, dapat diikuti asal dan arah gerakannya akan ke mana. Sebab kontekstual, punya ketertautan langsung dengan dinamika sosio-kultural yang secara umum merupakan kebutuhan aktualisasi bersama. Yang bukan seniman, boleh ambil bagian.

Pada Farhan Siki, antagonisme menjadi modus operandi di dalam ruang publik yang membidik “rezim massa” dan tak berurusan dengan persoalan pertentangan generasi. Namun pada seniman dan seni rupa Indonesia sebelum era 2000-an, antagonisme itu, umumnya berupaya meruntuhkan hegemoni generasi sebelumnya baik secara estetik maupun kuasa politis. Semulai Mooi Indie, Persagi, Desember Hitam, sampai GSRB (Gerakan Seni Rupa Baru), bahkan ketegangan

mahzab Bandung dan Jogja—semua berhadap-hadapan dalam semacam konflik rumah tangga yang kadang mengingatkan saya pada bagaimana kerajaan di Jawa akhirnya tamat: perebutan tahta antar anggota keluarga. Antara sesama putra permaisuri, atau antara putra permaisuri dengan selir.

Tepat di titik itulah, post-modernisme, seharusnya berguna—sebagai anti-virus untuk melumpuhkan raja-raja kecil dalam penyelenggaraan-penyelenggaraan kegiatan seni dan menghindarkannya dari kehendak-kehendak yang menyumbat semacam peluang bagi keberlangsungan sirkulasi generasi yang bebas, otentik dan tidak alergi terhadap perubahan maupun variasi kehendak estetik.

Biennale Syndrom yang, untuk konteks Indonesia merupakan agen post-modernisme dalam wujud seni rupa kontemporer—bahkan dengan mengabaikan “ekspansi pasar” sekali pun—masih tersandera perkara-perkara semacam itu. Politik jaringan masihlah berjaya. *Mapping*, jika pun ada, saya kira masih melakukan penekanan penting kepada individu seniman. Tak berbasis representasi ruang. Tragisnya, merebaknya “art-fair” yang dipicu oleh antusiasme atas pemikiran post-modern, lewat keberadaan problem persoalan semacam itu dalam aktualitasnya, sesungguhnya menjelaskan pengkhianatan terhadap dirinya sendiri.

Perhelatan *biennale*, saya kira, juga masih menyandarkan penilaiannya pada kualitas kekaryaannya individu—dengan nalar yang stratifikatif dan bukan differensiasif—tanpa menghitung keterjalinan tawaran estetikanya, atau eksperimentalnya, dengan wacana keruangan tertentu. Parade *curriculum vitae*! Belum tampak, upaya untuk merangsang terjadinya “dialog estetika” berbasis peristiwa-peristiwa seni yang pada taraf tertentu, sanggup mewakili dinamika ruang-massa yang spesifik. Selain Biennale Yogyakarta, dengan “equator platform” (kuratorial berbasis negara-negara khatulistiwa), saya kira belum ada lagi yang secara lugas membidani aktualisasi ruang-massa.

Semisal graffiti, stensil, *spray pylox*, dalam karya-karya Farhan. Kontemporeritasnya tak bisa disandarkan pada teknik dan instrumen produksinya. Stensil telah digunakan semenjak zaman Edo (Jepang) buat corak kain. Teknik semprot telah dikenal, bahkan dalam pembuatan lukisan *rock-art* di goa-goa purba. Affandi telah menuliskan *Boeng Ajo Boeng* di dinding-dinding Batavia. Kontemporeritas Farhan, ada pada urbanisme dan konsumerisme, dalam kontemporeritas ruang-massa.

Biennale Syndrom, sebagai perhelatan untuk merayakan hasrat avant-gardistik, yang semata-mata mempercayai “takaran interior” (apalagi *curriculum*

vitalis!) semacam itu adalah tradisi modernisme. Kontemporeritas, saya kira, menuntut sebetulnya prasyarat keterjalinan antara karya dan ruang sosio-kultural tertentu untuk mendapat semacam “vitalitas kekinian” yang menggugah serta memulihkan kembali hubungan-hubungan antara ruang dan publik penghuninya.

Karena itu, dengan konteks post-modernisme, sebenarnya saya setuju ketika Caroline Turner, direktur *Asia Pacific Triennial* (1993/1999), memberikan perhatian tersendiri pada seni instalasi. Bentuk seni ini dengan telanjang ditunjang oleh komponen materi yang secara potensial mampu mendefinisikan, atau menafsirkan, atau menyaji bentuk “teks realitas” yang lain tentang metamorfosis ruang. Materi bisa menjadi tanda bagi sebuah kehadiran baru, perubahan, dan sirkulasi sosio-kultural. Seperti kertas semen dan kaleng cat plastik dalam karya instalasi potongan-potongan kepala Farhan muda. Alasan lainnya: seni instalasi memberi peluang keterlepasan dari dominasi seni lukis.

Namun keheranan yang terkadang mengganggu: ada kesan kuat, seni instalasi, kerap dianggap otomatis kontemporer. Meski Caroline Turner membaptisnya sebagai “[...] komponen seni yang secara khusus penting serta menarik” untuk menegaskan sebuah ciri atau bentuk baru seni Asia, tak kemudian dengan sendirinya setiap karya instalasi pasti mewakili

spirit penciptaan kontemporer. Misalnya, “*Getih Getah*” karya Joko Avianto yang viral justru pada saat diruntuhkan itu. Apakah yang membuatnya bisa dikatakan telah memenuhi kriteria kontemporer? Kehadirannya di ruang publik? Tetapi apa yang dia respon di Bundaran HI? Mandat kekinian semacam apakah yang sebenarnya dia emban? Materi bambu beserta segala keterwujudan yang sudah jadi ciri khasnya hanya dapat dimengerti melalui setakaran nalar penciptaan seni modern. Akan tetapi—sejauh yang saya ketahui—Joko Avianto dikenal sebagai seniman kontemporer. Dengan demikian, sedikit-banyak, semestinya punya keterkaitan tertentu dengan post-modernisme.

Apakah seni rupa kontemporer kita mengalami semacam kekacauan epistemis yang menyeluruh? Sehingga Agus Dermawan, sampai menulis komentar horor (di kolom Kompas) teruntuk perhelatan Biennale Seni Rupa Jakarta IX yang kontroversial itu. Dituliskannya, “[...] seni rupa di Indonesia, negeri yang sesungguhnya jauh dari post-modernisme, sedang berjalan menuju jurang bencana.” Namun saat filsafat mencoba membenahi kekacauan itu, tidak jarang, mereka kembali pada arogansi kesenimanan yang sesungguhnya memunguti lagi lagak-lagak sang modernis.

Bukankah post-modernisme semestinya cocok di mana pun, sebab keterwujudannya sangatlah bergantung pada realitas ruang dengan keberlangsungan hegemoni masing-masing? Bukankah melalui karya-karya Farhan, dapat kita lihat, antagonisme—yang sesungguhnya dekat dengan prosedur gerakan kiri—justru memberikan jiwa kepada post-modernisme sehingga sikap skeptis yang menjadi watak dasarnya tidak terjatuh ke dalam pelukan nihilistik.

Kerancuan-kerancuan tersebut, sepertinya, merupakan dampak dari kebermulaan seni rupa kontemporer di Indonesia yang tidak *di sini dan sekarang*. Tidak terjadi putaran sentrifugal. Selagi belum lumat terkunyah, telah datang suapan yang baru yakni pasar global! Kuasa kolektor membuat dunia seni rupa amnesia pada mimpi-mimpi tentang kesetaraan. Kontemporeritas meninggalkan post-modernisme.

Sebagaimana kesaksian Enin Supriyanto, “Sambil kita belum menetapkan posisi kita sendiri secara aktif dalam pembentukan diskursus, yang benar-benar tepat mewakili, apa yang terjadi di (seni rupa kontemporer) kita, untuk ditawarkan sebagai diskursus baru atau alternatif terhadap dorongan internasionalisme, pada akhir dekade 1990-an, kita sudah harus menghadapi gelombang baru yang disebut pasar.” *Biennale Syndrome*—terlepas dari kontradiksi-

kontradiksi di dalam penyelenggaraan pula tegangan antara eksperimentalisme dan komersialitas—saya kira, memang, butuh sebuah platform yang mampu mengatasi ketidakjelasan visi estetika atau posisi tawar pada perkembangan seni rupa kontemporer. Apalagi kian ke mari, para peminat post-modernisme makin menyusut, dan keyakinan-keyakinan atas kemandirian skeptisnya sebagai jurus pembebasan dari jerat hegemoni, sudah nyaris impoten. Pertanyaannya kemudian, setelah post-modernisme kian nampak ditinggalkan, akan berpijak kepada apakah kini kontemporeritas seni rupa kita?

JUARA 1

Kategori
Pelajar



“DIBALIK KISAH ENAM MONUMEN PONOROGO”

(Niken Yulistya Rohma)

Jika Dilihat Dari Sudut Pandang Seni Tradisi

Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai beribu-ribu kesenian, baik dari seni tari, seni musik, seni lukis, dan masih banyak lagi. Dengan jumlah suku bangsa terbesar di dunia yang mencapai 1.128 suku bangsa berdasarkan hasil Sensus Penduduk 2010, tidak heran jika Indonesia mempunyai beragam kesenian daerah. Mulai dari Sabang sampai Merauke bahkan daerah-daerah terpelosok pun pasti mempunyai kesenian daerah juga seni tradisinya masing-masing. Seni tradisi ini mencakup beberapa rumusan, norma, atau aturan yang harus ditaati. Seni tradisi tersebut merupakan warisan budaya yang di dapat melalui pengalaman hidup, yang sebagian terserap tanpa disadari. Budaya merupakan identitas masyarakat, kesenian adalah bagian dari identitas tersebut. Oleh karena itu, kesenian menjadi salah satu aspek utama yang pasti ada dalam lingkungan hidup.

Dengan begitu, pengertian seni tradisi adalah suatu institusi, artefak, kebiasaan atau perilaku yang didasarkan pada tata aturan atau norma tertentu baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang diwariskan

secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka secara singkat dapat dikatakan bahwa karya seni tradisi adalah karya seni yang bentuk dan cara pembuatannya nyaris tidak berubah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bukan hanya itu, nilai dan landasan filosofis yang berada di balik bentuk karya seni tradisi tersebut pun umumnya relatif tidak berubah dari masa ke masa. Bentuk-bentuk seni tradisi ini dibuat dan diciptakan kembali mengikuti suatu aturan (pakem) yang ketat berdasarkan sistem keyakinan atau otoritas tertentu yang hidup dan terpelihara di masyarakatnya.

Berdasarkan pengertian seni tradisi yang telah disebutkan diatas, kita dapat menjumpai berbagai karya seni tradisi di Indonesia. Karya-karya seni tradisi ini umumnya hidup di lingkungan masyarakat yang masih kuat memegang norma atau adat istiadat yang diwariskan para leluhurnya. Sifatnya yang mentradisi dan tidak berubah ini menjadi pembeda utama dengan karya seni rupa modern yang senantiasa menuntut inovasi dan kebaruan. Ciri lain dari karya-karya seni rupa tradisi ini adalah latar belakang penciptaan atau pembuatannya yang senantiasa terikat oleh fungsi atau konteks tertentu. Pada karya-karya komunal seperti itu, peran ekspresi individu senimannya nyaris tidak

tampak. Hak penciptaan karya seni rupa bukan milik perorangan tetapi milik masyarakat pendukungnya. Dengan demikian, hampir tidak ada karya seni rupa tradisi yang menggunakan inisial pembuatnya seperti yang umumnya terdapat pada karya-karya seni modern.

Lalu, apakah sebenarnya arti seni itu? Seni berasal dari Bahasa Sansekerta yang berarti curahan hati manusia. Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realita (kenyataan) dalam suatu karya yang berupa bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani si penerima. Adapun pengertian seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Seni memiliki banyak cabang salah satunya ialah seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan meliputi antara lain seni lukis, seni patung, seni grafis, media baru dan performans. Pengertian ini dibuat dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Di Indonesia sendiri, sudah banyak kesenian daerah baik modern maupun tradisi yang diakui

UNESCO (United Nation of Educational, Scientific, and Cultural Organization), seperti misalnya kesenian wayang kulit, batik, Tari Saman Gayo, dan masih banyak lagi. Unesco merupakan organisasi internasional dibawah PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan pendidikan sains dan kebudayaan dalam rangka meningkatkan rasa saling menghormati yang berlandaskan pada keadilan, peraturan hukum, dan HAM (Hak Asasi Manusia).

Selain berfungsi sebagai hiburan, beberapa kesenian di Indonesia juga berfungsi sebagai pelengkap ritual keagamaan serta upacara adat. Seperti misalnya, tari Tortor yang berfungsi sebagai sarana upacara adat, tarian ini berasal dari Sumatera. Dalam pertunjukannya, tarian ini disajikan dengan iringan musik Gondang, serta tari Gambuh yang berasal dari Bali, tarian ini dianggap paling berkualitas oleh masyarakat Bali. Dianggap berkualitas karena tarian ini merupakan drama tari klasik Bali yang paling kaya akan gerakan tarinya, sehingga tari Gambuh ini dianggap sebagai acuan segala jenis tari klasik khas Bali. Tari ini berfungsi sebagai sarana upacara, seperti upacara Ngaben dan upacara Manusa Yadnya, seperti perkawinan keluarga bangsawan.

Namun, seiring dengan berkembangnya zaman, kesenian daerah mulai tersisihkan dan terganti dengan kebudayaan negara lain. Hal ini terlihat dari semakin minimnya generasi muda yang menekuni kesenian daerahnya masing-masing. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga dan melestarikan budaya daerahnya sendiri serta meraja lelaya kebudayaan negara lain menjadi salah satu faktor utama lunturnya kesenian daerah setempat. Salah satu contoh kesenian daerah yang mulai diabaikan keberadaannya oleh masyarakat daerahnya sendiri adalah enam monumen patung di Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur.

Dalam perkembangannya, Kota Ponorogo banyak membangun patung dan monumen yang menceritakan ketokohan dari kesenian Reog tersebut dan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran sejarah lokal dan nilai-nilai kearifan lokal bila digali secara mendalam. Keberadaan ke-enam patung ini menjadi salah satu simbol Kota Ponorogo yang diharapkan bisa menjadi ikonik Bumi Reog. Pasalnya, patung yang dibangun berdasarkan identitas Reog. Mulai dari reognya sendiri, lalu ada pula personel lainnya seperti jathilan, bujang ganong dan warok. Ke-enam monumen itu dibangun pada saat Bupati Ponorogo, Markum Singodimedjo sekitar 10-15 tahun yang lalu.

Kepala Dinas Lingkungan Hidup, Sapto Djatmiko mengatakan patung ini sebagai bentuk warisan dari pemerintahan Bupati Markum yang ingin menampilkan Ponorogo secara indah. Keberadaan patung ini juga bermanfaat untuk menampilkan identitas Ponorogo di tempat-tempat strategis, seperti di perempatan maupun pertigaan di pusat kota. Hal ini juga bersamaan dengan rencana pemerintah Ponorogo untuk mensukseskan program kebersihan adipura, dan benar saja pada waktu itu Kota Ponorogo mendapat piala adipura yang bisa kita lihat di perempatan Pasar Legi Songgolangit yang di monumentasikan.

Kata Reog dahulu menurut orang Jawa berawal dari kata *soyok* yang mempunyai arti gotong-royong. Kesenian Reog Ponorogo yang merupakan salah satu kesenian daerah di Indonesia ini memang belum banyak dibukukan. Cerita Reog Ponorogo memang penyampaian dari cerita tutur yang dilakukan secara turun-temurun oleh para pendahulu, wajar apabila kesenian ini memiliki banyak versi dan penafsiran oleh oleh masyarakat.

Enam patung tersebut diantaranya adalah yang pertama patung Dewi Songgolangit yang berada di Pendopo Kabupaten Ponorogo menghadap ke utara yang seolah menyambut kedatangan masyarakat.

Dewi Songgolangit merupakan seorang gadis cantik putri mahkota dari Kerajaan Kediri, putri sang Prabu Kertojoyo Kediri yang bernama asli Dewi Sanggrama Wijaya. Dalam cerita Reog yang melegenda, dikisahkan Prabu Klono Sewandhana berniat ingin meminang Dewi Songgolangit karena Klono Sewandhana sudah bersumpah akan menikah dengan gadis idaman yang ditemukan di dalam mimpinya dan gadis yang diimpikannya selama ini adalah Dewi Songgolangit dan dibantu patihnya, Bujang Anom dalam salah satu versi cerita Reog Ponorogo.



Tidak kalah dengan Dewi Songgolangit, patung Prabu Klono Sewandhono juga diukir dalam bentuk monumen bersejarah yang berada di Dusun Bantarangin, Desa Sumoroto, Kecamatan Kauman Ponorogo.

Prabu Klono Sewandhana adalah seorang raja muda yang gagah perkasa dari Kerajaan Bantarangin. Sosok ini digambarkan dengan topeng bermahkota dimana topeng tersebut merupakan topeng wayang karena menggambarkan sosok karakter, wajah berwarna merah, mata besar melotot, dan kumis tipis dengan rambut panjang. Selain itu, ia memiliki pusaka andalan berwujud sebuah cemeti atau dikenal dengan nama pecut samandiman. Pecut samandiman berbentuk tongkat lurus dari rotan berhias *jebug* dari *sayet* warna merah diseling kuning sebanyak 5 atau 7 *jebug*. Oleh karena itu patung Prabu Klono Sewandhana berpose seolah memegang senjata pecut. Pemakaiannya diletakkan (menempel) di muka. Pemakai melihat sekelilingnya lewat lubang mata. Sejak diresmikan tahun 2011 yang dibangun oleh pemerintah Ponorogo, monumen patung Prabu Klono Sewandhana di Dusun Bantarangin ini dipercaya sebagai bekas Kerajaan Bantarangin karena di sana terdapat tempat petilasan Kerajaan Bantarangin, yang dulu sering ditemukan beberapa peninggalan berupa batu bata dan batu yang besar. Sekarang ditempat ini juga dibangun GOR (Gedung Olahraga) dan panggung utama yang digunakan untuk pementasan

Reog. Sejak saat itu pada waktu bulan *suro* (bulan jawa) diadakan kirab yang berawal dari Desa Carat, Kecamatan Kauman Ponorogo, dan berhenti di lokasi monumen Bantarangin.

Yang ketiga adalah patung Bujang Anom. Bujang Anom atau sering disebut Ganongan adalah seorang patih dari Kerajaan Bantarangin, satu perguruan dengan Prabu Klono Sewandhana dalam cerita Reog Ponorogo dan mempunyai senjata topeng wasiat dari gurunya, Ki Hajar Lawu. Patung Bujang Anom dibangun di dua lokasi perempatan yang menghadap ke arah barat dan timur. Hal ini seolah menyimbolkan Bujang Anom pergi dan kembali dari Kerajaan Kediri karena ditugaskan Raja Bantarangin untuk melamar Dewi Songgolangit. Sesampainya di Kerajaan Kediri, Raja Kediri menyuruh melepas topeng Bujang Anom tetapi dia menolak kemudian Raja Kediri marah dan menyumpah bahwa topengnya tidak akan bisa dilepas. Sepulang dari Kerajaan Kediri, Bujang Anom tidak bisa melepas topengnya karena sumpah Raja Kediri. Bujang Anom digambarkan dengan topeng wajah berwarna merah, mata besar melotot, dan kumis tebal dengan rambut panjang. Wujud Ganongan diabadikan dalam sebuah patung yang pertama di perempatan Tambak Bayan,

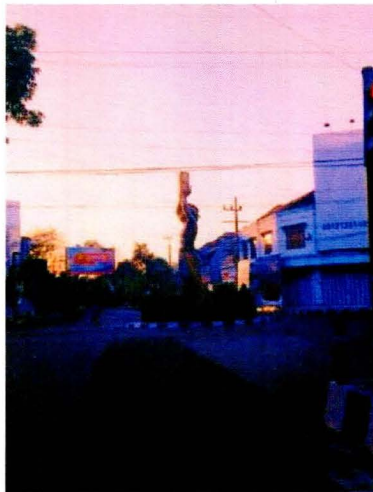
arah utara Jalan MT. Hariyono, arah sebelah timur Jalan Urip Sumoharjo, arah sebelah selatan Jalan Diponegoro, dan arah sebelah barat Jalan Turnojoyo.



Patung yang kedua berada didekat terminal lama, arah sebelah utara Jalan Sultan Agung, arah sebelah timur Jalan Ir.Juanda, arah sebelah selatan Jalan Basuki Rahmat, dan arah sebelah barat Jalan Gajah Mada yang berpose gaya khas Ganongan.

Selanjutnya adalah patung Warok. Warok adalah salah satu penari dalam seni Reog. "Warok" berasal dari kata wewarah atau wong kang sugih wewarah (orang yang kaya akan wewarah), yang berarti orang yang mempunyai tekad suci, memberikan tuntunan, dan perlindungan tanpa pamrih. Seseorang menjadi warok karena mampu memberi petunjuk atau pengajaran kepada orang lain tentang hidup yang baik.

Warok diterjemahkan sebagai sosok yang dikenal sebagai seorang yang mempunyai ilmu kanuragan dan digambarkan berbadan gempal dengan bulu dada, kumis berjambang lebat, serta mata yang tajam, berpakaian hitam-hitam, lebih dari itu seorang warok mempunyai senjata wasiat kolor sakti. Untuk memperkuat karakter warok yang keras dan sakti, peraga warok menggunakan riasan di muka, riasan ini termasuk topeng. Sosok warok diabadikan dalam monumen patung yang sengaja dibangun di dua lokasi perempatan Kota Ponorogo. Hal ini untuk menunjukkan kesan bahwa, dulu kota Ponorogo mempunyai tokoh warok. Patung warok yang pertama berada di pertigaan *Ngepos*, arah sebelah utara Jalan Soekarno-Hatta, arah sebelah timur Jalan Gajah Mada, dan arah sebelah barat Jalan Jendral Sudirman.



Patung yang kedua berada di perempatan *Njeruk Sing*, arah sebelah utara Jalan Letjen Suprpto, arah sebelah timur Jalan H. Perdana Kusuma, arah sebelah selatan Jalan Ki Ageng Kutu, dan arah sebelah barat Jalan Ir. Juanda. Kedua patung ini dibangun dengan tangan mengangkat ke atas dengan sorotan mata tajam melambangkan keberanian seorang warok sejati.



Patung warok ini menceritakan seseorang yang mempunyai kelebihan baik ilmu kanuragan, ilmu kebatinan, serta tirakatnya yang kuat. Dahulu untuk mendapatkan julukan “Warok” tidaklah mudah bagi seseorang. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Seorang warok harus menjalankan sebagai *laku/lelokon* atau syarat-syarat yang tidak mudah untuk dijalani. Syaratnya antara lain adalah harus mempunyai hati yang bersih karena jiwanya akan diisi kesaktian

tertentu, serta tidak diperkenankan menikah karena kalau seorang warok menyentuh perempuan konon kesaktiannya akan luntur. Oleh sebab itu seorang warok memelihara gemblak (seorang laki-laki berumur belasan tahun yang berparas tampan dan menjadi kongkongan atau suruhan yang menemani kemanapun warok pergi).

Yang kelima adalah patung jathilan. Jathilan merupakan tarian yang menggambarkan ketangkasan prajurit berkuda dari Kerajaan Majapahit dan merupakan salah satu tokoh dalam seni Reog. Dahulu seorang Jathilan diperankan oleh seorang laki-laki yang halus berparas rupawan manis mirip wanita dan sering disebut Gemblak dan dipelihara oleh seorang Warok, tetapi dalam perkembangan kesenian Reog (menjelang tahun 1978) penari jathil digantikan oleh seorang wanita yang umumnya masih perawan agar lebih menarik dan memikat penonton. Akibatnya, Departemen P dan K Kabupaten Ponorogo melalui Kasi III mengeluarkan surat larangan tentang penari jathil yang diperankan oleh perempuan. Surat larangan tersebut dikeluarkan pada tanggal 1 Juni 1978 nomor 644/II.19/J.78. Setelah surat itu beredar, yang terjadi malah sebaliknya, penari jathil mayoritas menjadi diperankan oleh perempuan. Hal tersebut terjadi karena pada tahun 1980-an, pemerintah Ponorogo diminta mengirimkan 100 unit kesenian Reog

Ponorogo oleh pemerintah DKI Jakarta untuk memeriahkan pembukaan Pekan Raya Jakarta. Untuk itu diperlukan penari jathil sebanyak 3-4 anak dikalikan 100 unit Reog Ponorogo. Untuk mendapatkan penari jathilan (gemplakan) sebanyak itu ternyata menemui kendala karena jumlahemplakan sudah tidak mencukupi. Untuk memenuhi hal itu, seniman Reog menunjuk siswi SMK (SMEA) untuk dilatih menari jathil dan hasilnya pun sangat memuaskan. Sejak saat itu, penari jathil yang semula kebanyakan diperankan oleh laki-laki (gemplakan) sekarang bergeser menjadi perempuan yang memerankan. Untuk menonjolkan karakter jathil, seorang jathilan menggunakan topeng. Topeng yang dikenakan Jathilan berupa riasan di muka, yang membantu pemain memperkuat ekspresi wajahnya untuk menampilkan kesan cantik, anggun, dan bergairah. Jathilan juga banyak diabadikan dalam berbagai kelompok patung Reog. Salah satunya yang berada di perbatasan Mlilir Ponorogo atau yang dikenal dengan sebutan Tugu Reog. Selain itu juga dibangun di sebelah selatan Stadion Batoro Katong untuk menghiasi artistik pintu masuk Stadion dari arah selatan. Langsung terlihat jelas bila dilihat dari arah selatan Jalan Baru atau Jalan Suromenggolo, dan bisa kita lihat pesona patung dari arah yang berbeda, yaitu dari arah barat ke arah

timur Jalan Pramuka akan melewati patung jathilan tersebut, seolah patung-patung itu menyambut kedatangan masyarakat yang ingin masuk ke dalam area Stadion Batoro Katong.

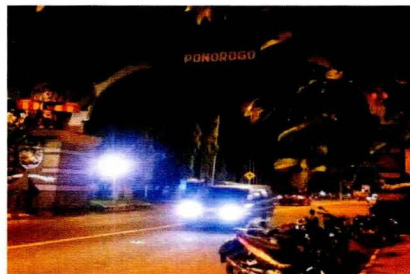
Patung yang terakhir adalah patung macan. Mengapa patung macan banyak dibangun di Kota Ponorogo? Hal itu sering kali menjadi pertanyaan masyarakat, serta melekat di ingatan setiap kali membicarakan Kota Ponorogo, seolah sudah menjadi *trademark* kota. Bisa dikatakan macan sudah tidak asing lagi dalam kesenian Reog Ponorogo. Hal ini dikarenakan macan menyimbolkan Singo Barong atau Singo Lodro yang berasal dari hutan Lodoyo dalam cerita Reog versi Bantarangin. Macan diceritakan sebagai Singo Lodro yang juga berkeinginan meminang Dewi Songgolangit, kemudian Singo Lodro menghadang Prabu Klono Sewandhana sehingga pertempuran pun tidak dapat dihindarkan. Akhirnya Singo Lodro dapat dilumpuhkan dengan senjata pecut samandiman milik Prabu Klono Sewandhana sehingga terjadi cerita Reog yang melegenda hingga kini.



Setelah mengetahui kisah menakjubkan dibalik ke-enam monumen patung yang ada di Kota Ponorogo, akankah kita tetap mengabaikan kesenian daerah di Indonesia? Apakah kita tega membiarkan kesenian daerah kita lenyap ditelan waktu dan globalisasi? Lalu, apa yang harus kita lakukan untuk menjaga kelestarian kesenian daerah tersebut? Peran kita sebagai generasi muda sekaligus yang akan menjadi penerus kesenian daerah yang ada di Indonesia sangatlah dibutuhkan. Sebagai generasi muda kita harus belajar mencintai kesenian daerah serta berusaha untuk menjaga dan melestarikannya. Karena jika bukan kita yang melakukannya, siapa lagi? Selain peran kita sebagai generasi muda, masyarakat juga harus memperbaiki, menghargai, dan mempelajari kebudayaan asli daerah setempat khususnya Ponorogo sehingga nilai akan kesenian daerah dan juga kebudayaan asli Ponorogo akan tetap terjaga kelestariannya. Hal itu dapat dipelajari

melalui beberapa cara, salah satunya adalah dengan memahami makna simbolis patung dan monumen yang berada di beberapa perempatan dan kawasan Kota Ponorogo tersebut. Agar monumen patung tersebut bisa awet dan tahan lama, perawatan dan pelestarian simbol-simbol patung dan monumen di Ponorogo sudah semestinya mendapat perhatian lebih dari pemerintah terkait. Seperti misalnya dengan memberi cat dan anti jamur setahun sekali, karena simbol-simbol tersebut sudah menjadi ciri khas bahwa Ponorogo adalah kota Reog serta menjadi tata keindahan kota yang berbeda dengan kota-kota lain di Indonesia.

Oleh karena itu, kesenian daerah di Indonesia khususnya patung dan monumen di Kabupaten Ponorogo harus dikelola, serta dirawat secara maksimal agar bisa mendatangkan potensi-potensi yang lain agar bukan hanya terkenal dengan sebutan kota Reognya saja, tetapi juga agar bisa meningkatkan dunia kepariwisataan di Ponorogo sebagai kota patung yang unik yang menceritakan tentang simbol-simbol kebudayaan Reog Ponorogo yang arif.



DAFTAR PUSTAKA

- Pebrianti, Charolin. 2018. *Patung Khas Bumi Reog Hiasi perempatan Kota Ponorogo*. [Online]. Tersedia: <https://m.detik.com/news/berita-jawa-timur/d-3828590/patung-khas-bumi-reog-hiasi-perempatan-kota-ponorogo>. Diakses tanggal 27 Juli 2019 pukul 15.33
- Raharja, Mugia Bayu. 2017. *Jurnal Kependudukan Indonesia Vol. 12 No. 1 Juni 2017*, 69-78. Diakses tanggal 27 Juli 2019 pukul 18:17
- Setiaji, N.C, Hanif. 2018. *Kajian Makna Simbolis Patung Dan Monumen Di Kabupaten Ponorogo Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal*, 60-61. Diakses tanggal 27 Juli 2019 pukul 20:01
- Hidayanto, Andi Farid. 2012. *Topeng Reog Ponorogo Dalam Tinjauan Seni Tradisi Vol. 08 No. 1, Mar 2012*. Diakses tanggal 28 Juli 2019 pukul 19:20

JUARA 2

Kategori
Umum



SPEKTRUM SENI RUPA MODERN ASIA TENGGARA

(Ibrahim Arimurti Rashad)

Perkenalan pertama saya dengan dunia seni rupa Asia Tenggara terjadi ketika saya menjalankan riset komparatif dua gerakan seni yang muncul di Indonesia dan Thailand pada 1975, yaitu Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) dan Barisan Seniman Thailand (BST)¹. Kala itu, saya membandingkan manifesto seni kedua gerakan dengan menganalisis aspek-aspek kontekstual yang terkandung di dalamnya, lalu merancang satu linimasa seni kedua negara dengan rentang tahun 1900 - 1979 yang memuat peristiwa seperti hadirnya kampus-kampus seni, pergerakan-pergerakan seni, pameran-pameran yang signifikan, hingga peristiwa-peristiwa sosial-politik. Riset ini berjudul '*The 1975 Contingents*'.

Saya memilih Kontingen 1975 karena ada peristiwa serupa yang terjadi pada masanya: demonstrasi mahasiswa. Pada 1972 - 1973, perkumpulan mahasiswa dari beberapa kampus di Thailand, *The National Student Center of Thailand* (NSCT, 1968), menggencarkan aksi-kritik terhadap pemerintahan. Mereka menggelar kampanye anti produk-produk Jepang, arak-arakan dari kampus ke kampus, hingga puncaknya terjadi pada 14

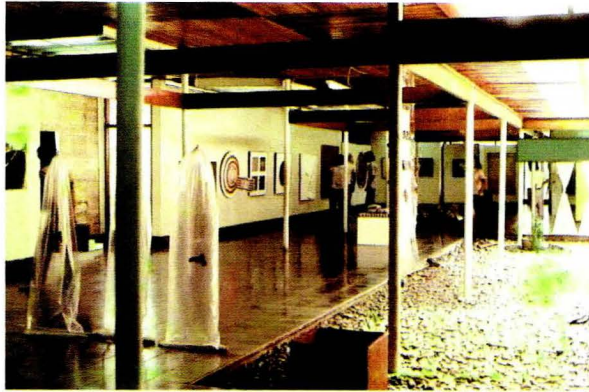
Oktober 1973, ketika ribuan mahasiswa dan simpatisan mengadakan demonstrasi di Monumen Demokrasi di Jalan Raya Ratchadamnoen, *Champs-Élysées*-nya Bangkok. Para demonstran akhirnya berhasil menggulingkan Sang Diktator, Thanom Kittikachorn, namun dengan upah yang tidak kecil. Selang beberapa bulan kemudian, pada 15 Januari 1974, bertepatan dengan kedatangan Perdana Menteri Jepang Tanaka Kakuei ke Jakarta untuk bertemu Presiden Soeharto, ribuan mahasiswa dari berbagai kampus di Jakarta mengadakan demonstrasi untuk memprotes, salah satunya, investasi modal Jepang yang berlebihan, dan berujung pada aksi pembakaran di beberapa kawasan di Jakarta. Peristiwa ini kita kenal dengan sebutan Malari.

Dari kedua peristiwa, saya mengasumsikan keterkaitan antara demonstrasi-demonstrasi ini dengan kemunculan Kontingen, serta adanya kemiripan situasi politik di kedua negara. Lantas, apakah peristiwa ini menumbuhkan kesamaan sifat kedua Kontingen — baik artistik maupun politik? Nyatanya, tidak. Kejadian yang memberi pengaruh langsung adalah Peristiwa 14 Oktober di Bangkok. Tragedi yang mengorbankan ratusan nyawa mahasiswa itu mendorong BST untuk memperingatinya dua tahun kemudian. Sedangkan, tidak ada keterkaitan

antara Malari dengan GSRB, dan tidak pula kemunculannya menjadi sebuah reaksi perkumpulan seniman terhadap rezim otoriter-militer. Aksi protes mahasiswa yang memiliki keterkaitan datang belakangan di pengujung 1974: Desember Hitam.



Gambar I.1. Pameran *banner* di Ratchadamnoen, Barisan Seniman Thailand, 1975.



Gambar I.2. Pameran Seni Rupa Baru Indonesia '75,
Gerakan Seni Rupa Baru, 1975.

Jika GSRB mengadakan Pameran Seni Rupa Baru Indonesia 1975 di Ruang Pamer Taman Ismail Marzuki, Jakarta, BST menggelar pameran poster dan spanduk di sekitaran Ratchadamnoen; lokasi yang sama dengan Peristiwa 14 Oktober. Secara tahun kemunculan, keduanya memang sama, namun, ketika kita menelaah kedua manifestonya, nyatanya hanya sedikit sari yang serupa. Gagasan yang mirip dari kedua gerakan adalah penolakannya terhadap seni lukis abstrak. Benih penolakan GSRB terhadap seni lukis “erosi spirituil”² itu sudah muncul sejak Desember Hitam. Jika manifesto

GSRB yang bertajuk ‘Lima Jurus Gebrakan Gerakan Seni Rupa Baru’ (1979) menyoalkan kemapanan seni lukis sebagai tanda kemandekan seni rupa Indonesia, lantas mencanangkan kebaruan estetis, Manifesto Barisan Seniman Thailand (1975) menolaknya karena genre seni lukis ini hanya milik kalangan *borju*, lantas menggembar-gemborkan *isme* ‘seni untuk rakyat’. Kedua gerakan memang memosisikan dirinya sebagai perwakilan suara khalayak ramai dengan menegaskan pentingnya kehadiran seni di/untuk masyarakat, tapi begitulah kecenderungan setiap gerakan seni, di manapun mereka berada. Sehingga, ‘*The 1975 Contingents*’ menghasilkan segaris perbandingan dengan sedikit benang merah kesejarahan jika kita menyandingkannya berdasarkan tahun. Kala itu, saya memamerkannya di pameran antar-mahasiswa Jakarta-Bangkok bernama Spektrum Extended pada September 2018. Belakangan, setelah saya mempelajari sejarah seni rupa Asia Tenggara lebih luas, saya menyimpulkan bahwa riset ini merupakan inisiatif yang cenderung ambisius karena memaksakan terjadinya suatu keterhubungan, dan sejarah seni rupa Asia Tenggara adalah suatu diskursus seni rupa dengan pendekatan yang berbeda.

Saya meneliti manifesto gerakan-gerakan seni di Indonesia saat menjalankan Tugas Akhir, dan Spektrum Extended memberikan kesempatan untuk melebarkan sayap penelitian ini ke ranah Asia Tenggara, sebagaimana arah kuratorialnya bermaksud untuk menilik hubungan antara Indonesia dan Thailand dengan penerjemahan yang relatif bebas. Saat masih belajar di kampus, saya mendapatkan mata kuliah sejarah seni rupa Indonesia dan Barat dengan cukup komprehensif, sedangkan mata kuliah sejarah seni rupa Timur — jika kita menyepakati bahwa ‘Timur’ artinya ‘Non-Eropa & Amerika’ lantas ‘Asia’ juga ‘Asia Tenggara’ — masih terbatas pada silabus membosankan seperti kesenian Hindu, Buddha dan Islam; silabus yang lebih cocok bagi mahasiswa Antropologi atau Sejarah. Sehingga, dunia seni rupa modern dan kontemporer di negara-negara tetangga kita, ironisnya, menjadi suatu diskursus yang sepenuhnya baru dan berada di luar lingkup akademis kampus. Lantas, pada riset ini, saya terlebih dahulu membaca artikel-artikel terkait perkembangan seni rupa di kawasan Asia Tenggara sebelum menganalisis manifesto GSRB dan BST. Silabus sejarah seni rupa Timur sebenarnya dapat menjadi pintu masuk memahami awal persebaran kesenian di kawasan ini, namun, ketika saya membuka

pintu dunia modern, banyak laman dan halaman yang membuat saya menyasar jauh dari target.

Istilah ‘Asia Tenggara’ baru populer di 1940 dan 1950-an sebelum Perang Dunia II (Takashi, 1995: 257). Secara geografis, Asia Tenggara adalah suatu kawasan di bagian timur-selatan Asia yang terbagi menjadi daratan dan kepulauan. Negara bagian daratan bertetangga dengan Cina dan India, dan meliputi Myanmar, Laos, Thailand, Kamboja dan Vietnam, sedangkan negara kepulauannya meliputi Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam, Indonesia dan Timor Leste. Karena kedekatannya dengan Cina dan India, kita bisa menemukan warisan tradisi Hindu-Buddha-Islam di setiap negara. Asia Tenggara juga kawasan geopolitik. Sebagaimana kita ketahui, Asia Tenggara merupakan kawasan jajahan negara-negara Eropa dan Amerika pada abad 19 dan 20: Inggris ke Myanmar, Malaysia dan Singapura; Belanda ke Indonesia; Spanyol dan Amerika ke Filipina; Prancis ke Kamboja, Vietnam dan Laos. Sedangkan Thailand lain. Ia dapat mempertahankan kemerdekaannya dan menjadi *buffer state*, atau negara yang terapit dua tegangan jajahan (Inggris dan Prancis). Demi mempertahankan status itu, Thailand memberikan konsesi ekonomi daerah-daerah selatannya untuk Prancis,

sehingga ia tidak sepenuhnya daulat dari tegangan jajahan. Kesamaan-kesamaan kesejarahan inilah yang kemudian melahirkan rentetan peristiwa seperti gerakan revolusi dan nasionalisme, Konferensi Asia-Afrika pada 1955, *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) pada 1967 dan konflik-konflik internal. Kawasan ini, pun, nantinya terkena imbas Perang Dingin.

Untuk membaca seni rupa kawasan Asia Tenggara, agaknya kita harus mengesampingkan studi ‘seni rupa’, atau tidak menggunakan ini sebagai alat satu-satunya. Seorang peneliti-kurator dari Manila, Patrick Flores, telah memberi kita pintu masuk yang lain. Sebelum melangkah ke sana, ia meminta kita mengibaratkan silang sengkabut Asia Tenggara bak pertunjukan teater. Pada satu babak, sebagaimana saya telah menyinggungnya, Asia Tenggara adalah kawasan jajahan negara Eropa dan Amerika. Pada babak selanjutnya, ia adalah panggung yang menabrakkan tradisi-tradisi luhur dengan arus urbanisasi yang terus mengalami percepatan. Kemudian, pada babak lain, babak hari ini, Asia Tenggara adalah spektakel bagi pasar dunia, ekonomi dan migrasi manusia dan komoditas (2012). Patrick kemudian menjabarkan beberapa pintu masuk memahami seni rupa Asia Tenggara melalui istilah yang ia pinjam dari karya seorang seniman-kurator

Malaysia, Redza Piyadasa: *'entry points'*. Selain terjadinya serangkaian peristiwa di atas, atau hadirnya jejak kesenian tradisional hasil diaspora budaya Cina dan India pada periode 'pra-modern' dan 'pra-kolonial', ada satu pintu masuk yang menarik perhatian saya, yaitu lahirnya 'gagasan kemodernan' (2012).

Esai ini hendak mendedah peristiwa seni rupa modern di kawasan Asia Tenggara. Kesenian Asia, terkhususnya Asia Tenggara, kian kini kian naik menjadi topik pembicaraan. Banyak inisiatif, entah itu pameran, diskusi atau simposium, yang mendiskusikan kesenian kawasan Asia Tenggara melalui berbagai isu, sebut saja kolonialisme dan postkolonialisme. Ada sekian banyak peristiwa di luar dunia seni rupa yang, entah mengapa, memengaruhi watak kesenian di kawasan ini. Asia Tenggara juga merupakan kawasan geografis yang menampung berbagai negara dengan sejarah, peristiwa dan laju kesenian yang berbeda. Ia bukan suatu kawasan dengan babak-babak sejarah yang serempak. Dari situ saya mengasumsikan bahwa setiap negara mengalami tikungan modernisme yang berlainan pula. Maka, esai ini hendak mengikhtisarkan tikungan-tikungan itu melalui penjabaran perkembangan seni rupa arus utama di setiap negara, kemudian menyimpulkan dan merenungkan

keragamannya; melihat bagaimana keragaman ini berkelindan menjadi satu.

‘Kemodernan’ — ‘modernisme’. Di sinilah saya pertama kali menemukan satu frasa yang menjadi judul buku seorang peneliti asal Australia, John Clark, yaitu *Asian Modernities* (2010). ‘Kemodernan Asia’. Buku ini mengkhususkan pembahasannya pada kesenian Cina dan Thailand dalam rentang tahun 1980 - 1999. Terlepas dari itu, saya melihat istilah ‘Kemodernan Asia’ sebagai satu diskursus yang luas dan seakan menandakan satu babak modernisme dan tingkat kemodernan lain daripada ‘Modernisme’ yang kita kenal (kapital ‘M’). Kemudian, jika tidak berhati-hati melangkah maju, kita akan terpeleset ke dalam arus istilah yang lain — setidaknya, inilah yang saya temukan: *Multimodernisme*, *Postmodernisme*, *Post-postmodernisme*, *Post kolonialisme*, *Orientalisme* hingga *Oksidentalisme*. Istilah-istilah ini digunakan untuk menelaah dunia seni rupa Asia Tenggara sebagai satu peristiwa yang tidak hanya ‘seni rupa’, tapi juga segala hal yang terkait dengan *isme-isme* tersebut. Saya mengetahuinya kemudian bahwa deretan istilah ini baru marak menyeruak pada pertengahan 1990-an ketika terjadi ledakan *post modernisme* berskala global, sehingga banyak akademisi

yang membedah ulang kemapanan diskursus seni rupa, serta ilmu budaya dan sosial pada umumnya, yang selama ini masih terpusat di Barat, kemudian melahirkan diskursus-diskursus macam seni rupa Asia Tenggara, atau akademisi-akademisi layaknya John Clark. Untuk mempelajari diskursus ini, tentu kita bisa masuk dari mana saja, namun, di antara jejeran istilah itu, saya memilih menerjunkan diri ke pembahasan modernisme Asia Tenggara sebagai awal pembacaan yang runut.

Modernisme Asia Tenggara. Ketika kita menggunakan istilah ini untuk membaca seni rupa di kawasan ini, sebagaimana John Clark mengawinkan ‘Asia’ dan ‘Kemodernan’, kita melahirkan dunia yang sepenuhnya baru dan sarat pertanyaan. Sejauh ini, ‘Modernisme’ dan ‘kemodernan’ yang kita pelajari dan bahkan terdapat dalam silabus kampus seni adalah Modernisme ala Barat, dan istilah ini, pun, cetusan dari sana. Kita dapat memahami modernisme versi ini sebagai suatu reaksi budaya dan artistik para seniman terhadap kemodernan dan modernisasi. Jika kita mengukurnya secara periodik, maka hampir semua referensi sepakat bahwa Modernisme terjadi pada 1890 - 1930, dan jika menakarnya dari segi estetik, maka kita akan mengetahui adanya gagasan kebaruan/kemodernan, semangat inovasi

dan eksplorasi (*avant-garde*), hingga berubahnya persepsi-diri dan persepsi-realitas akibat dari Perang Dunia 1 (Childs, 2000: 17 - 18).

Saat menjalankan riset mengenai manifesto seni rupa Indonesia dan Kontingen 1975, pun, saya harus terlebih dahulu menelaah peristiwa manifesto di Eropa. Kita tahu bahwa modernisme lekat dengan kemunculan gerakan-gerakan seni beserta manifestonya. Pada 1909, seorang penyair Italia, Filippo Tommaso Marinetti, meluncurkan Manifesto Futuris di halaman depan koran asal Prancis, *Le Figaro*. Manifesto ini sangat terkenal dengan paragraf pembuka yang radikal, sekaligus puitis: “Kami menegaskan bahwa kemegahan dunia telah diperkaya oleh keindahan baru,” dan apakah keindahan itu? “keindahan kecepatan.”³ Jika merujuk pada teori modernisme tadi, jelas jika Marinetti membawa nilai-nilai ‘Modern’ karena Si Penulis Futuris itu merespons percepatan zaman akibat industrialisasi di awal abad 20 yang ditandai oleh hadirnya mobil-mobil, pesawat-pesawat hingga kapal-kapal pesiar; ‘ruang’ dan ‘waktu’ telah mati di tangan ‘kecepatan’ (Childs, 2000: 115 - 116). Setelah Marinetti, setelah Futurisme, gerakan-gerakan lain di wilayah di Eropa juga marak meluncurkan manifestonya. Kita dapat menyaksikan demam manifesto

ini hingga satu dekade ke depan. Sehingga, modernisme merupakan kejadian berantai, namun seirama. Tapi, jika kita menilik buku antologi manifesto suntingan Jessica Lack, *Why Are We 'Artists'? 100 World Art Manifestos* (buku yang menjadi referensi saya ketika menjalankan riset Kontingen 1975), ada juga gerakan nasionalis dari India timur laut yang meluncurkan manifesto di tahun yang sama. Seorang ahli teori budaya asal Sri Lanka, Ananda Coomaraswamy, menerbitkan manifesto berjudul '*Art and Swadeshi*' di *Central Hindu College Magazine*. Manifesto ini menyampaikan ideologi Swadesi (mirip ideologi berdikari) dengan cara mengembangkan dan mengoptimalkan produksi kesenian lokal India dan menolak menggunakan produk-produk buatan Inggris (Lack, 2011: 1). Marinetti dan Coomaraswamy memang berada dalam situasi dan lokasi yang berbeda, namun, jika melihat setidaknya ada dua kesamaan kesadaran di keduanya, yaitu suatu tindakan merespons situasi dan emansipasi via seni, apakah tindakan Coomaraswamy juga dapat kita sebut modern terlepas ia berada di *luar* kawasan 'Modern'?

Menurut John Clark, Si Barat, ketimbang Si Timur, memang sudah lebih dulu mengeklaim 'modernisme' dan menjadikan istilah ini miliknya, sehingga peristiwa yang

terjadi di luar itu, terlepas dari kesamaan tahun maupun peristiwa, bukanlah ‘modern’. Tapi, kini jelas sudah banyak upaya untuk mendobrak kemapanan *isme* tersebut. Clark, misalnya, mengajukan sebuah argumen bahwa kemodernan itu relatif, dan kita membutuhkan upaya untuk merelatifkan ‘modernisme’ (*relativization*) semata-mata karena kebudayaan — termasuk kebudayaan Si Timur — dapat dicocokkan dengan relativitas kemodernan. Dari situ ia mengajukan pertanyaan: “Jika ‘kemodernan’ juga dimiliki oleh kesenian Asia karena tuntutan masyarakatnya sendiri,” katanya, “kemodernan macam apakah itu?” dan “Jika kemodernan bukan milik Si Barat, apakah kemudian watak kemodernan di Asia berbeda, baru, atau berbeda (*other*) secara radikal?”⁴ (2000).

Terkait argumen tersebut, Clark mengajukan beberapa hubungan antara negara-negara Asia dengan kemodernan dalam artikelnya, ‘*Asian Modernism*’ (2000). Pertama-tama, kita dapat melihat Kemodernan Asia sebagai suatu kontestasi, atau perdebatan antara Si Pemberi Kemodernan, dalam hal ini Barat, dengan Si Penerima, dalam hal ini Asia. Ada proses apropriasi, ada pula kontra-apropriasi. Kita akan mengetahuinya kemudian ketika gerakan-gerakan seni di beberapa

wilayah Asia Tenggara mulai mencari identitas kesenian lokal, menggencarkan revolusi, dan menolak menerapkan watak Barat pada karya-karya seninya. Namun, sebagaimana Clark kemudian menambahkan, argumen ini hadir dengan pola pikir kolonialisme/postkolonialisme, sehingga jika kita meyakini jenis kemodernan seperti ini, maka ia bukan kemodernan yang otentik karena masih membutuhkan pemantik dari luar (2000).

Sedangkan argumen kedua melihat kemodernan sebagai turunan-turunan spesies dari satu genus/*ur-species* (2000). Saya menafsirkan genus ini sebagai ‘Kemodernan Induk’ tanpa identitas wilayah dan temporal. Kemodernan datang dari satu akar, kemudian menyebar, tanpa mengeklaim mana kemodernan yang datang lebih dulu. Namun, Clark tidak menjabarkan argumen mengenai Kemodernan Induk ini lebih panjang, dan tanpa contoh kasus yang konkret, agaknya kita akan lagi-lagi terjebak pada definisi kemodernan menurut watak dan wilayahnya masing-masing.

Pada argumen ketiga, Clark memaparkan bahwa kemodernan merupakan suatu narasi dari tutur kata yang berbeda, namun dari bahasa yang sama. Ia meminjam teori seorang penulis dari Rusia, Mikhail Bakhtin, yaitu

heteroglossia (Yunani: *hetero-* ‘berbeda’ dan *glossa* ‘bahasa, cara berbicara’). Dari pemahaman ini, kita dapat keluar dari kebiasaan akademisi Barat yang kerap membuat periodisasi *isme-isme*, atau kajian-kajian biner macam tradisional/modern atau lokal/internasional (2000). Argumen ini juga mengacu pada argumen awal Clark mengenai relativitas kemodernan. Tapi, terlepas dari itu, saya pun melihatnya tidak jauh beda dari argumen Kemodernan Induk. Jika kemodernan merupakan ragam tutur dari satu bahasa, bahasa seperti apakah itu? Dan jika kita mengibaratkan kemodernan sebagai suatu tutur kata, maka tutur kata seperti apakah yang diucapkan oleh lidah Asia? Untuk memaknai argumen-argumen ini, kita memang harus mencocokkannya pada gejala dan peristiwa di masing-masing negara. Dengan demikian, argumen pertama Clark mengenai kontestasi kemodernan menjadi paling relevan di antara dua lainnya yang terbilang ambisius, terlepas dari sifatnya yang paling kurang otentik, karena kita tidak bisa memungkiri bahwa salah satu gejala modernisme—mari bercermin dari peristiwa yang terjadi di Indonesia — lahir ketika kesenian diyakini dapat mewakili identitas para seniman dan kewilayahannya. Ia menjadi suatu perlawanan terhadap bentuk estetika Barat

berbarengan dengan upaya memerdekan diri dari penjajahan. Mungkin disinilah peran merelatifkan makna kemodernan di kawasan Asia Tenggara dapat berjalan. Perlu ada upaya untuk menguji argumen-argumen ini — atau bisa kita sebut sebagai rumus — ke negara-negara di kawasan Asia Tenggara karena adanya keragaman watak dan sejarah di setiapnya.

Clark juga mengemukakan satu rumus lain mengenai kemodernan Asia melalui istilah yang ia sebut *worlding*. Rumus ini dapat kita temukan di tulisannya, '*The Worlding of Asian Modern*' (2012). *Worlding* adalah bingkai interpretasi diskursus seni dalam perspektif global lintas budaya dan temporal; Bingkai yang sejauh ini terhalang oleh — atau menjadi turunan dari — hegemoni diskursus Eropa dan Amerika. Rumus *worlding* berupaya melihat kesenian modern Asia sebagai suatu arena di mana peran internal/endogen sekaligus peran eksternal/eksogen bermain di dalamnya (Clark, 2011: 68 - 69). Sehingga, dengan melihat hubungan resiprokal ini, kita akan melihat bahwa dampak penjajahan bagi negara-negara di Asia Tenggara, misalnya, hanya menjadi salah satu faktor perkembangan keseniannya. Clark berupaya untuk menempatkan sosok seniman yang muncul atau peristiwa yang terjadi di

kawasan Asia dalam konteks global. Pada artikel yang sama, ia bahkan merancang babak-babak kesenian Asia yang menerapkan rumus *worlding* ini ke setiap periodenya dalam rentang 1850 (benih-benih modernisme) hingga kontemporer.

Jika kita menggunakan rumus *worlding* ini pada diskursus seni rupa Asia Tenggara, maka kita bisa menelaah hubungan dan pengaruh dari negara-negara Eropa dan Amerika ketika mendominasi wilayah ini, terutama hubungan resiprokalnya. Tak menutup kemungkinan jika kita menelaah hubungan negara-negara Asia Tenggara dengan negara Asia lainnya, karena kedua hubungan ini, baik Asia Tenggara - Eropa maupun Asia Tenggara - Asia Timur, misalnya, hadir di waktu yang bersamaan ketika Inggris mulai menghampiri Asia via jalur maritim atas tujuan perdagangan. Peristiwa inilah yang kemudian, menariknya, melahirkan perbedaan antara modernisme di Asia Tenggara dengan negara-negara Asia Timur (Takashi, 1995: 259).

Hubungan inter-nasional di gelanggang pasar Asia sudah hadir sebelum Inggris memasuki jalur maritim kawasan ini — sebelum abad 19. Kala itu, Cina sebagai kerajaan makmur sekaligus pusat pasar Asia yang menggandeng jejaring luas di jalur-jalur maritim

berupaya untuk mengekspansi kekuatannya tidak hanya di ranah ekonomi, tapi juga politik dan budaya: Sinosentrisme. Situasi ini berubah ketika Inggris menginfiltrasi dan mengambil-alih jalur-jalur maritim yang sebelumnya milik Cina. Pengambilalihan ini menyebabkan pecahnya batas-batas kewilayahan di kawasan Asia. Jepang, misalnya, berinisiatif untuk menggeser kedudukan Cina sebagai pusat pasar Asia dengan menggencarkan industrialisasi, merancang sistem-sistem persekolahan, hingga membangun angkatan darat dan angkatan laut dalam negerinya. Pada waktu yang hampir bersamaan dengan Jepang yang sedang menyusun diri itu, negara-negara Eropa — selain Inggris — mulai memasuki negara-negara Asia Tenggara dan melaksanakan pemerintahannya. Periode kolonialisme ini tentunya berbeda di setiap negara, namun hal inilah yang menyebabkan perbedaan watak modernisme negara Asia Timur dengan Asia Tenggara (Asia Selatan mungkin lain hal). Jika Jepang mengalami modernisasi industri dan imperial, Asia Tenggara mengalami modernisasi kolonial (Takashi, 1995: 259).

Kita tidak bisa memungkiri adanya pengaruh Si Barat dalam membangun, atau setidaknya, memberikan kontribusi kepada kemodernan di Asia Tenggara,

seberapapun porsinya berbeda di setiap negara. Pengaruh ini bagai pemantik bagi Asia Tenggara untuk kemudian menciptakan reaksi-reaksi timbal baliknya. Ada dua hal yang, menurut saya, membuat pembacaan pengaruh kolonialisme di Asia Tenggara menjadi menantang. Pertama: beda penjajah, beda kebijakan. Para penjajah menjajah tentunya tidak semata untuk menumbuhkan bibit-bibit seniman di ladang koloninya. Sehingga kebijakan memodernisasi masyarakat koloni melalui kesenian berbeda di setiap negara. Spanyol, misalnya, menggunakan kesenian sebagai alat kristenisasi masyarakat Filipina. Penjajah lain mungkin akan memanfaatkannya demi tujuan lain. Kedua: beda terjajah, beda perlawanan. Proses apropriasi dan kontra-apropriasi seniman-seniman Asia Tenggara berlainan, begitu pula asimilasi dua kutub keseniannya. Hal ini menyebabkan tikungan modernisme di Asia Tenggara memiliki ragam pemantik, karena terkait pula pada peristiwa seperti revolusi dan gerakan nasionalis di setiap negara. Sehingga, kita perlu menelaah satu per satu peristiwa yang terjadi di setiap negara, baru kemudian menyimpulkannya.

Selagi saya menulis tinjauan ini, yang akan memasukkan kontak dengan Barat sebagai salah satu pengaruh pertumbuhan seni rupa modern di Asia Tenggara, sebenarnya, segenap kalangan akademisi, kurator dan lembaga seni sudah melampaui tinjauan yang saya lakukan; melampaui pertimbangan memasukkan Barat ke dalam penulisan seni rupa Asia/Asia Tenggara demi membentuk ‘sejarah baru’. Inisiatif ini nyatanya sudah terpikirkan sejak lama. Ada upaya melepaskan sosok Barat dalam diskursus seni rupa Asia/Asia Tenggara atas kepercayaan bahwa diskursus ini berbeda dan dapat berdiri sendiri. Inisiatif ini diupayakan dengan cara menentukan bingkai penulisan dan penelitian tertentu. Proyek [*Ambitious Alignments: New Histories on Southeast Asian Art*](#), misalnya, mengambil periode 1945 - 1990 (dekolonialisasi, kemerdekaan dan seterusnya) untuk menghindari penulisan terkait kolonialisasi maupun sebelumnya. Opsi lain adalah dengan memilih penelitian mikro seperti yang akan dilakukan oleh [*Jogja Biennale 2019*](#), yaitu ‘Belajar dari Pinggiran’, yang akan mendedah isu di luar daerah-daerah pusat atau urban di Asia Tenggara yang lebih bersifat keseharian. Sementara kita terus melaju dengan metode penelitian seperti dua tadi, penulisan sejarah tetap harus dimantapkan. Selagi

kita menanti bagaimana gagasan sejarah baru tersebut teruji, keputusan untuk memasukkan Barat dalam penulisan sejarah seni rupa Asia Tenggara, bagi saya, menjadi perlu, untuk menunjukkan benih seni rupa modern di kawasan ini. Lantas, pada tinjauan ini, saya memutuskan untuk tetap menuliskannya sebagai bagian dari perkembangan.

THAILAND

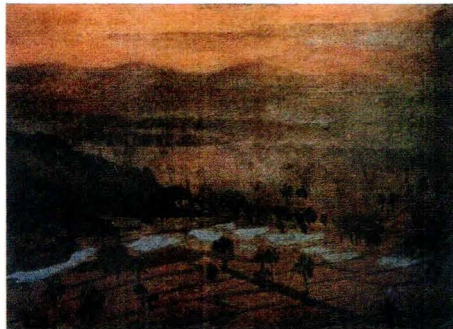
Pada pemetaan ini, mari memulainya dari Thailand, atau kala itu: Kerajaan Siam. Inisiatif memodernisasi nasion pada abad 19 datang dari Sang Raja, yaitu Raja Mongkut (Rama IV). Ketika masa penjajahan Eropa mulai, Siam merupakan kawasan penargetan Inggris dan Prancis. Raja Mongkut-lah yang berinisiatif melicinkan diplomasi agar Siam terhindar dari penjajahan keduanya (Rodboon, 1995: 243). Siam akhirnya memberikan konsesi ekonomi daerah-daerah selatannya bagi Prancis, dan kedua negara penarget sepakat membiarkan Siam merdeka agar negara ini tidak terjajah oleh negara-negara lain, dan negara-negara koloni mereka akan terhindar dari tegangan antar-tetangga. Kiranya, situasi akan berbeda jika entah Inggris atau Prancis berhasil menjajah Siam yang bertetangga dengan negara koloni lainnya (Laos,

Vietnam, Myanmar dan Kamboja), lalu tegangan terjadi di antaranya.

Kemerdekaan menyebabkan Siam memiliki inisiatif modernisasi paling progresif. Kesenian tradisional Siam mulai kehilangan signifikansinya karena keterbukaan pada ajaran-ajaran Barat terus gencar. Pada pengujung abad 19 dan memasuki abad 20, Raja Chulalongkorn (Rama V) merupakan sosok yang mengadvokasi ajaran-ajaran Barat tersebut. Ia yang membuka komisi bagi seniman-seniman luar negeri untuk mengerjakan proyek-proyek bangunan ruang publik. Salah satu seniman itu adalah Alfonso Tonarelli yang bekerja di bidang arsitektur kementerian Siam. Kemudian, penerus Raja Chulalongkorn, Raja Vajiravudh (Rama VI), mulai membangun pendidikan seni dengan mensponsori Departemen Kesenian negara, serta membangun sekolah seperti *Rongrian Poh-chang* (*Poh Chang School of Arts and Crafts*) pada 1913 dan Universitas Chulalongkorn pada 1917 (Rodboon, 1995: 243). Tradisi mendatangkan seniman terus terjadi di pemerintahan Raja Vajiravudh, hingga pada 1923, datang seorang seniman dari Florence bernama Corrado Feroci. Seperti seniman komisi lainnya, ia pertama kali datang untuk mengerjakan proyek-proyek monumen. Kita akan

mengetahuinya kemudian bahwa kelak ia memberikan pengaruh besar bagi seni modern Thailand.

Di waktu yang bersamaan, Siam juga mengalami modernisasi politiknya. Pada 1932, segenap kalangan militer, pegawai sipil dan kaum elit Siam meng kudeta pemerintahan Monarki Mutlak Siam dan menggantinya menjadi Monarki Konstitusional. Peristiwa ini akhirnya memberi akhir bagi pemerintahan Monarki Mutlak yang telah berjalan selama 7 abad lamanya. Setelah itu, Siam dapat menjalankan pemerintahan secara konstitusional dan mengadakan pemilihan-pemilihan umum (Stout, 2014).



Gambar II. 1. Fua Haripitak, “Petchaburi”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1949.

Peristiwa 1932 juga memengaruhi modernisasi kesenian Siam. (Kita akan mengetahuinya kemudian bagaimana kebijakan politik dan militer di Thailand,

bahkan negara Asia Tenggara lainnya, punya pengaruh bagi geliat kesenian negaranya). Setahun setelah kudeta ini, Departemen Kesenian yang tadinya di bawah supervisi Sang Raja berpindah ke Kementerian Pendidikan. Pemerintah juga membangun *Rongrien Praneetsilpakam* (*The School of Fine Arts*) dan menunjuk Corrado Feroci sebagai kepala sekolah yang merancang kurikulum sekolahnya. Di sekolah ini para murid mendapatkan pengajaran seni lukis dan seni patung ala Eropa. Tapi, pada pengajarannya, Corrado Feroci juga menekankan pentingnya apresiasi tradisi (sebagaimana kesenian Hindu-Buddha telah mengakar di negara ini), serta bentuk kesenian yang orisinal. Maka, fenomena yang terjadi adalah lahirnya kesenian modern blasteran teknik-teknik Barat bak Kubisme dan Impresionisme dengan tema-tema seperti Buddhisme dan spiritualisme. Seniman angkatan pertamanya antara lain adalah pelukis Fua Hariphitak, dan pematung Pimarn Mulpramook dan Sitthidet Sanghiran. Setelahnya, gairah modernisasi Siam terus meningkat hingga beberapa tahun ke depan: pada 1939 Siam mengganti namanya menjadi Thailand; di 1941 Perdana Menteri Phibun Phibunsongkram mendirikan Dewan Kesenian yang mensponsori gelaran-gelaran seni; tepat pada 1943 *Rongrien Praneetsilpakam*

mengubah statusnya menjadi Universitas Silpakorn; dan di kala 1949 Corrado Feroci dan Universitas Silpakorn menggelar *The National Art Exhibition*. Kita juga dapat menyaksikan lahirnya ragam gaya seni setelah seniman-seniman didikan Silpakorn meneruskan sekolahnya tidak hanya ke Eropa, tapi ke Santiniketan, India, dan Jepang setelah Perang Dunia II (Rodboon, 1995: 243). Akibat didikan Silpakorn, seni modern Thailand dapat berjalan berbarengan dengan fenomena yang ada di Barat sana, serta bersamaan dengan Siam yang juga sedang memodernisasi diri. Corrado Feroci, atau kini dapat kita panggil dengan nama Thailand-nya, Silpa Bhirasri, telah memapankan kerangka dasar bagi seni modern Thailand, lantas kemudian ia meraih julukan Bapak Seni Modern Thailand (Junichi, 1995: 239).



Gambar II.2. Chang Se Tang, “Untitled”, (medium tidak terdata), 210 x 245 cm, 1965.

Selain seni modern yang berangkat dari kanon Silpakorn, ada pula gerakan yang hadir dari seniman-seniman otodidak yang lebih menekankan aspek tradisi ketimbang Westernisasi. Puncaknya terjadi pada 1960 - 1970-an ketika seniman seperti Tang Se Chang menghadirkan karya bertemakan filosofi Cina, Taoisme, Zen dan Buddhisme (Pettifor, 2003: 10). Ada pula Pratuang Emjaroen, Thawan Duchanee dan Pichai Nirand yang karyanya menghadirkan tema-tema tersebut secara ekspresif dan simbolis. Melalui tangan para seniman ini, gagasan seni tradisional bangkit kembali dengan idiom-idiom modern. Hingga akhirnya pada pertengahan 1970-an, berbarengan dengan hiruk pikuk politik militeristik serta pengaruh komunisme yang menyebar hingga Asia, muncul pergerakan seniman yang mengusung ‘seni untuk rakyat’, layaknya BST yang muncul pada 1975 itu.

Modernisme Thailand melaju di dua jalur. Kesenian pertama bersifat universal karena pengaruh ajaran Barat, sedangkan kesenian kedua memiliki jejak tradisi dan kelokalan karena dorongan identitas dan pencarian orisinalitas. Kesenian bernafas Barat hadir karena seniman-seniman berkesempatan mengakses pendidikannya, baik dalam maupun luar negeri, sedangkan kesenian dengan jejak tradisi biasanya hadir

dari seniman-seniman otodidak sebagai respons terhadap jenis kesenian yang pertama, dan karena memang kesenian tradisi telah hadir jauh sebelum Raja Mongkut mulai membuka diri pada ajaran-ajaran Barat. Jika merujuk pada konsep *worlding* di mana peran endogen dan eksogen bermain sekaligus, saya pikir kita sudah melihatnya sejak periode ini. Kita dapat melihat bahwa pengaruh Barat, terlepas dari perannya yang memang sangat signifikan, hanya menjadi salah satu faktor karena ada peran lain yang bermain seperti kesenian tradisi dan peristiwa politik-militeristik. Peran-peran inilah yang mewarnai perkembangan seni modern di Thailand.

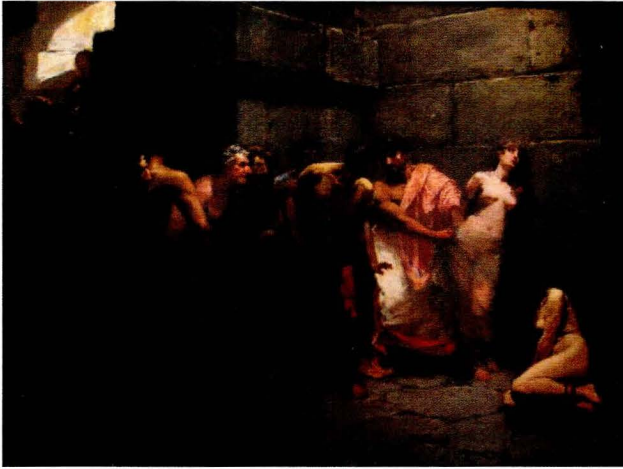
FILIPINA

Filipina mengalami perkembangan kesenian yang kentara sejak abad 19. Spanyol memperkenalkan teknik lukis sekaligus memanfaatkannya sebagai medium ajar agama Katolik bagi warga lokal. Maka, kala itu hadir lukisan-lukisan dan karya-karya cetak bergaya klasik dengan tema-tema keagamaan. Geliat ini berpusat di bilangan Bohol, Visaya, karena daerah ini menjadi pemukiman Spanyol yang pertama, serta menjadi pusat koloninya di 1565 - 1571. Pada 1821, di Manila, muncul sekolah seni pertama, *Academia de Dibujo*, buah tangan

para pejabat dan pebisnis Spanyol *Real Sociedad Económica de Amigos del País*. Pelukis asal Tondo, Manila, bernama Damian Domingo menjadi profesor dan direktornya 5 tahun kemudian. Pada jabatannya, Domingo berinisiatif untuk membuka akademi ini terbuka bagi siapa saja, entah warga Spanyol, mestizo bahkan indio. Inisiatif ini terbilang ‘maju’ dan ‘modern’ pada zamannya, tapi kita tidak bisa menyaksikan jejak akademi ini perkara arsip yang tiada (Santiago, 1989: 67).

Pada pertengahan hingga akhir abad 19, peristiwa Realisme Akademis/*Academic Realism* mewarnai Filipina. Pergeseran ini membuat gaya kesenian yang tadinya sarat akan tema keagamaan menjadi lebih bebas dan sangat memperhitungkan teknik. Melihat lukisan seniman-seniman lokal di periode ini, kita akan teringat pada lukisan-lukisan Romantis Eropa yang menggambarkan tragedi secara dramatis melalui perhitungan pencahayaan, anatomi Romawi, dan permainan perspektif yang jelas-jelas metode Barat. Selain pergeseran estetis, kita juga dapat menyaksikan pergeseran patron yang tadinya merupakan gereja Katolik menjadi golongan ekonomi kelas atas Filipina, yaitu *ilustrados* (Yang Tercerahkan). (Di waktu yang kira-kira bersamaan, sosok patron di Thailand adalah Sang Raja).

Para *ilustrados* ini mampu mengakses kesenian Barat, baik melalui pengkoleksian karya-karya seni yang kala itu termutakhir, maupun membiayai seniman lokal belajar di akademi. Salah satu kalangan *ilustrados*, yaitu keluarga Trinidad Pardo de Tavera, turut membangun akademi yang kedua, *Academia de Dibujo y Pintura* pada 1870 (Santiago, 1989). Di periode ini kita juga dapat menyaksikan munculnya dua anak zaman, Juan Luna dan Félix Resurrección Hidalgo. Pada 1884, lukisan ‘*Spoliarium*’ milik Juan Luna meraih medali emas di *Exposición General de Bellas Artes*, Madrid, sedangkan ‘*Las virgenes Cristianas expuestas al populacho*’ milik Félix Resurrección Hidalgo meraih medali perak. Perolehan medali ini menandakan suatu pencapaian seniman Filipina dalam kancah kesenian global, sekaligus menunjukkan penerimaan para seniman dan golongan terdidik Filipina terhadap metode seni Barat (Tsutomu, 1995: 221; Guillermo, 1995: 225). Pencarian identitas kesenian akan muncul kelak.



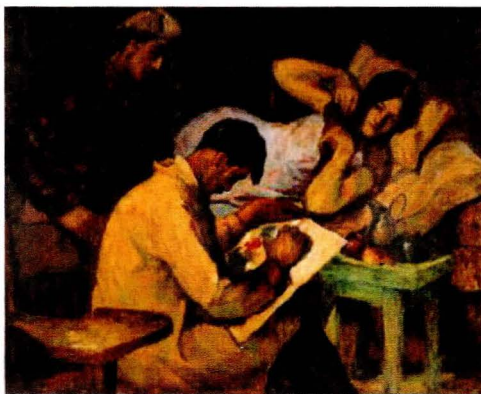
Gambar II.3. Félix Resurrección Hidalgo, “*Las vírgenes Cristianas expuestas al populacho*”, cat minyak di atas kanvas, 115 x 157 cm, 1884.

Setelah Revolusi Filipina pada 1896 - 1898, Amerika masuk menggantikan Spanyol. Saya tidak menemukan pengaruh signifikan Amerika terhadap perkembangan kesenian Filipina, namun periode ini menunjukkan perkembangan corak yang kian dinamis. Pada 1908, muncul jurusan seni di bawah naungan Universitas Filipina, dan tokoh jebolannya adalah seorang pelukis bernama Fernando Amorsolo. Ialah yang disebut-sebut sebagai kanon perkembangan seni lukis Filipina karena kepiawaiannya menerapkan studi pencahayaan dalam lukisan-lukisannya. Akibatnya, pada

1920-an muncul satu istilah, yaitu '*Amorsolo School*', untuk melabeli tren kesenian buah tangan Amorsolo. (Pengertian '*school*' di sini bisa saja kita artikan sebagai 'Mazhab' layaknya istilah yang diberikan peneliti Claire Holt untuk 'Mazhab Bandung' di Indonesia: *Bandung School*, atau makna harfiahnya: 'sekolah' atau 'jurusan' Amorsolo di Universitas Filipina). Selain tren Amorsolo, atau sebutan lainnya, *beaux art*, para akademisi juga memberi perhatian pada peminatan ilustrasi dan *lettering* yang juga marak pada tahun-tahun ini, tapi tetap saja *Amorsolo School* memegang trennya. Sampai akhirnya muncul seorang seniman yang, melalui pameran tunggalnya di *Philippine Columbia Club* pada 1928, menantang tren Amorsolo: Victorio Edades (Guillermo, 1995: 225).

Dari Domingo, Luna dan Hidalgo, lalu Amorsolo, kita dapat melihat bahwa terhadap metode Barat mereka *nrimo*. Namun, bukan berarti tidak ada upaya menginternalisasi, karena pada kekaryaannya jejeran seniman ini kita sudah dapat menyaksikan penggambaran kehidupan lokal masyarakat Filipina, serta tema-tema keagamaan yang juga telah mengakar, hanya saja tekniknyanya yang 'Barat'. Setelah gejala ini baru kita menyaksikan sebuah tikungan. Pada 1930-an, Victorio

Edades bersama dua koleganya, Carlos ‘Botong’ Francisco dan Galo B. Ocampo, sebagai Tritunggal, menantang hegemoni seni molek ala Amorsolo dengan watak karya yang mengutamakan teknik ekspresif dan ‘non-akademis’, serta mengangkat tema-tema kehidupan ‘jelek’ rakyat Filipina. Sang Tritunggal juga menggandeng sepuluh seniman lain: Diosdado Lorenzo, Vicente Manansala, Cesar Legaspi, Anita Magsaysay-Ho, Hernando R. Ocampo, Ricarte Puruganan, Demetrio Diego, Bonifacio Cristobal, Jose Pardo dan Arsenio Capili. Komplotan ini menggenggam sebuah julukan: *Thirteen Moderns* (Guillermo, 1995: 225).



Gambar II.4. Victorio Edades, “The Sketch”, cat minyak di atas kanvas, 96 x 117 cm, 1928.

Semangat Tigabelas Modernis dalam mencari identitas kesenian lokal terus berkembang, dan nama beberapa seniman kian mapan kemudian. Setelah Perang Dunia 2, mulai bermunculan inisiatif lain seperti pembentukan *Art Association of the Philippines* (AAP) pada 1948, *Philippines Art Gallery* (PAG) pada 1951 dan *Contemporary Art Gallery* (CAG) pada 1954. PAG, misalnya, mulai menampung seniman-seniman abstrak di *First Exhibition of Non-Objective Art* pada 1953. Di sini kita dapat melihat ragam kesenian, serta sebuah proses asimilasi yang kian lebur antara metode Barat dengan muatan lokal Filipina. Terkait pencarian identitas lokal, di tahun-tahun ini juga muncul tema-tema kehidupan proletar dan penggambaran figur non-Kaukasia pada tema-tema keagamaan (Guillermo, 1995: 225 - 226).

Tikungan modernisme di Filipina terjadi di 1930-an, kemudian memuncak di 1960-an. Periode ini ditandai oleh pencarian identitas kesenian nasional serta proses asimilasi 'yang Barat' dan 'yang Filipina', seperti halnya 'yang Barat' dengan Thailand di 1960-an. Victoria Edades, kemudian, mendapat julukan Bapak Seni Modern Filipina karena upayanya mencari identitas lokal itu. Hingga akhirnya pada 1965, memuncak di 1970-an, Presiden-diktator Ferdinand Marcos naik ke tampuk

kekuasaan. Sehingga, haluan kesenian yang muncul banyaknya bercorak kritik-kritik sosial, atau berada di persimpangan kiri jalan. Saya baru mengetahuinya kemudian, bahwa pada 1975, muncul juga gerakan seni di Filipina dengan watak yang mirip dengan BST:Kaisahan, dan gerakan ini juga mempublikasikan manifestonya. Di waktu yang bersamaan, di seberang lautan Filipina menuju barat sana, Marsekal Thanom Kittikachorn di Thailand juga menjalankan bentuk kekuasaan yang sama. Masyarakat Filipina menerima dan mempraktikkan metode Eropa secara akademis tanpa masalah dan cukup lama. Perkembangannya, pun, rapi dan kentara. Dari situ kita bisa menelaah kapan para seniman mulai mengadaptasi dan memiliki kesadaran untuk mencari bentuk seni yang merepresentasikan situasi aktual dan muatan lokal Filipina. Proses adaptasi ini, bagi saya, merupakan benih modernisasi di Filipina, sedangkan tikungan modernisme yang nyata berada di tangan Bapak Seni Modern-nya. Sama seperti Thailand, kita melihat adanya asimilasi—atau sebutlah sintesis—ketika dua paham—‘Barat’ dan Filipina—mulai memadukan dirinya.

MYANMAR

Saya belum menemukan rujukan mengenai perkembangan seni rupa Myanmar — Burma — pada abad 19, namun ada satu artikel yang memberi petunjuk bahwa Inggris membawa pengaruh seni rupa akademis seperti realisme dan romantisisme bagi dunia seni rupa Burma (Pearlman, 2017). Pengaruh Inggris pada masa penjajahannya lebih terlihat di dunia pendidikan. Pada 1824, Kerajaan Britania telah berupaya melahap daerah-daerah barat Burma yang kala itu masih di bawah pemerintahan Kerajaan Konbaung. Tegangan kedua pihak kemudian menciptakan 3 konflik cukup panjang selama abad 19. Hingga pada 1885, Inggris akhirnya mengambil-alih Mandalay, Ibu Kota Kerajaan Burma, dan memulai pemerintahan Burma Britania sebagai daerah ekspansi provinsi Kemaharajaan Britania-India setahun kemudian. Ketiga konflik ini kita kenal dengan sebutan Peperangan Anglo-Burma (Downing, 2017).

Sejak 1854, setahun setelah Peperangan Anglo-Burma kedua (1852 - 1853), Inggris mulai menerapkan sistem pendidikan sekolah umum di Burma untuk melahirkan generasi administrator dan pegawai sipil lokal di pemerintahannya. Kala itu, sistem pendidikan masih berbasis biara yang mengajarkan murid-muridnya ajaran-

ajaran Buddha. Ada pula sekolah-sekolah bentukan misionaris yang mengajarkan — sekaligus mengkristenisasi — penduduk-penduduk pedesaan Burma, sehingga benih pendidikan ‘modern’ dapat kita lihat sejak masa ini. Pada 1970-an, terdapat beberapa sekolah bagi warga lokal, sekolah berbasis Bahasa Inggris, hingga Universitas Rangoon (1978). Pada akhirnya, menuju akhir abad 19, sistem pendidikan modern rancangan Inggris ini perlahan mengikis sistem pendidikan biara dan ajaran-ajaran Buddha, dan melahirkan generasi terdidik di kalangan Burma. Generasi inilah yang kemudian menjadi pelopor gerakan-gerakan nasionalis Burma awal abad 20 (Chai, 2014).

Awal abad 20 memperlihatkan kemunculan kesadaran nasionalis dari kalangan terdidik, berbarengan dengan tumbuh kembang praktik kesenian Burma. Salah satu gerakan nasionalis pertama adalah *Young Men's Buddhist Association* (YMBA) yang sadar akan kian tersingkirnya ajaran-ajaran Buddha akibat sistem pendidikan Barat yang marak menyeruak, sehingga praktik yang mereka lakukan adalah mengadvokasi dan mendukung sistem pendidikan berbasis Buddhisme yang masih tersisa (Chai, 2014). Di ranah pengetahuan ada gejala lain, walau tidak datang langsung dari kalangan

Burma: pada 1909, sekelompok sejarawan dan akademisi Inggris yang bekerja di tanah koloni menggagas *Burma Research Society* yang berfokus pada penelitian mengenai seni, sains dan sastra Burma, dan hasil penelitiannya terbit melalui *The Journal of the Burma Research Society*(Chai, 2014).

Kehadiran jejak seni rupa akademis Inggris baru muncul di 1930-an, tapi sebelumnya, dunia kartun dan ilustrasi koran lebih populer. Kemunculan ini dapat kita lacak di koran berbahasa Inggris *Rangoon Times* ketika kartunis Martin Jones, dengan nama alias Myauk Phyu, memasukkan ilustrasi ke dalamnya. Martin Jones, bersama dengan kalangan seniman dan ilustrator Inggris di tanah koloni, kemudian membentuk *Burma Art Club* (BAC) pada 1912 dengan tujuan mendidik kalangan seniman muda Burma. Beberapa di antaranya adalah Ba Gale, Ba Gyan, Ba Zaw dan Ba Nyan. Ba Gale dan Ba Gyan sukses berkiprah di dunia kartun dan ilustrasi bahkan berpameran hingga ke luar Burma (Zaw, 2003). Sedangkan Ba Zaw dan Ba Nyan lebih banyak berkiprah sebagai pelukis, dan kelak menjadi seniman berpengaruh di Burma.



Gambar II.5. U Ba Nyan, “Self Portrait”, (ukuran tidak terdata), cat minyak di atas kanvas, 1937.

Pada 1921 Ba Nyan berangkat ke London untuk belajar seni lukis akademis di *Royal College of Art* selama setahun, kemudian di akademi swasta *Yellow Door School of Art* (Htun, 2006). Sedangkan Ba Zaw menyusul kemudian di 1927. Duo inilah yang kemudian memperkenalkan gaya seni lukis akademis ala Barat bagi dunia seni rupa Burma pada 1930-an (Htun, 2006). Berbarengan dengan geliat seni rupa akademis yang menggejala, ada pula gerakan sastra yang gagasannya justru menjadi benih modernisme di kesenian Burma. (Gagasan modern di seni rupa datang belakangan). Pada 1920-an, muncul gerakan sastra modern Burma pertama dari kalangan Universitas Rangoon bernama *Khit-san Sar pay* (*Time Testing Literature*). Tokohnya antara lain penyair Zaw Gyi dan Min Thu Wun. Gerakan ini, karena

terdidik, banyak mendapatkan akses ke dunia sastra Barat. Penulis dari lingkaran sastra ini, Maung Ba Thaung, berbarengan dengan dua sebelumnya, banyak menerjemahkan karya sastra Barat, dan karena semangat nasionalismenya, memasukkan unsur-unsur lokal Burma pada penerjemahannya. Sedangkan puisi dan prosa eksperimental buah tangan mereka terbit di majalah kampus dan majalah *The World of Books* terbitan J.S. Furnival — sejarawan yang turut membentuk *Burma Research Society* pada 1909 — dengan judul *Khit-san poun-byin-mya (Time Testing Tales)* pada 1934 dan 1938, dan *Khit-san ka-byar-mya (Time Testing Poems)* pada 1934 (Win Pe, 2006: 96, 104). Salah satu penyair pelopor *Khit-san*, Min Thu Wun, yang terinspirasi ajaran-ajaran Rabindranath Tagore dan sekolah seni berbasis sanggar bernama Santiniketan di Bengal, India, pada 1950-an mencari sosok penerus semangat modern-sekaligus-nasionalis yang telah ia usung bersama *Khit-san*. Penyair itu akhirnya menunjuk seorang ilustrator muda asal Rangoon bernama Aung Soe (Yin Ker, 2006).



Gambar II.6. Aung Soe Bagyi, “The Black Cat”, (ukuran dan medium tidak terdata), Majalah *Shumawa*, Januari 1953.

Santiniketan adalah sekolah seni multidisiplin berbasis sanggar dalam lingkungan alam bentukan Rabindranath Tagore. Aung Soe berangkat ke sana via beasiswa pada 1951. Ia merupakan salah satu dari sedikit seniman Asia Tenggara yang belajar di sana; Ada pula Fua Haripithak dari Thailand, dan Affandi dan Rusli dari Indonesia. Di sana, ia belajar seni lukis dari Nandalal Bose dan Abanindranath Tagore, garda depan seni modern India. Ia tidak menyelesaikan studinya di sana, dan kembali ke Burma setahun setelahnya. Namun bukan tanpa bekal: atas didikan Nandalal, yang pada karyaannya memiliki ketertarikan pada seni-seni klasik dan rakyat India, Aung Soe juga menilik pada jenis seni

yang serupa: seni klasik dan rakyat Burma. Ilustrasi non-figuratifnya untuk cerpen penulis Kyie Aye di majalah *Shumawa* pada 1953 kemudian menggemparkan lingkaran seni rupa Burma. Namun, sebagaimana Yin Ker mencatat, Aung Soe tidak sepenuhnya meninggalkan watak seni klasik atau tradisi Burma, ia hanya menerjemahkannya dengan idiom baru, dan karena karya, pemikiran dan semangat kebaruan yang ia usung, Aung Soe kelak mendapat julukan Bapak Seni Modern Burma (2006).

Pada 1950-an juga kita dapat menyaksikan gejolak lain yang muncul dari kalangan seni rupa. Pada 1952, *Myanmar School of Art* dan Kementrian Kebudayaan Burma dibangun dengan fokus terhadap bidang seni lukis, seni patung, musik dan seni drama (Pearlman, 2017).

Perkembangan serta asimilasi ini tersentak pada 1962, ketika Jenderal Ne Win memimpin kudeta pemerintahan dan memulai pemerintahan isolasionis-sosialisnya di bawah nama *Burma Socialist Programme Party* (BSPP). Pemerintahan ini sangat membatasi dan menyensor karya-karya yang dianggap tidak sesuai haluan Burma yang sosialis itu. Kita mungkin akan teringat pada Mao Zedong di Cina atau Stalin di Rusia

dengan realisme sosialisnya. BSPP mengukuhkan pembatasan ini melalui *Censorship Policy* untuk bidang dan pameran seni rupa di bawah bidang *Library, Museum & Exhibition Monitoring Act*. Aturan ini menganut beberapa templat karya seperti tema-tema agraria untuk menunjukkan bahwa Burma merupakan negara agraris yang makmur, kehidupan lokal Burma, serta corak Buddhisme dan menolak jenis karya abstrak dan eksperimental yang kala itu sedang marak (Carlson, 2016). Kita dapat mengasumsikan kemarahan ini merupakan akibat dari, salah satunya, Aung Soe.

Pemerintahan BSPP berlangsung hingga 24 tahun ke depan, tapi terlepas dari itu, terdapat beberapa pameran tunggal seniman Burma yang lolos sensor setelah melalui penyeleksian ketat. Pameran ini antara lain: “*Wild Eye Art Exhibition*”, pameran tunggal Maung Theid Dhi pada 1974; Pameran tunggal pelukis semi-abstrak Aung Khaing pada 1984; dan “*Rectangular Lantern*”, pameran tunggal seniman konseptual Chan Aye pada 1985. Hingga akhirnya pada tanggal delapan bulan delapan tahun delapan-delapan, sekelompok masyarakat pro-demokrasi di bawah pimpinan seorang aktivis Aung San Suu Kyi menggelar demonstrasi besar-besaran untuk menggulingkan pemerintahan BSPP.

Peristiwa ini memang menutup era sosialis Burma, namun, tak lama, junta militer kembali meraih takhta di bawah pemerintahan *State Law Order Restoration Council-State Peace and Development Council*(SLORC-SPDC) (Carlson, 2016). Pengaruh penyensoran mungkin akan jauh lebih terlihat sejak 1970-an ke sini. Setidaknya, kita dapat menyaksikan tikungan kemodernan di Burma yang banyak berhutang pada Ba Nyan, Ba Zaw, Min Thu Wun, hingga Aung Soe. Ada pengaruh dari luar, ada pula dari dalam. Sejauh ini, tikungan modernisme di Thailand, Filipina, dan Burma terjadi di suatu titik asimilasi ketika pengaruh-pengaruh dari luar, sekali lagi tak hanya Barat, dapat berpadu dengan watak kelokalan yang terdorong atas semangat romantis dan nasionalis para senimannya. Ketiganya memuncak di 1960-an, tapi mari tidak terburu-buru dan mari menelaah tetangga-tetangga sebelah.

VIETNAM

Vietnam merupakan salah satu dari lima kawasan Indochina Prancis. Prancis datang ke negara ini pada 1887, dan memulai memperkenalkan seni modern Eropa sejak awal 1900-an. Sebelum Prancis datang, seni kriya dan terapan sudah mengakar di masyarakat Vietnam. Sejak awal abad 20, sudah banyak sekolah seperti *Thu*

Dao Mot (1901) yang mengajari kriya kayu, *The Professional School* (1902) yang mendidik *pottery* dan sulam, dan *Gia Dinh* (1913) yang mengampu *drawing* dan *engraving*. Pengajar di sekolah-sekolah ini datang dari Prancis, atau merupakan seniman lokal yang telah belajar ke Prancis, sedangkan motor organisasinya merupakan para artisan lokal (Andrei-Pallos, 2009: 3). Di waktu yang bersamaan, Prancis juga berinisiatif mempromosikan budayanya ke kawasan Indochina melalui program hibah dan komisi seniman-seniman Prancis bernama *Prix de l'Indochine*. Seniman yang meraih penghargaan ini akan menjalankan dua tahunnya di Vietnam, mirip seperti residensi yang kita kenal saat ini: pada tahun pertama, para seniman mengenal dan mempelajari seni dan budaya Vietnam, kemudian mereka akan mengajar di tahun keduanya. Salah satu peraih *Prix* adalah pelukis Victor Tardieu. Ialah, seperti Corrado Feroci/Silpa Bhirasri di Thailand, di waktu yang kira-kira bersamaan, tokoh yang memberi pengaruh besar bagi perkembangan seni modern Vietnam (Andrei-Pallos, 2009: 5).

Victor Tardieu datang ke Vietnam pada 1921 setelah meraih *Prix* setahun sebelumnya. Ia, bersama pelukis lokal Nam Son, turut membangun *Ecole de Beaux-Arts de l'Indochine* (EBAI) pada 1925 di Hanoi. Sekolah ini bertujuan untuk mendidik guru-guru seni dan seniman-seniman baik lokal maupun Prancis. Kurikulumnya mencontoh dari *Ecole de Beaux-Arts* di Prancis sana, dan meliputi, salah satunya, teknik lukis minyak, sebagai medium yang sepenuhnya baru bagi warga lokal kala itu. Seperti Corrado Feroci yang menganjurkan murid-muridnya untuk tidak meninggalkan aspek tradisi, EBAI tidak mengajarkan materi yang sepenuhnya Eropa, tapi juga ajaran-ajaran Timur, dan Nam Son-lah yang turut menyusun kurikulum seni tradisional yang meliputi teknik lukis sutera dan *lacquer* (laka) (Andrei-Pallois, 2009: 5). Tardieu menjabat sebagai direktur sekolah hingga kematiannya pada 1932. Kemudian, Evariste Jonchere, pematung peraih penghargaan *Prix* di tahun yang sama dengan kematian Tardieu, datang menggantikan Sang Mendiang sebagai direktur dan membuka lebih banyak lagi kelas seperti kriya kayu, *engraving* dan keramik. Ada pula seni lukis laka yang kemudian menjadi salah satu kesenian khas Vietnam, baik tradisional, juga modern.



Gambar II.7. Nguyen Gia Tri, “The Fairies”, laka di atas papan kayu, 290 x 440 cm, 1936.

Lak — laka — *lacquer* — adalah jenis getah yang digunakan sebagai perekat atau pelapis produk yang terkenal di Asia, termasuk Jepang, Cina, Burma dan Vietnam. Vietnam sendiri sudah lama mengenal laka. Penggunaannya terdapat di ornamen-ornamen istana, candi, pagoda dan kuil, dan biasanya dikerjakan oleh para artisan lokal melalui praktik turun-temurun (Si Truc, 2015). EBAI, yang pada prinsipnya hendak memajukan seni tradisional Vietnam, pada akhirnya mengembangkan teknik laka dalam bingkai seni lukis. Sosok yang memantik perkembangan itu ialah pelukis Joseph Inguimberty. Bersama para artisan lokal, Inguimberty mengembangkan lukis laka melalui eksperimen artistik,

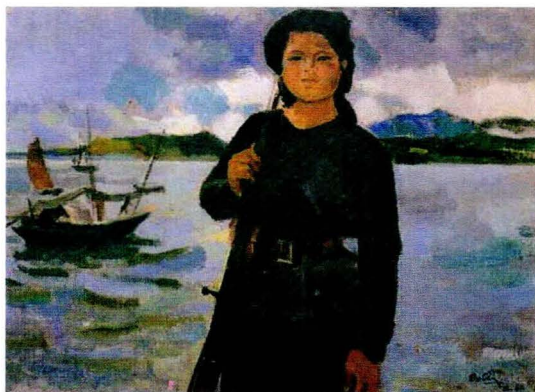
sehingga ia tidak berhenti di penggunaan tradisional, tapi juga bertindak sebagai karya seni. Salah satu seniman Vietnam yang kemudian terkenal karena lukis laka-nya adalah Nguyen Gia Tri (Andrei-Pallois, 2009: 5 - 6). Selainnya, ada pula Nguyen Phan Chanh, Le Pho dan Mai Trung Thu yang mengembangkan seni lukis sutera, sebagai bahan yang tak kalah khas dari laka, serta To Ngoc Van dan Tran Van Can di ranah seni lukis minyak. Para pelukis ini merupakan generasi awal dari EBAI yang kemudian menandakan suatu babak baru, Babak *Ecole*, dalam dunia seni rupa modern Vietnam. Sama seperti Filipina era Juan Luna, atau Thailand era Corrado Feroci, Vietnam era EBAI menunjukkan hubungan akur antara ajaran Barat dengan kesenian tradisional. Keduanya dapat bertemu, berpadu dan pada akhirnya mampu mengembangkan bahasa seni rupa yang baru. Namun, laju yang terasa tenteram ini tetiba berkelok, ketika Jepang, ketika perang, datang.

Jepang menyambang Vietnam pada 1940 setelah mengonfrontasi pemerintahan Prancis, dan jika kita *zoom out* untuk melihat peta yang lebih luas, konfrontasi ini terjadi ketika Jerman nun di belahan Barat menginvasi dan mengalahkan Prancis selagi Perang Dunia Dua terjadi. Sebagaimana kita ketahu, Jepang kala itu

memiliki misi membentuk Kawasan Kemakmuran Bersama Asia Timur Raya dan memiliki kebijakan yang menyangkut kesenian dan kebudayaan. Pada masa ini organisasi kebudayaan *Kokusai Bunka Shinkokai* (KBS) menggelar pameran keliling pertukaran Jepang dan Vietnam. Pada 1941, KBS menggelar *Exhibition of Japanese-style Painting in French Indochina* yang menampilkan karya seniman-seniman modern Jepang pada warga Indochina, dan selang dua tahun, KBS kemudian menggelar *French Indochina's Modern Art Exhibition* yang mengelilingi kota-kota di Jepang serta menampilkan karya para seniman generasi awal EBAI, termasuk To Ngoc Van dan Tran Van Can (Masahiro, 2008: 24 - 25). Pameran pertukaran ini menandakan adanya sorotan seni modern Vietnam di ranah Asia dan di luar Eropa, setidaknya Prancis, namun, pada waktu yang bersamaan, pengaruh perang agaknya lebih besar: EBAI rusak terkena bom, dan sekolah ini harus berpencar ke beberapa tempat; dan seniman-seniman ikut terjun dalam revolusi di bilangan utara Vietnam, hingga pada 1945, Jepang menyerah dan Vietnam mendeklarasikan kemerdekaannya dan membangun Republik Demokratik Vietnam (RDV) (Andrei-Pallois, 2009: 5).

Ketika Indonesia merdeka di tahun yang sama, ia masih harus menggencarkan revolusi dan melawan sisa kekuatan Belanda di agresi-agresi militer dua-tiga tahun setelahnya, begitupun Vietnam, setelah RDV berdiri, ia tetap harus melawan sisa-sisa Prancis hingga 9 tahun ke depan. Pada masa ini, seni modern Babak *Ecole* mulai bergeser ke kesenian revolusi dan propaganda. Perseturuan Vietnam dan Prancis mencapai puncaknya di konflik *Dien Bien Phu* pada 1954; Seorang pemimpin komunis yang juga memimpin deklarasi RDV, Ho Chi Minh, bersama pasukan *Viet Minh*, bergerilya melawan bala tentara Prancis. Dari situ Prancis kalah, dan kekalahan ini menandakan berakhirnya kekuasaan negara ini di kawasan Indochina. Tak lama setelah itu, beberapa negara dari beberapa belahan dunia, termasuk Vietnam dan Prancis, bertemu di Konferensi Jenewa 1954 untuk menuntaskan konflik-konflik yang terjadi salah satunya di Indochina. Terkait Vietnam, konferensi ini memutuskan beberapa hal: Prancis menandatangani persetujuannya atas kemerdekaan Vietnam; Konferensi membagi Vietnam melalui Zona Demiliterisasi (*Demilitarization Zone/DMZ*) agar Prancis dapat menarik mundur pasukannya dari Vietnam bagian Utara, dan *Viet Minh* menarik ulur pasukannya dari Vietnam

bagian Selatan; setelah penarikan mundur, Konferensi akan memediasikan pemilihan umum agar Vietnam dapat kembali bersatu. Namun, pemilihan umum ini tidak pernah terjadi karena tidak adanya persetujuan akhir dari Vietnam bagian Selatan dan Amerika (McGibbon, 2010: 21). Lantas, garis demarkasi yang membagi Vietnam menjadi dua kutub itu tetap ada: Vietnam Utara mempertahankan Republik Demokratik Vietnam sejak 1945, dan Vietnam Selatan membentuk Republik Vietnam setahun setelah Konferensi Jenewa. Kedua negara ini menganut sistem politik yang berbeda, begitupun arah keseniannya.



Gambar II.8. Tran Van Can, “Female Militia in the Sea”,
(ukuran dan medium tidak terdata), 1960.

Pada perpecahan ini, para seniman harus menentukan sikap; Seniman-seniman lulusan EBAI ada yang pergi ke kutub Utara, ada pula yang melancong ke kutub Selatan. Vietnam Utara, dengan ibu kota Hanoi, telah menjadi pusat revolusi sejak masa kemerdekaan, dan benih seni rupa yang bersifat propaganda dan sosialis sudah tumbuh sejak masa peperangan. Setelah *Dien Bien Phu*, Vietnam Utara menganut realisme sosialis dan tidak memberi kebebasan gerak bagi keseniannya. Lantas, corak seni rupa yang terlihat adalah karya-karya propaganda yang menjunjung Partai Komunis Vietnam beserta jajaran pemimpinnya, serta mendukung masyarakat kelas bawah Vietnam. Partai juga memberi aturan ketat dan menghalau masuk pengaruh-pengaruh kesenian Barat (Cung, 2009: 49). Sedangkan Vietnam Selatan, dengan ibu kota Saigon, menjalankan pemerintahannya di bawah Monarki Konstitusional. Berbeda dengan RDV, Republik ini menjunjung demokrasi dan kebebasan berpendapat, sehingga kala itu jurnalisme, penerbitan, *salon*, bioskop hingga ruang pertunjukan teater bermunculan dan mendapat dukungan dari pemerintahan. Di tahun-tahun awal, Republik telah membangun kampus-kampus seni, salah satunya *The National Fine Arts College* di Saigon, mengadakan *art*

award tahunan bernama *Spring Art*, dan menggelar pameran internasional (Cung, 2009: 50). Beberapa seniman lulusan EBAI yang tadinya bergerak di Hanoi, seperti Nguyen Gia Tri, pindah ke Selatan dan turut mengembangkan iklim berkeseniannya (Cung, 2009: 50). Seniman-seniman Saigon juga melanjutkan tradisi kurikulum EBAI di 1925 - 1945 dengan mengangkat kesenian tradisional namun di lain sisi menjunjung kemodernan dan kebaruan. Kehadiran Amerika di negara ini, terlepas dari tujuan politiknya, membuat para seniman terbuka terhadap gaya serta pergerakan seni Barat yang kala itu sedang marak, sehingga, pada 1960-1970-an, pada periode pertama pemerintahan Republik Vietnam (1955 - 1963), kita dapat menyaksikan karya-karya abstrak para seniman Saigon (dan bukan abstrak ekspresionisme ala Jackson Pollock yang menjadi alat propaganda Amerika di tahun-tahun itu). Puncak gairah kemodernan ini dapat kita lihat di penggalan manifesto *The Society of Saigonese Young Artist* pada 1973: “*Follow modern art movements closest to our tendencies and that reside in the hearts of our Vietnamese audience*” (Huynh-Beattie, 2009: 124 - 136). Geliat kesenian Saigon harus berhenti pada 1975, ketika RDV dari utara menaklukkan Saigon setelah konflik berkepanjangan

pasca-Konferensi Jenewa — konflik yang juga kita kenal dengan sebutan Perang Vietnam — kemudian mengganti nama ibu kota ini dengan Sang Pahlawan Komunis: Ho Chi Minh City. Peristiwa ini juga memberi titik akhir bagi konflik Vietnam dengan Amerika.

Vietnam Utara dan Selatan bersatu menjadi Republik Sosialis Vietnam (RSV). Dari sini dua kutub saling memengaruhi: gaya realisme sosialis ala Utara memengaruhi Selatan, sedangkan gaya seni modern yang berkembang di Selatan memengaruhi Utara. Hingga pada 1986, Vietnam menggencarkan reformasi ekonomi yang mengeliminasi subsidi pemerintahan, memberi ruang bagi perusahaan-perusahaan swasta, serta membuka jejaring internasional. Inisiatif yang kita kenal dengan sebutan *Doi Moi* (Renovasi) ini membuat para seniman dapat bergerak lebih independen, tanpa bergantung penuh pada pemerintahan, serta menaikkan taraf ekonomi melalui penjualan karya. Dari situ kesenian berkembang: kesenian yang sempat pecah karena peperangan panjang dapat tumbuh kembali. Kala itu para seniman kembali mengangkat budaya lokal dan tradisional; mengembangkan ragam gaya modern Barat yang sempat tersumbat karena perang dan pemerintahan isolasionis; bahkan mulai mengejar tren yang ada di belahan dunia

lain, layaknya seni instalasi, seni video dan performans (Huong, 2009: 83).

Jika menilik beberapa negara yang saya tulis sebelumnya, Vietnam menempuh laju yang berbeda. Kita mengetahui bahwa peperangan panjang banyak memengaruhi perkembangan seninya, namun ciri-ciri kemodernan Asia Tenggara tetap ada: pertemuan antara seni modern Eropa dan seni tradisional Vietnam; sosok pengampu lokal dan asing pemantik kemodernan; hingga pencarian identitas pengaruh lingkungan revolusi dan kemerdekaan. Masih ada dua negara Asia Tenggara yang tergabung di kawasan Indochina Prancis: Laos dan Kamboja. Apakah ada juga *Ecole de Beaux-Arts* di kedua negara itu? Apakah ada sosok Victor Tardieu versi Laos, atau Joseph Inguimberty-nya Kamboja? Dan, apakah kedua negara itu, yang juga tergabung dalam kawasan Prancis Indochina, menerima kebijakan dan kejadian yang sama?

LAOS

Laos merupakan negara Indochina yang dikelilingi Thailand, Kamboja, Vietnam dan Myanmar: *Landlocked*. Prancis mendatangi negara ini 6 tahun setelah mereka menyambangi Vietnam, dan menjadikannya kawasan

protektorat dengan Luang Prabang sebagai Ibu Kota Kerajaan dan Vientiane sebagai pusat administrasinya. Nyatanya, protektorat berbeda dari koloni: Negara protektorat adalah suatu kawasan dibawah perlindungan negara lain yang memiliki otonomi lebih kuat berdasarkan perjanjian tertentu, dan jika ada hubungan antar-negara yang ditujukan pada kawasan protektorat, negara tersebut harus melalui negara pelindungnya; sedangkan koloni sepenuhnya berada di kekuasaan negara penjajahnya. Terkhusus Laos, negara ini menjadi kawasan protektorat setelah Prancis dan Thailand menandatangani traktat yang menyetujui Kerajaan Luang Prabang, utara Laos, sebagai kawasan perlindungan Prancis (Hays, 2008). Perjanjian ini mungkin terkait dengan upaya-upaya Thailand dalam mempertahankan kemerdekaannya, dan dari sini kita dapat meneliti lebih jauh mengenai silang sengkaret Prancis, Inggris, beserta negara-negara daratan Asia Tenggara termasuk Thailand dan Laos, kala itu di pertengahan hingga akhir abad 19.

Laos merupakan kawasan Prancis Indochina yang kurang mendapat perhatian dan kebijakan dari negara pelindungnya. Prancis memperlakukan Laos bukan sebagai kawasan geopolitik yang memiliki sejarah dan kebudayaan tersendiri, melainkan kawasan perpanjangan,

kawasan ekstensi, dari Vietnam yang ada di sebelah timur sana, serta jalur dagang menuju Cina di bagian utaranya. Sehingga, aspek yang dikembangkan oleh Prancis banyaknya ekonomi dan relasinya pada negara-negara yang mengelilingi Laos: Vietnam, Cina dan Thailand (Stuart-Fox, 1995). Prancis baru membuka jalur pendidikan seni pada 1940-an; suatu inisiatif yang cukup terlambat jika kita membandingkannya dengan tetangga Indochina yang lain, seperti EBAI di Vietnam atau *School of Cambodian Arts* di Kamboja yang berdiri sejak 1917 (Polmuk, 2018: 169). Pada periode ini, kita dapat menemukan Victor Tardieu-nya Laos: Marc Leguay. Marc Leguay merupakan seorang pelukis yang datang ke Laos pada 1936, dan memutuskan untuk menetap di sana hingga 1975. Di Laos, Leguay membuka *School of Applied Arts* yang mengajarkan studi gambar, kriya logam dan seni grafis pada 1940 - 1945. Akibat perang dan kedatangan Jepang di waktu yang berbarengan, ia kemudian pindah ke Vientiane pada 1947 untuk membuka sekolah yang sama, walau hanya bertahan dua tahun saja. Ia kemudian mengajar di Lycée Auguste Pavie, kini Lycée de Vientiane, dan mengampu seniman-seniman muda seperti Thep Thavonsouk. Sebagai pengajar, Leguay memasukkan studi para pelukis master

layaknya Claude Monet, Paul Cezanne dan Salvador Dali, sedangkan di ranah praktiknya, di atas kanvas, Leguay banyak melukiskan pemandangan, kehidupan lokal dan figur-figur wanita (Polmuk, 2018: 170); suatu pandangan eksotis khas pelukis asing di tanah jajahannya.

Burin Plengdeesakul, seorang sejarawan asal Thailand, mengusulkan satu pembacaan bahwa tikungan seni rupa modern Laos terjadi di 1950-an, ketika kala itu, Pemerintah Kerajaan Lao, dengan *bekingan* Amerika, menyekolahkan seniman-seniman lokal untuk belajar di Thailand, Vietnam Selatan (kita bisa teringat pada Ho Chi Minh yang sejak 1955 mendirikan sekolah seni dan sedang asyik-asyiknya merayakan demokrasi dan kebebasan), serta Kamboja. Beberapa seniman pada periode ini adalah May Chandavong dan Kongphat Luangrath, yang, pada karyaannya, menyentuh ranah gaya impresionisme, Kubisme hingga abstrak (Polmuk, 2018: 171). Tentunya kita harus menyelidiki geliat seni rupa di periode ini selekas para seniman pulang. Namun, kita bisa mengingat bahwa pada 1954, Prancis mengakui kedaulatan Laos dan Kamboja di Konferensi Jenewa.

Maju sedekade, menuju 1960-an, Leguay sang pengajar itu juga turut membentuk *National School of Fine Arts* di bawah Menteri Pendidikan, Olahraga dan

Keagamaan pada 1962 (New World Encyclopedia, 2007). Hingga pada 1975, *Lao People's Revolutionary Party* (LPRP) memegang kekuasaan dan mengubah haluan keseniannya ke arah realisme sosialis, seperti halnya Vietnam di tahun yang sama. Seniman yang menyeruak pada periode ini adalah Khamsouk Keomingmuang, yang telah belajar ke Hanoi dan kembali pulang untuk mengajar (Polmuk, 2018: 171). Melihat haluan politiknya, tentu kita bisa menduga-duga seperti apa watak lukisan-lukisannya. Setelah ini, Laos menjalankan pemerintahan sosialis, kemudian kembali membuka diri dua dekade setelahnya.

KAMBOJA

Pada 1860, seorang pengelana muda asal Prancis, Henri Mouhout, ‘menemukan’ Angkor Wat. Ia tercengang melihatnya. Pada jurnalnya yang terbit setelah ia meninggal dunia, ia menyebutkan bahwa candi-candi yang ada di kompleks Angkor itu seperti “saingan dari bangunan Solomon dan dibangun oleh Michelangelo purba,” dan ia “lebih megah ketimbang peninggalan Yunani atau Roma, dan menunjukkan kontras yang menyedihkan dengan watak barbarisme yang dijalankan oleh masyarakatnya kini,” (Glancey, 2017). Saya tidak

bisa membayangkan seperti apa bentuk ‘barbarisme’ itu, namun ungkapan Mouhout merupakan salah satu contoh kekaguman bangsa Eropa pada Angkor sebagai puncak kejayaan Kerajaan Khmer, Kamboja, walaupun, pada kenyataannya, Mouhout bukanlah penemu pertama, dan penemuan ini bukanlah “penemuan kembali” (*rediscovery*); situs ini tidak pernah hilang. Satu hal, peninggalan Khmer terus menjadi pusat perhatian dan studi Eropa, terutama Prancis, ketika mereka menyambangi *Cambodge* dan menjadikan negara ini kawasan protektoratnya pada 1963.

Perhatian Prancis pada budaya peninggalan Khmer pun memengaruhi kebijakannya dalam mengembangkan kesenian Kamboja pada awal abad 20. Bagi mereka, peninggalan ini harus dijaga dan dirawat agar terhalau dari arus modernisasi yang menerpa kawasan Indochina yang lain. Maka, melalui persetujuan Administrasi Protektorat, Prancis menunjuk seorang seniman dan sejarawan George Groslier untuk membangun dan mengorganisir *École des Arts Cambodgiens* (*School of Cambodian Arts*; EAC) pada 1918 dan *Musée de Cambodge* (*National Museum of Cambodia*) pada 1920 di ibu kotanya, Phnom Penh. Sekolah dan museum ini bertujuan untuk melawan kecenderungan peniruan

budaya Eropa yang marak di kawasan Indochina lainnya, lantas berupaya mempreservasikan dan merestorasikan budaya lokalnya. Groslier melihat gejala modernisasi ini sebagai bentuk degenerasi dan dekadensi, bahkan ancaman bagi kebudayaan Khmer (Muan, 2001: 2 -3). Jika museum hadir untuk tujuan preservasi dan restorasi tersebut, maka, sekolahnya bertujuan untuk mendidik dan memproduksi jenis kesenian yang sama, yaitu “kesenian Kamboja” (*Cambodian arts*). Kesenian Khmer. Pada awalnya, sekolah membuka 6 studio dengan fokus pada kesenian spesifik itu: *drawing & arsitektur, modelling, kriya dan pencetakan logam, perhiasan, perabotan dan furnitur, dan menjahit* (Muan, 2001: 72 - 73).

Kita dapat melihat perbedaan tujuan EAC dengan EBAI yang ada di Vietnam sana. Groslier jelas menghendaki EAC sebagai sekolah yang mengonservasi dan mempreservasi kesenian Kamboja dan peninggalan Khmer dengan mendidik peserta didiknya untuk memproduksi bentuk kesenian yang sama; pendekatannya lebih konservatif dengan pola piker etno-nasional, sedangkan EBAI, di bawah naungan Victor Tardieu, membuka diri pada metode-metode Eropa, seperti teknik cat minyak dan air, dan mengarahkan kesenian-kesenian lokal, seperti sutra dan laka, untuk

berkembang dengan idiom-idiom modern; pendekatannya progresif dengan pola pikir *beaux arts* (Muan, 2001: 99 - 101). Hingga pada 1930-an, metode Groslier mendapat gugatan dan pertimbangan ulang dari Administrasi Protektorat karena EAC hanya mendidik artisan, bukan ‘seniman’, dan kala itu tidak ada representasi *fine arts* dari para *fine-artist* Kamboja ketika Prancis membawanya ke eksposisi-eksposisi internasional. Hingga ketika Jepang menjajah Kamboja, ada arah baru yang menggeser kecenderungan ini.

Jepang menginfiltrasi pemerintahan Vichy Prancis pada 1941, dan pada periode ini muncul satu sosok bernama Suzuki. Asal muasal kunjungannya ke Kamboja belum jelas, namun ia datang ke negara ini setelah menempuh pendidikan di Prancis pada 1920-an. Pada 1940-an, ia mengajar di EAC dan berperan dalam mengubah haluan pengajaran sisa-sisa Groslier yang meninggal dunia pada 1945. Pada periode ini, pejabat-pejabat resmi Protektorat mulai mempertimbangkan perlunya pengajaran seni yang mendidik calon desainer, arsitek dan seniman lokal, dan bukan hanya artisan-artisan yang mencetak seni tradisional. Suzuki kemudian membuka studio lukis — *peinture* — pada 1948. Di studio ini, ia mulai mengajarkan metode- metode dasar

ala Eropa seperti gambar bentuk, gambar model dan *still life*, dan dari segi pengayaan wawasan, ia memperkenalkan karya-karya Impresionis seperti Paul Gauguin dan Vincent van Gogh (Muan, 2001: 268 - 278). Dari sini, kita bisa melihat pergeseran arah kurikulum, yang tadinya saklek dan berfokus pada kesenian tradisional, menjadi ‘seni representasional’. Seniman-seniman didikan Suzuki yang kemudian menjadi representasi generasi seniman Kamboja 1940 - 1950-an — dari periode penjajahan Jepang hingga kemerdekaan — adalah Nhek Dim, Sam Yuan, Sam Kem Chang, Pen Tra dan Ouk Yin.



Harvesting, 1972

Gambar II.9. Nhek Dim, “Harvesting”,
(ukuran dan medium tidak terdata), 1972.

Nhek Dim dan Sam Yuan agaknya cukup mendapat sorotan. Nhek Dim merupakan lulusan EAC yang melanjutkan studinya ke Amerika, dan mempelajari dunia kartun dan animasi di studio Walt Disney di Hollywood. Sepulangnya ia pada 1960-an, Nhek Dim meraih kesuksesan baik secara nama maupun komersial. Ia bahkan membuka galerinya sendiri untuk menjual karya-karyanya sendiri, yang terkenal banyak melukiskan figur perempuan dan pemandangan (Muan, 2001: 306, 312). Sedangkan Sam Yuan melanjutkan pendidikannya ke Prancis. Berbeda dari Nhek Dim, sepulangnya dari sana ia banyak menyorot nasionalisme dan kejujuran dalam lukisan. Bersama Sam Kem Chang dan Pen Tra dan kalangan seniman lainnya, ia membentuk *Association of Khmer Artists*, sebuah lingkup kerja lintas medium — lukis, cukil, sablon, dan lainnya — yang pada praktiknya berupaya mencari ‘kepribadian Khmer’ sekaligus kemodernan dalam lukisan (Muan, 316 - 317). Perkumpulan ini tidak bertahan lama.

Pergeseran lain yang hadir pada 1960-an adalah bergantinya nama EAC menjadi *Royal University of Fine Arts* (RUFA) — tidak lagi ‘*Cambodian arts*’ — pada 1965, serta pembukaan studio baru seperti seni lukis

periklanan (*advertising painting*), seni plastis dan keramik.

Kita dapat mengasumsikan keberlanjutan perkembangan seni di Kamboja yang baru terlihat di 1940 - 1960-an itu. Hingga pada 1975, kelompok naungan Partai Komunis Kamboja bernama *Khmer Rouge* (Khmer Merah) mengambil alih pemerintahan sayap kanan Kamboja dan menggencarkan pemerintahan komunis Marxis-Leninis. Jutaan masyarakat terbantai, termasuk kalangan kelas menengah dan kaum intelektual Kamboja seperti dokter, pengacara, jurnalis, mahasiswa hingga seniman. Sisanya dikirim ke pelosok-pelosok Kamboja, menjadi buruh di kamp kerja paksa (Quackenbush, 2019). Konduktor pemerintahan dan pembantaian paksa ini bernama Pol Pot. Ia sempat tinggal di Prancis dan menjadi anggota Partai Komunis di sana. Sepulangnya ia kembali ke Kamboja, ia terlibat di purwa-partai Komunis bernama *Khmer People's Revolutionary Party* (KPRP), kemudian mengarahkan haluan perkumpulan ini ke ideologi Marxis-Leninis. Pada 1968, unit bernama Khmer Merah terbentuk (History, 2018). Pergerakan Khmer Merah kian melaju ketika pada 1970 terjadi kudeta militer pimpinan Jenderal Lon Nol yang hendak menggulingkan pemimpin Kamboja kala itu, Pangeran Norodom

Silhanouk. Dari situ peperangan saudara pecah: Jenderal Lon Nol bersama militer dan *bekingan* Amerika, melawan Pangeran Norodom Silhanouk dengan tameng Khmer Merah. Peristiwa ini dilatarbelakangi pemboman-pemboman yang digencarkan Amerika di tahun-tahun yang sama. Pada konflik ini, Pangeran Norodom Silhanouk lebih banyak menjadi tahanan rumah, hingga pada April 1975, Khmer Merah memenangkan peperangan dan naik ke tampuk kekuasaan, memulai pemerintahan Kamboja Demokratik (Fletcher, 2009). Ambisi Pol Pot adalah menciptakan masyarakat Kamboja agraris-komunis yang tidak mengenal institusi macam agama dan bank, serta teknologi modern; ia berupaya menggenjot produksi-produksi pertanian, lantas muncullah kamp kerja paksa. Pemerintahan Khmer Merah berlangsung selama 4 tahun ke depan, dan berakhir pada 1979 ketika Vietnam menjatuhkan kekuasaannya dan mendorongnya kembali ke pinggiran-pinggiran Kamboja (Quackenbush, 2019).

Jumlah seniman yang tersisa setelah Khmer Merah tumbang sangat sedikit. Sebelumnya, para seniman, penari balet dan musisi terbunuh, sedangkan para penyintasnya harus mempraktikkan kesenian ala Khmer Merah: seni peran dan pertunjukan yang ditujukan

sebagai alat propaganda; naskah-naskah teater yang dipelintir untuk menyorot kehidupan para petani; dan RUFA — satu-satunya kampus seni di Kamboja — ditutup. Kamboja kembali memulihkan diri pada 1980-an. Pada masa ini RUFA dan *Department of Arts* Kamboja kembali beroperasi, dan Kementerian Penerangan dan Kebudayaan berupaya mengadakan festival pertunjukan tahunan. RUFA juga berinisiatif mendokumentasi arsip-arsip dan naskah-naskah baik itu musik, sastra dan teater yang tersisa, terutama yang berhubungan dengan Khmer, dan melalui Kementerian, arsip-arsip itu kembali disebarluaskan (Sam-Ang, 1990). Tragedi Khmer Merah kemudian menjadi topik yang kerap diangkat seniman-seniman kontemporer Kamboja.

Kita dapat menggali seni rupa modern di kawasan Indochina lebih dalam. Melalui tiga ikhtisar di atas, kita melihat bahwa aspek-aspek kontekstual mulai dari pengaruh kedudukan Prancis dan Jepang hingga peperangan dalam lingkup Indochina dan dunia sangat memengaruhi perkembangannya. Karena bertetangga — berdekatan pula dengan Cina dan Thailand — ketiga negara ini kerap berjalanan secara politik, dan dari situ, kita dapat mengasumsikan bahwa ketiga negara ini saling memengaruhi satu sama lain.

Sampai sejauh mana, kira-kira, pengaruh-pengaruh itu? Saya merasa pertanyaan ini baiknya dijawab di tulisan lain. Namun, menurut pemaparan di atas, saling-pengaruh itu memang lebih terlihat di ranah politik; kita memang mengetahui, misalnya, bahwa pada 1950-an, banyak seniman dari Laos yang melanjutkan studinya ke Vietnam dan Kamboja, namun, tentu perlu upaya telusur lebih jauh bagaimana kontak-kontak antar-negara ini memengaruhi perkembangan kesenian di negaranya masing-masing.

Kita juga dapat menyimpulkan bahwa Prancis, pada periode penjajahan, memiliki perbedaan cara asuh pada kawasan-kawasan protektoratnya. Vietnam memiliki EBAI yang memperkenalkan sekaligus menyorot dunia seni rupa lokal kepada seni modern Eropa melalui kurikulum dan eksposisi-eksposisi internasional. Hubungan antara masyarakat Vietnam dengan EBAI juga dapat berjalan tenteram sebelum Jepang masuk, kemudian revolusi pecah dan konflik-konflik berskala global terjadi. Sosok seperti To Ngoc Van dan Nguyen Gia Tri merupakan representasi dari generasi awal EBAI. Sedangkan Kamboja, walaupun memiliki sekolah, EAC, menariknya, lebih memfokuskan diri pada kebudayaan lokal, terkhususnya peninggalan kerajaan Khmer. Berbeda dengan EBAI, EAC bersifat konservatif, dan

prinsip ini berjalan cukup lama hingga akhirnya muncul pergeseran haluan ketika arahan dan pengajaran di EAC sudah mengalami regenerasi; seniman generasi emas EAC, seperti Nhek Dim, Sam Yuan dan Sam Kem Chang baru muncul belakangan setelah regenerasi ini. Sementara itu, di antara dua kutub pendidikan ini, Laos seakan berada di tengah-tengah dan hampir tak ada arah. Sekolah seni di negara ini baru muncul sekitar 20 tahun lebih belakangan ketimbang dua negara tetangganya. Hal ini merupakan penyebab dari, salah satunya, perbedaan sudut pandang Prancis yang seakan melihat Laos *asal kepegang ketimbang diambil orang*. Saya mengakui: mencari bacaan dan rujukan mengenai seni rupa modern di kawasan Indochina sulit, terutama Laos; pengaruh perang yang terjadi medio dekade 1970, serta arah pemerintahan yang dijalankan setelah itu, bisa jadi menghambat tumbuh kembang keseniannya.

Dua peristiwa yang paling kentara, yang dapat saya pastikan paling sering muncul ketika mencari bacaan tentang seni rupa modern Indochina, adalah revolusi politik dan naiknya pemerintahan komunis/sosialis ke tampuk kekuasaan. Kawasan Indochina paling sering mengalami konflik, baik dalam negeri yang berbentuk perang sipil, maupun dengan Prancis (dalam konteks

revolusi dan kemerdekaan) dan Amerika (dalam konteks konflik komunism-anti-komunisme). Kita dapat mengasumsikan bahwa konflik-konflik ini merupakan pengaruh — serta menjadi bagian dari — perseteruan geopolitik yang lebih besar lagi, yaitu Perang Dingin. Revolusi dan kebangkitan gerakan sosialis-komunis muncul setelah ketiga negara meraih kemerdekaannya di periode 1940 - 1950-an, dan terus berlanjut bahkan seusaia Konferensi Jenewa 1953 ketika Prancis mengakui kedaulatan ketiga negara tersebut. Dan jika kita *zoom out* dan *zoom out* lagi untuk melihat gambaran yang lebih besar, konflik komunis-anti-komunis juga terjadi di kawasan Asia Tenggara lainnya. Sejauh ini, kita mengetahui bahwa pada 1962, Jenderal Ne Win, melalui *Burma Socialist Programme Party*, juga akhirnya menjalankan pemerintahan yang serupa hingga 24 tahun ke depan; menghambat gerak kesenian Burma yang menjanjikan. Di Thailand sana, konflik dan sentimen yang sama terjadi pada 1970-an, pada Peristiwa 1973, dan berakhir pada pembantaian di kawasan Universitas Thammasat 3 tahun setelahnya. Begitupun dengan di Indonesia pada 1965. Pada periode ini, kita biasanya melihat perpisahan haluan keseniannya pula; contoh terjelasnya dapat kita lihat di Vietnam, yang, setelah

Konferensi Jenewa, memecahkan diri: Vietnam Utara dengan kesenian propaganda dan realisme sosialisnya, sesuai dengan pergerakan politik kiri yang marak sejak kemerdekaan, dan Vietnam Selatan dengan pergerakan kesenian yang lebih bebas dan demokratis. Pergerakan politik di kawasan Indochina kian menguat, hingga pada 1975, serempak di tahun yang sama, masing-masing gerakan berhasil menumbangkan pemerintahan sayap kanan atau monarkis negaranya, kemudian naik ke tampuk kekuasaan dengan pemerintahan Marxis-Leninis: Vietnam Utara mengambil alih Saigon dan setelahnya membentuk Republik Sosialis Vietnam; Begitupun Pathet Lao dan *Lao People's Revolutionary Party* yang menumbangkan pemerintahan Monarki Konstitusional Laos yang telah berjalan sejak 1953; dan juga *Khmer Rouge*, di bawah naungan Pol Pot dan Partai Komunis Kamboja, menumbangkan pemerintahan militer *bekingan* Amerika dan mengeradikasi masyarakat yang tidak sesuai dengan haluan politiknya. Melihat peristiwa ini, dalam konteks dunia kesenian, kita akan menemukan pola yang khas: seni-seni propaganda dan realisme sosialis, penyensoran, hingga pengisolasian terhadap pengaruh-pengaruh seni luar, terkhususnya 'Barat'. Baik

Vietnam. Laos dan Kamboja juga memiliki Kontingen 1975, tapi versi politiknya.

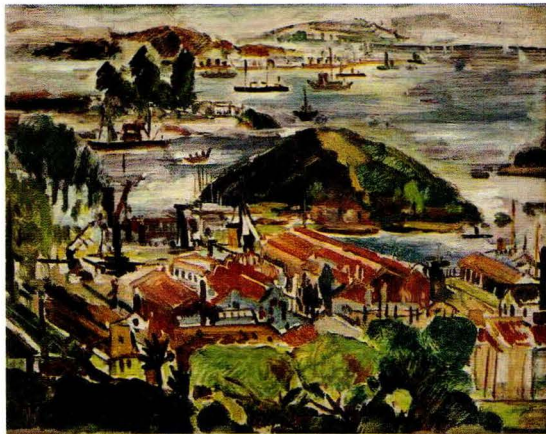
MALAYSIA

Semenanjung Tanah Melayu telah menjadi pusat pertemuan para pedagang Arab, India dan Cina. Kala itu, Kesultanan Melaka merupakan salah satu pusat perdagangan terbesar di Asia dengan menjadi entrepot dagang yang menguasai daerah Semenanjung, Perak, Riau hingga Sumatra. Melaka juga menjadi pusat persebaran budaya dengan mengadopsi agama Islam dan menyebarkan bahasa dan kebudayaan Melayu hingga Indonesia. (Kita ingat bahwa surat kabar nasional pertama kita, *Medan Prijaji*, menggunakan bahasa Melayu). Melaka jatuh ke tangan Portugal pada 1511, kemudian berada di genggamannya Belanda pada 1624, dan pada akhirnya berpindah ke Inggris setelah Inggris dan Belanda menyetujui traktat pada 1824 (Church, 2009: 84 - 85, 88). Di bawah Inggris, kawasan-kawasan di Tanah Melayu/Malaya Britania kerap terbagi-bagi. Pada 1826, Melaka, Penang dan Singapura tergabung dalam *Straits Settlements*; pada 1895, 4 daerah protektorat Selangor, Perak, Pahang dan Negeri Sembilan tergabung dalam *Federated Malay States* (FMS) dengan Kuala Lumpur

sebagai pusat administrasinya; kemudian, pada 1904, 5 daerah protektorat lainnya, Johor, Kedah, Perlis, Kelantan dan Terengganu tergabung dalam *Unfederated Malay States* (UMS) (Church, 2009: 89). Kawasan ini akan terus mengalami perubahan pola unifikasi teritorialnya, hingga akhirnya meraih nama ‘Malaysia’ pada 1963.

Pada 1920-an, terdapat sejumlah seniman otodidak: Yong Mun Sen, Abdullah Ariff, Lim Cheng Hoe, Tah Heroi dan Khaw Sea yang melukiskan pemandangan-pemandangan dengan cat air. Kala itu belum ada pendidikan seni di Malaya Britania. Pendidikan yang hadir bagi masyarakat lokal adalah sejarah Inggris yang bertujuan untuk meluluskan pegawai-pegawai negeri serta administrator-administrator lokal, sama seperti di Myanmar. Namun, pada masa ini, muncul kelompok seperti *Penang Impressionists* dan *Penang Chinese Art Club* yang menggelar pameran-pameran dan berfungsi sebagai wadah pertukaran informasi para seniman (Sabapathy, 2018: 149). Pada masa ini, Inggris lebih berfokus pada ekspansi ekonomi dengan menggenjot ekspor timah dan karet. Kala itu banyak pekerja Cina dan India dengan jumlah yang, bahkan, melebihi pekerja Melayu-nya sendiri, dan dari sini kita sudah bisa melihat

benih pembagian ras/etnis di Tanah Melayu. Peneliti Peter Church kemudian menyebutkan bahwa pembagian-pembagian ini menyebabkan tidak adanya gerakan-gerakan nasionalis di awal abad 20-an seperti kawasan Asia Tenggara lainnya, namun, benih pergolakan sudah muncul yang ditandai salah satunya oleh kemunculan Partai Komunis Malaya pada 1930 yang akan menggencarkan revolusi pada 1948 (2009: 91 - 92, 94)



Gambar II.10. Lim Hak Tai, “Sentosa”,
(ukuran dan medium tidak terdata), 1953.

Institusi seni pertama baru muncul pada 1938, yaitu *Nanyang Academy of Fine Arts*, (Singapura masih tergabung dalam *Straits Settlements*), yang dibentuk oleh seorang pelukis Lim Hak Tai. Kehadiran *Nanyang* ini membuat penduduk Malaya Britania dapat belajar seni secara formal. Selain Lim Hak Tai, pelukis Cheong Soo Pieng, Chen Wen Hsi dan Georgette Chen bergabung ke dalam deretan pengajarnya. Para pelukis ini menempuh pendidikan di Cina sebelum pindah ke Singapura. Pada 1920 - 1930-an, ketika deretan pengajar sedang belajar di Cina, seniman-seniman sedang marak memadukan gaya lukis tradisional Cina dengan metode seni modern Eropa. Gejala ini merupakan penyebab dari gelombang ‘*School of Paris*’ yang sampai ke Cina. Maka, berdasarkan pengaruh itu, para pengajar generasi awal Nanyang — T.K. Sabapathy menyebutnya ‘*Nanyang artists*’ — menerapkan percobaan yang sama pada pengajarannya di Singapura (2018: 151). *School of Paris* — *Paris School* — *École de Paris* — adalah sebutan atau istilah yang menandakan sebuah periode ketika Paris menjadi pusat ragam perkembangan seni modern Eropa pada 1900 - 1940-an, dari Fauvisme, Kubisme, Ekspresionisme dan Simbolisme, dan melibatkan seniman-seniman lintas-

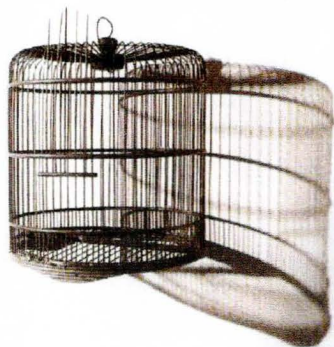
negara seperti Pablo Picasso (Spanyol), Amedeo Modigliani (Italia), hingga Marc Chagall (Rusia) (Voorhies, 2004). Pada prinsipnya, seniman-seniman tersebut mencari ‘kebaruan’, dan pergerakan inilah yang melegitimasi ‘gagasan tentang kemodernan’ dalam diskursus seni Barat. Lantas, seniman-seniman Nanyang yang terpapar gelombang *School of Paris* semasa studinya, pun, pada akhirnya ikut mengusung semangat yang sama. Pada masa ini, muncul inisiatif untuk melepaskan diri dari penggambaran-penggambaran tradisional (Sabapathy, 2018: 342). Walau berdiri pada 1938, pengaruh Nanyang baru terlihat pada 1950 - 1960-an ketika jumlah seniman kian bertambah.

Pada 1950-an, Kuala Lumpur menjadi pusat perumusan dan pengarahan seni dan budaya, berbarengan dengan sektor politik, ekonomi dan militernya. Bersamaan dengan ini, tiga partai berbasis etnis — Melayu, Cina dan India — membentuk sebuah partai aliansi bernama *Alliance Party* dan kemudian berperan dalam meraih kemerdekaan Federasi Malaya pada 1957 (Church, 2009: 94 - 95). Pada masa ini, muncul pergerakan seperti *Wednesday Art Group* (WAG, 1952) dan *Angkatan Pelukis Semenanjung* (APS, 1957). Kedua pergerakan ini memiliki prinsip estetik yang

berseberangan; jika WAG mengutamakan seni sebagai bentuk ekspresi yang menuangkan emosi dan perasaan individu, APS lebih setuju jika seni dijadikan sebagai medium representasi nilai-nilai lokal dan budaya. Di ranah pemerintahan, pada masa ini juga dibangun Museum Nasional (1957) dan Galeri Nasional (1958); Museum Nasional berfokus pada penggalian dan konservasi artefak dan situs budaya tradisional Malaysia, sedangkan Galeri Nasional berfokus pada promosi dan dokumentasi seni modern Malaysia melalui pameran dan pengoleksian. Dua institusi ini mengambil peran kemuseuman, konservasi dan legitimasi seni dan budaya tradisional dan kontemporer Malaysia; suatu inisiatif yang kala itu mengisi peran yang tidak diisi oleh para senimannya (Sabapathy, 2018: 155 - 156). Melihat perkembangan ini, seni modern kian disadari kepentingannya. Menteri Pendidikan berinisiatif untuk menyekolahkan seniman lokal ke Inggris agar dapat menjadi pengajar seni nantinya. Para seniman tersebut adalah: Tah Hooi Keat, Syed Abdul Jamal (seniman WAG), Anthony Lau, Yeoh Jin Leng, Leo Joo For dan Grace Selvanayagam. Pemerintahan juga membentuk semacam pusdiklat bernama *Specialist Teachers'*

Training Institute dan membuka departemen seni di dalamnya.

(Pada 1963, Federasi Malaya bergabung dengan Sarawak, Singapura, Sabah menjadi Malaysia; Singapura keluar dua tahun kemudian).



Gambar II.11. Redza Piyadasa & Sulaiman Esa, “Empty Bird-Cage after Release of Bird”, *found object*, 1974.

Sebagaimana pengajar Nanyang yang terekspos gelombang *School of Paris*, seniman yang belajar ke Inggris kala itu juga terpengaruh gerakan ekspresionisme dan ekspresionisme abstrak yang marak di Eropa. Kedua

ini mulai masuk ke arus utama seni modern Malaysia pada 1960-an. Di tahun-tahun ini, pun, kampus dan jurusan seni juga bermunculan, dari kampus swasta *Malaysian Institute of Art* (1966 -1967), *School of Arts & Design* di *MARA Institute of Technology* (1967), serta program *Fine Arts* di jurusan *Humanities - Universiti Sains Malaysia* (1972). Seniman-seniman yang pulang dari Eropa juga menggelar pameran-pameran yang mencoba memberi dobrakan estetik dan mengadvokasi ‘estetika alternatif’ dari arus utama kesenian pada masa itu. Percobaan ini hadir di pameran *New Scene* (1969), *Eksperimen ‘70* (1970) dan *Dokumentasi* (1972). Seniman Redza Piyadasa, Sulaiman Esa, Tan Teong Eng, Tan Teong Kooi, Tang Tuck Kan dan Choong Kam Kow terlibat di dalamnya (Sabapathy, 160 - 161). Para seniman *New Scene* ini terpengaruh pergeseran arah pendidikan yang kala itu terjadi di Inggris, yang ditandai dengan kemunculan diskursus *Liberal Arts*, di mana mereka mempelajari ragam bidang dari sejarah seni, politik dan ekonomi, filsafat, sastra hingga psikologi. Mereka juga terpapar gelombang seni konseptual yang muncul di Eropa sejak 1960-an. Maka, tak heran jika pada prinsipnya seniman *New Scene* menolak medium konvensional dengan bumbu metafora dan simbol seperti

yang dilakukan pelukis-pelukis ekspresionis kala itu; mereka memilih pendekatan ‘struktural’ dan ‘konstruktif’ serta kritis dan teoritis. Puncaknya terjadi di pameran *Towards a Mystical Reality* pada Agustus 1974 di Dewan Bahasa dan Pustaka. Dua seniman yang terlibat di *New Scene* dan *Dokumentasi*, Redza Piyadasa dan Sulaiman Esa, menampilkan objek-objek temuan didampingi dengan *caption-caption* konstruktif dan situasional. Karya ‘Sangkar Burung’ (1974), misalnya, memiliki deskripsi: *Empty bird cage after release of bird at 2.46 p.m. on Monday 10th June 1974* (Sabapathy, 2018: 39). (Membaca karya ini, kita teringat pada pola karya-karya konseptual atau Fluxus di Eropa; kedua seniman memang banyak menstudi seniman seperti John Cage dan Yoko Ono). Redza dan Sulaiman juga meluncurkan manifesto dengan judul yang sama dan di tahun yang sama. Manifesto ini masih membawa semangat pameran-pameran sebelumnya, yaitu ‘estetika alternatif’ dengan menolak pengaruh seni Barat yang berwatak ‘intelektual’, ‘materialis’, ‘logis’ dan ‘retinal’ (visual), dan memilih kembali pada ajaran Timur seperti Zen Buddhisme dan Taoisme yang bersifat ‘spiritual’, ‘mistik’, ‘intuitif’ dan ‘mental’. Dengan menghadirkan karya-karya objek dan konseptual

tersebut, penonton disuguhkan ‘esensi’ ketimbang ‘materi’, lantas tajuknya adalah *mystical reality* (Lack, 2011: 200, 217, 221). *Towards Mystical Reality* merupakan pameran konseptual pertama di Malaysia. Budaya kriya seperti sulam-menyulam, kayu, tanah liat hingga logam memang telah mengakar di Tanah Melayu sebelum budaya melukis atau mematung ala Barat hadir. Peneliti Sarena Abdullah bahkan mencatat adanya budaya ilustrasi di manuskrip-manuskrip dan media-media cetak Jawi sejak abad 16 yang banyak terpengaruh oleh ajaran Islam di tahun-tahun yang sama (2018: 43). Namun, agaknya budaya melukis ‘modern’ baru muncul di sini setelah 1900-an. Sebelum itu, Tanah Melayu lebih menjadi daerah rebutan Portugal - Belanda - Inggris karena sumber daya alamnya, serta kawasan migrasi penduduk dari Sumatra dan Sulawesi. Saya belum menemukan sumber yang merujuk adanya seniman atau kebijakan tertentu dari Inggris yang datang ke Tanah Melayu sebelum tahun 1900-an. Inggris sepertinya lebih fokus mendidik masyarakat lokal untuk bekerja di pemerintahannya. Sampai kita dapat menemukan jejak itu, maka benih seni modern muncul ketika seniman seperti Abdullah Latif serta kelompok macam *Penang Impressionists* hadir di 1920 - 1930-an.

Perkembangannya cukup padat dan pesat jika kita membandingkannya dengan kawasan Asia Tenggara lain. Pada 1950-an, seakan semuanya terjadi di sana: beberapa seniman pulang selepas belajar dari Inggris, gerakan WAG dan APS muncul, Museum dan Galeri Nasional terbentuk dan fenomena ini terjadi hampir bersamaan ketika Malaysia — kala itu masih Federasi Malaya — merdeka. Pergerakan politik, terkhususnya politik kiri, cenderung lebih minim jika kita bandingkan dengan gerakan revolusi yang terjadi tetangga Asia Tenggara Daratan sana. Satu isu terbesar yang melanda Malaysia adalah perpecahan penduduk Melayu dan Cina yang terjadi di 1969 yang membuat pemerintahan Malaysia harus menstrukturkan ulang kebijakan ekonominya melalui *New Economic Policy* dan akhirnya dapat menggenjot pesat sektor ekonomi Malaysia (Church, 2009: 97). Dampak isu ras ini perlu ditelusuri lebih jauh, namun Jessica Lack memberi petunjuk bahwa isu ini memengaruhi/menjadi bagian isu dari gerakan seperti Generasi Anak Alam (1972), serta *Towards Mystical Reality*(2011: 200, 204).

Bagaimana dengan tetangganya, Singapura?

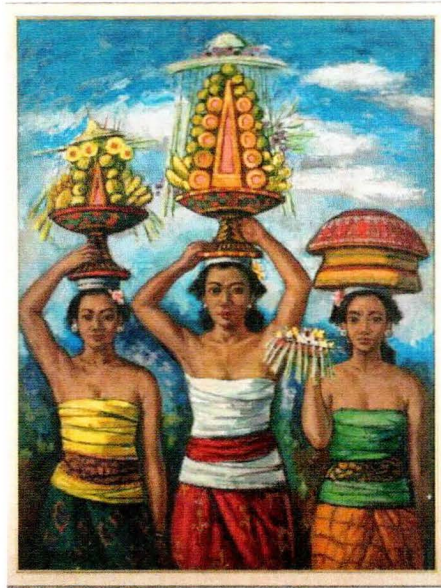
SINGAPURA

Singapura tergabung dalam *Strait Settlements* bersama Penang dan Melaka di bawah kontrol Inggris pada 1824 dan menjadi *Crown Colony* pada 1867, lalu tergabung ke dalam Malaysia pada 1963, kemudian menjadi republik independen dua tahun kemudian. Sama seperti Malaya, Singapura merupakan kawasan perdagangan Inggris terbesar sejak Inggris menyambanginya di awal abad 20. Satu hal yang, menurut saya, membuat pembacaan perkembangan seni rupa Singapura — juga Malaysia — di awal abad 20 menjadi samar adalah pembagian kawasan Semenanjung Melayu yang belum pasti. Kedua negara ini terbilang baru jadi. Sebelumnya, pembagian kawasan ini sepenuhnya di tangan Inggris; lantas muncul pembagian-pembagian seperti *Straits Settlements*, Federasi Malaya atau Malaysia. Sehingga, pada awal abad 20, sebelum 1963 - 1965, mana yang Malaysia dan mana yang Singapura agaknya menjadi kabur. Contohnya adalah penulisan mengenai Seniman-Seniman Nanyang. Kehadirannya pada 1938 akan muncul baik di penulisan seni rupa modern Malaysia dan Singapura. Hal ini, tentunya, sah saja, karena kedua negara tersebut belum ada begitupun identitas penduduknya.

Sama seperti Malaysia, seni rupa modern di Singapura baru hadir setidaknya di awal 20-an. Pada 1923, seorang lulusan Royal Academy of Arts, Richard Walker, datang untuk mengajar di Sekolah Pemerintahan (*Government English School*). Beberapa sumber menyebutkan bahwa kehadirannya hanya untuk mengajar, tapi tidak mempromosikan dan mendorong iklim kesenian lokal. Ia melukis pemandangan-pemandangan lokal dengan cat air, bersamaan dengan beberapa komunitas sketsa dan cat air di sekitar 1930-an. Salah satu muridnya adalah pelukis Lim Cheng Hoe, yang, bersama dua seniman lain Chen Cong Swee dan Cheong Soo Pieng (dua seniman yang berafiliasi dengan seniman Nanyang), mendirikan *Singapore Watercolour Society* (Yuan, 2014: 20).

Bersamaan dengan hadirnya komunitas pelukis cat air ini, Lim Hak Tai membentuk *Nanyang Academy of Fine Arts* (NAFA) pada 1938. NAFA merupakan salah satu hasil diaspora seniman-seniman Cina ke luar Cina Daratan, sekaligus bukti upaya para seniman Cina dalam membangun sekolah seni yang dapat berkontribusi bagi lingkup kesenian Melayu. Para pengajar generasi awal NAFA merupakan lulusan dari kampus-kampus di Cina yang telah mempraktikkan metode seni

modern Eropa, seperti *Xiamen Art School*, *Shanghai Academy of Fine Arts* dan *Shanghai Xinhua School of Fine Arts* (Eaksittipong, 2017). Seperti yang telah disebut sebelumnya, Seniman-Seniman Nanyang berupaya memadukan tradisi menggambar Cina dengan metode melukis Eropa untuk melukiskan pemandangan-pemandangan lokal khas Asia/Asia Tenggara. Salah satu upayanya adalah perjalanan ke Bali, Indonesia, pada 1952. Di sini, para seniman Nanyang banyak melukiskan pemandangan-pemandangan, penduduk-penduduk lokal (terutama perempuan), hingga festival-festival dan ritual-ritual di Bali. Setahun kemudian, seniman Nanyang ini memamerkan hasilnya di pameran "*Four Artists to Bali*" (Sabapathy, 2011: 153).



Gambar II.12. Liu Kang, “Offerings”,
(ukuran dan medium tidak terdata), 1957.

Semangat kesenian seniman-seniman Nanyang ada kaitannya dengan isu identitas Cina dan nasion yang terjadi di kawasan Singapura dan Malaya/Malaysia. Di kawasan ini, baik kaum Melayu, Cina dan India tersegregasi oleh pendidikan, bahasa dan budaya, lantas, sebagaimana Peter Church menyebutkan, tidak ada kesadaran nasionalisme yang tumbuh di antara kaum-kaum ini. Kesadaran itu muncul setelah penjajahan Jepang dan Perang Dunia berakhir pada 1945. Setelah tahun ini, kita dapat menyaksikan tumbuhnya kesadaran

nasionalisme di antara kaum-kaum, juga pergerakan Partai Komunis Malaya pada 1948 yang membuat Inggris berinisiatif membentuk *Federation of Malaya* pada 1948, dan *Alliance Party* pada 1952 yang menyatukan partai-partai berbasis etnis di Malaya/Malaysia. Namun, Inggris memiliki kebijakan yang berbeda bagi Singapura. Jika Malaya/Malaysia diberi kebebasan untuk membentuk federasi dan partai tersebut, Singapura tetap berada dalam kontrol Inggris di segi reformasi politiknya. Hal ini karena Singapura masih menjadi aset komersial terbesar Inggris di kawasan Asia Tenggara, dan juga adanya ketakutan terhadap ancaman komunisme yang melanda karena penduduk Singapura yang berbasis etnis Cina. Inggris dapat menghindari ancaman-ancaman ini selama Singapura masih di bawah penjajahannya. (Church, 2009: 149).

Salah satu upaya Inggris menangani peristiwa ini adalah melalui pembentukan kesadaran identitas nasion melalui seni. Di kawasan ini, terdapat beberapa komunitas/gerakan seni berbasis etnis, yaitu *Society of Chinese Artists* (SCA) yang terbentuk pada 1935, sebelum perang; dan *Malay Society of Artists* (Persekutuan Pelukis Melayu, MSA; 1949) dan *Indian Fine Arts Society* (IFAS; 1949), setelah perang. Dari tiga

komunitas ini, Inggris, melalui *British Council* (BC), organisasi kebudayaan internasional Inggris, meresmikan *Singapore Art Society* (SAS) pada 1949, yang berisikan representatif dari tiap-tiap komunitas dan bertujuan untuk mempromosikan kesenian lokal di kawasan Federasi Malaya dan Singapura (Eaksittipong, 2017). SAS dibentuk oleh beberapa seniman baik dari Inggris maupun lokal seperti Richard Walker, Francis Thomas dari *Raffles Institution*, Liu Kang dari SCA, Sun Mohyani, Charles Salisbury dari BC dan C. A. Gibson Hill dari *Raffles Library and Museum*, Roy Morrel, Phyllis MacKenzie dan Tok Khoo Seng, dan selain SCA, MSA dan IFAS, SAS juga melibatkan komunitas dan lembaga seperti NAFA. Sejak pembentukannya, SAS rutin menggelar pameran, salah satunya *Local Artists Exhibition* (www.singaporeartsociety.com).

Singapura tergabung dalam Malaysia pada 1963 dan memisahkan diri dua tahun kemudian untuk mendirikan Republik Singapura.

INDONESIA

“Ada banyak istilah dalam Bahasa Indonesia yang tidak hadir di dialek manapun,” kata kurator Jim Supangkat, “*seni rupa* merupakan salah satu istilah baru tersebut, dan hanya ada dalam Bahasa Indonesia” (1995: 206). ‘Seni rupa’, dalam hal ini seni lukis, telah dipraktikkan dan diapresiasi oleh segenap kalangan di Hindia Belanda pada abad 19. Kala itu, kegiatan melukis, menggambar dan mensketsa digunakan oleh peneliti dan pelukis Eropa untuk mendokumentasikan kegiatan sehari-hari penduduk lokal, pemandangan, serta studi flora dan fauna. Salah satu contohnya adalah seri lukisan potret penduduk Jawa dari seorang pelukis Inggris, William Daniell, pada buku *History of Java* (1817) Sir Thomas Stamford Raffles. Pada masa ini, ada juga pelukis naturalis asal Belgia, Auguste Antoine Joseph Payen, yang dikomisikan oleh Raja William I dari Belanda untuk melukiskan pemandangan-pemandangan di Hindia Belanda. Ia, bersama dua pelukis lainnya, A.J. Bik dan J. Th. Bik, juga mendokumentasikan riset-riset tanaman di Kebun Raya Bogor, serta mengajar teknik gambar. Salah satu murid Payen adalah seorang pemuda Jawa ningrat bernama Raden Saleh Syarif Bustaman (Supangkat, 1995: 207).

Raden Saleh merupakan murid yang berbakat, dan Payen merekomendasikan pemerintahan Belanda untuk mengirimnya ke Belanda untuk belajar seni lukis. Pada 1829, Raden Saleh berangkat ke Belanda dan belajar seni lukis *portrait* dari Cornelius Kruseman dan seni lukis pemandangan dari Andreas Schelfhout. Pada 1839, ia berkunjung ke berbagai negara di Eropa, dan pada 1845, ia menetap di Paris selama 6 tahun. Ia juga sempat mengunjungi daerah Aljir di Aljazair (kala itu kawasan jajahan Prancis) di mana pemandangannya sering menjadi objek lukis kalangan pelukis Romantisisme Prancis (Supangkat, 1995: 207). Selama menetap di Eropa, Raden Saleh banyak belajar dan mencari gaya lukisnya. Ketika menetap di Dresden, Jerman, pada 1840, ia berinisiatif untuk melukis pertarungan hewan dan adegan perburuan hewan bergaya Timur. “Penunggang Kuda Arab Diterkam Singa” (1942) merupakan contohnya.

Keputusan ini, bagi Raden Saleh, merupakan upaya membedakan diri dari pelukis-pelukis Eropa, karena di sinilah watak Asia dan/atau Timur-nya dapat muncul. Terlepas dari tekadnya, lukisan-lukisan tersebut secara tidak langsung memunculkan kesan eksotisme dan orientalisme terhadap Raden Saleh — terbukti karena

lukisan seperti ini menghebohkan dan banjir pesanan (Kraus, 2012: 44 - 45).



Gambar II.13. Raden Saleh, “Penunggang Kuda Arab Diterkam Singa”, 154 x 168,5 cm, cat minyak di atas kanvas, 1842.

Setelah menetap di Eropa selama 20 tahun, ia kembali ke Hindia Belanda pada 1851 dengan membawa tradisi melukis *portrait*, pemandangan, perburuan dan peristiwa sejarah, seperti “Penangkapan Pangeran Diponegoro” (1857). Raden Saleh menjadi satu-satunya pelukis prestisius masa penjajahan Belanda di paruh kedua abad 19 hingga kematiannya pada 1880, dan kerap disebut sebagai ‘perintis’ seni lukis modern Indonesia. (Ada pergunjungan mengenai siapa ‘perintis seni rupa modern Indonesia’ sebenarnya, apakah Raden Saleh di

paruh kedua abad 20, atau nanti, S. Sudjojono pada 1930 - 1940-an. Saya sendiri merasa bahwa Raden Saleh merupakan benih seni rupa modern Indonesia sebagaimana Juan Luna dan Félix Resurrección Hidalgo (benih seni rupa modern Filipina). Mungkin, tanggapan ini muncul karena tidak ada seniman/pelukis lain di era Raden Saleh, baik lokal maupun Belanda, yang meraih prestise serupa dengan sang pelukis. Namun, satu hal yang jelas adalah lukisan-lukisan pemandangan naturalis berlanjut hingga awal abad 20.

Pada awal 1900-an, muncul beberapa pelukis seperti Abdullah Suriosubroto, Wakidi dan Mas Pirngadie. Ketiga pelukis ini banyak melukis pemandangan dengan watak yang berbeda dengan lukisan-lukisan Romantisisme atau Naturalisme di Eropa, dan dua genre ini sebenarnya sudah ‘selesai’ di Eropa di akhir abad 19, sehingga, kita seakan melihat bentuk lukisan naturalisme yang lain karena pemandangan yang dilukiskan adalah pemandangan lokal dengan hutan-hutan hijau gelap-basah dan suasana tropisnya, seperti “Pemandangan di Sekitar Gunung Merapi” (1900 - 1930) Abdullah Suriosubroto, misalnya, atau “Pantai Pelabuhan Ratu” (1927)-nya Mas Pirngadie. Suasana hijau gelap misterius ini sebenarnya dapat kita

lacak ke lukisan pemandangan dalam hutan Raden Saleh; objek lukisan memang menentukan watak lukisannya. Jim Supangkat menilai bahwa keindahan yang tampil di lukisan-lukisan naturalisme tersebut tidak sepenuhnya datang dari upaya mengidealisasikan kenyataan, tapi juga ketelitian dalam meniru objek lukisnya. Lukisan pemandangan menjadi dasar, atau '*aesthetic framework*', bagi lukisan-lukisan di Indonesia dalam periode mendatang tertentu (1995: 208).

Lukisan Naturalisme inilah yang kemudian dipertentangkan oleh Sindudarsono Sudjojono. Bagi para pelukisnya, lukisan pemandangan menunjukkan keindahan, namun, bagi Sudjojono, lukisan *landschappen* yang “serba bagus dan romantis bagai di surga” dan “serba enak, tenang dan damai” itu turistik; *Mooi-Indie* (1946: 1). Ketimbang melukiskan pemandangan, Sudjojono menganjurkan para pelukis untuk melihat kehidupan rakyat di desa-desa dan kampung-kampung dengan coraknya yang ‘kotor’ — merah, coklat, abu-abu — sebagai corak yang lebih mewakili keseharian penduduk lokal (1946: 15), mengingatkan kita pada gagasan Victorio Edades. Kecenderungan ‘realisme’ ini juga terkait dengan keadaan sosial-budaya kala itu, yaitu penjajahan Belanda,

sedangkan seni lukis hanya dinikmati oleh segenap kalangan ningrat dan pekerja pemerintahan kolonial Belanda (Supangkat, 1995: 209). Pemikiran S. Sudjojono merupakan tikungan modern dalam perkembangan seni rupa di Indonesia, dan kelak, pada 1949, ia disebut sebagai ‘Bapak Seni Lukis Indonesia Baru’ oleh kritikus Trisno Sumardjo.

Sudjojono, bersama Agus Djaya, Otto Djaya, dan segenap seniman lain, membentuk Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada 1938 dengan tujuan mencari corak seni lukis yang ‘Indonesia’. Di tahun-tahun ini, di ranah kebudayaan, perdebatan tentang arah kebudayaan memang sedang terjadi di kalangan seniman, sastrawan dan budayawan. Kita mengenal, misalnya, polemik kebudayaan di antara Sutan Takdir Alisjahbana, Sanusi Pane, dan segelintir budayawan pada 1935 - 1939, yang, gambaran besarnya, mempersoalkan arah ‘Indonesia Baru’; memodernisasi diri dengan mencontoh Barat atau melanjutkan tradisi. Jika polemik tersebut cenderung membahas kebudayaan Indonesia secara luas, Persagi mengisi di ranah seni rupa (Sudarmadji, 1991: 72).

Pergerakan seni dan budaya pada 1930-an juga muncul di Bali. Pada 1936, segenap pelukis Tjokorda Gde Raka, Tjokorda Gde Agung Sukawati, Walter Spies, Rudolf Bonnet dan Gusti Nyoman Lempad memprakarsai organisasi seni Pita Maha. Sebagai organisasi, Pita Maha bertujuan untuk mewadahi geliat seni dan kerajinan di Bali pada 1920 - 1930-an dengan menampung keanggotaan yang luas dan menerapkan kegiatan terstruktur, yaitu penciptaan, apresiasi, pengajaran, publikasi dan pemasaran, dan penulisan (Adnyana, 2018: 144, 147 - 148). Secara artistik, pelukis Pita Maha generasi awal menghadirkan gaya dan gagasan baru yang berbeda dari sebelumnya, gaya seni lukis Kamasan. Pelukis Pita Maha mulai ‘memanusiakan’ figur-figur datar Kamasan menjadi berdaging dan berperspektif; Jika pelukis Kamasan cenderung mengilustrasikan kisah-kisah dewa, pelukis Pita Maha sudah menafsirkan dan menekankan ekspresi pribadi. Sejak Pita Maha, lahir pula subjek pelukis, tidak lagi anonim seperti pelukis Kamasan (Adyana, 2018: 155 - 170).

Baik Persagi maupun Pita Maha ‘bubar’ ketika Jepang masuk pada 1942. Pada masa ini, pemerintahan Jepang mendirikan Pusat Tenaga Rakyat (Putera) yang

dipimpin oleh Sukarno, Hatta, Ki Hadjar Dewantara dan Kyai Haji Mas Mansyur, dan *Keimin Bunka Shidoso* (Pusat Kebudayaan).



Gambar II.14. S. Sudjojono, “Kawan-kawan Revolusi”, 149 x 95 cm, cat minyak di atas kanvas, 1947.

Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945, perjuangan belum selesai, karena Belanda kembali menginfiltrasi dan menggencarkan agresi militer (1946 - 1949). Periode ini kerap disebut ‘revolusi fisik’. Di sinilah peran seniman sebagai ‘agen kebudayaan’ untuk terjun ke lapangan perjuangan; Seniman-seniman yang berbasis di Jakarta dan Bandung turut pindah ke Yogyakarta ketika Ibu Kota sementara pindah ke sana. Pada masa-masa ini, muncul beberapa perkumpulan: Seniman Indonesia Muda (SIM) dengan pelukis baru seperti Trisno Sumardjo, Oesman Effendi, Rusli dan Zaini; Sanggar Pelukis Rakyat dengan Affandi, Trubus, kemudian

Kusnadi dan Sudjana Kerton; dan Gelanggang Seniman Merdeka (GSM), himpunan bentukan tiga penguak takdir — Chairil Anwar, Asrul Sani, Rivai Apin — dengan Mochtar Apin, Henk Ngantung, Basuki Resobowo hingga Usmar Ismail. Corak kesenian yang hadir banyak menyemarakkan revolusi. Sanento Yuliman, pada esainya terkait seni rupa modern, menilainya “emosional, tegang, dinamis, dan mencitrakan dunia sekeliling” (2001: 58). Kita mungkin akan teringat pada poster “Boeng, Ajo Boeng” - Affandi (1945) atau “Kawan-Kawan Revolusi” - Sudjojono (1947).

Setelah Konferensi Meja Bundar pada 1949, Kerajaan Nederland menyerahkan kedaulatan bagi Indonesia dan akan menarik mundur pasukan dalam tempo sesingkat-singkatnya. Setelah ini, dua lembaga pendidikan formal muncul: Balai Pendidikan Universiter Guru Gambar (1947), kini Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, dan Akademi Seni Rupa Indonesia (1950), kini Institut Seni Indonesia - Yogyakarta. Para seniman/calon seniman dapat belajar secara terstruktur dan sistematis; diskursusnya meluas, tidak hanya tritunggal lukis - patung - grafis; mendapatkan wawasan dan asupan seni rupa dari Barat; dan mempelajari proses kreatif secara kritis (Yuliman,

2001: 59). Pada masa ini, para seniman mulai merumuskan langkahnya masing-masing; seniman-seniman Gelanggang, minus Si Binatang Jalang yang meninggal dunia pada 1949, mengusung semangat humanisme dan universalisme dalam kesenian, sedangkan Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) yang dibentuk oleh kalangan politikus dan penulis, D.N. Aidit, Njoto, M.S. Ashar dan A.S. Dharta pada 1950, mengusung seni kerakyatan dan sosialisme; Jika ISI melanjutkan tradisi sanggar dengan pengajar/seniman yang telah aktif berbasis di Jogja sebelumnya, FSRD ITB menempuh jalur berbasis formalis dan Barat berkat pengajar/pelukis asal Belanda, Ries Mulder. Perbedaan ini kian terpolarisasi ketika kalangan sastrawan Lekra mengecam kalangan penandatangan Manifes Kebudayaan yang menjunjung humanisme universal.

Pergerakan seni di paruh kedua 1950 hingga 1960-an terjadi ketika Indonesia telah memasuki pemerintahan Demokrasi Terpimpin berlandaskan ideologi Nasionalisme, Agama dan Komunisme (Nasakom). Kala itu, haluan Presiden Sukarno kian ‘condong ke kiri’ dan dua kekuatan terbesar yang berselisihan di bawah Sang Presiden adalah Angkatan Darat dan Partai Komunis Indonesia (PKI). Tapi semua itu berubah ketika peristiwa

30 September 1965 terjadi, dan Panglima Kostrad Suharto naik ke tampuk kekuasaan.

Sejak 1966, anggota PKI, Lekra, para afiliasi dan simpatisan, dan orang-orang di persimpangan kiri jalan, diculik, diasingkan dan dibunuh. Seniman-seniman yang terafiliasi dengan politik kiri, seperti Djoko Pekik dari Sanggar Bumi Tarung (1963) ditangkap. Kiranya, perkembangan seni di haluan ini terhenti kala itu, dan arsip dan dokumentasi terkait terbatas. Pada 1960-an, corak seni yang muncul lebih kepada abstrak geometris dari seniman seperti Srihadi Soedarsono, Popo Iskandar dan Oesman Effendi, serta abstrak non-figuratif dari seniman seperti Ahmad Sadali. Ada pula gejala seni lukis abstrak dengan unsur kaligrafi seperti yang ditampilkan A.D. Pirous (Yuliman, 2001: 59 - 60). Corak seni lukis ini terus hadir hingga 1970-an, ketika Dewan Juri Pameran Besar Seni Lukis Indonesia 1974 — Affandi, Rusli, Popo Iskandar, Sudjoko, Alex Papadimitriou, Fajar Sidik dan Umar Kayam — memilih karya dari A.D. Pirous, Irsam, Widayat, Abas Alibasyah dan Aming Prayitno sebagai karya terbaik, yang kesemuanya bercorak abstrak. Keputusan ini kemudian menuai aksi protes dari kalangan pelukis muda - mahasiswa ASRI, menjadi sebuah peristiwa yang kita kenal sebagai

Desember Hitam. Pada sebuah pernyataan, para seniman muda menyatakan bahwa kegiatan seni budaya dilaksanakan “tanpa strategi yang jelas” dan dihambat oleh “konsep-konsep usang”. Menanggapi peristiwa ini, selang beberapa bulan, Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) memberi kesempatan bagi seniman-seniman muda untuk berpameran. Pada pameran ini, segenap penandatangan Pernyataan Desember Hitam dari kampus ASRI — F.X. Harsono, Bonyong Munni Ardhi, Hardi, Nanik Mirna, Siti Adiyati, bergabung dengan mahasiswa ITB — Jim Supangkat, Pandu Sudewo — menggelar ‘Pameran Seni Rupa Baru Indonesia ‘75’.

Gagasan Desember Hitam, yang secara garis besar berupa penolakan terhadap kemandekan dan kemapanan tatanan seni rupa dari segi artistik dan pendidikan, menjadi benih sekaligus titik tolak perkembangan gagasan perkumpulan seniman muda yang muncul pada 1970-an, yaitu Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB), Kepribadian Apa (PiPa) dan Esensialisme Pop Art.

III

Modernisme Asia Tenggara adalah tajuk induk, dan kita dapat menyimak ragam persebarannya di setiap negara. Aspek-aspek kontekstual seperti pengaruh negara Eropa, Amerika dan Jepang, atau peristiwa-peristiwa

politik dan militer, terjadi di hampir setiapnya dengan porsi dan pengaruhnya bermacam-macam, sehingga kita tidak bisa melihat peristiwa seni rupa modern di Asia Tenggara sebagai satu peristiwa serempak. Melalui pemetaan, beserta contoh-contoh konkritnya, maka argumen-argumen John Clark terkait ciri-ciri modernisme di Asia terlihat lebih jelas. Darinya, kita mengetahui bahwa modernisme di Asia merupakan suatu kontestasi antara Si Timur dan Si Barat. Pendidikan dan patronisasi negara-negara Eropa punya pengaruh dalam menumbuhkan bibit-bibit modernisme, dan pada awalnya mampu melahirkan seniman-seniman lokal yang ‘modern’. Selain itu ada pula argumen mengenai ‘Modernisme Induk’ dan ‘*Heteroglossia*’ yang menyoalkan keragaman bahasa yang terjadi di setiap negara, terlepas dari induknya yang sama. Melalui pembacaan-pembacaan, kiranya kedua argumen tersebut baru bisa dipahami maksudnya, bahwa peristiwa yang bermacam-macam tetap memiliki induk tajuk yang menampungnya, yaitu Modernisme Asia Tenggara.

Terlepas dari keragamannya, kita tetap bisa melihat motif-motif yang terjadi di kawasan Asia Tenggara. Saya merangkum tiga pola yang menonjol, yaitu: pengaruh pendidikan modern Barat, pencarian identitas dan

asimilasi kesenian, serta politik negara pasca-kemerdekaan.

Motif pertama adalah pengaruh pendidikan modern Barat beserta kebijakan-kebijakannya baik langsung maupun tak langsung. Motif ini terlihat pada periode penjajahan Eropa medio 1890. Saya telah menyebutkan di bagian awal esai ini bahwa terdapat perbedaan kebijakan negara-negara Eropa dalam membangun pendidikan kesenian bagi kawasan koloninya. Spanyol, misalnya, pada awalnya menggunakan kesenian sebagai medium memperkenalkan agama Katolik di kalangan masyarakat Filipina, dan pendidikan seni pertama, *Academia de Dibujo*, justru datang dari kalangan pebisnis lokal yang punya akses terhadap kesenian Eropa melalui penyekolahan dan pengoleksian karya, *Real Sociedad*. Kalangan tersebut bertindak sebagai patron dan dapat memberi privilese bagi masyarakat lokal untuk belajar seni modern. Maka lahirlah, salah duanya, Juan Luna dan Félix Resurrección Hidalgo. Jika kita melihat deretan karya kedua pelukis ini, kita dapat melihat pengaruh modern Eropa yang sangat kental, dari segi teknik maupun tematik. Bagi saya, peristiwa yang terjadi di Filipina pada waktu ini adalah bentuk pengaruh tidak langsung di mana negara Eropa tidak membangun

sekolah di kawasan koloninya, namun dapat memberi pengaruh melalui jalur-jalur lain. Kasus yang sama juga terlihat di Raden Saleh. Sama seperti kedua pelukis Filipina tersebut, Raden Saleh memiliki privilese untuk belajar melukis ala Barat dan bahkan menetap di sana cukup lama. Bentuk pengaruh tidak langsung ini juga bisa kita lihat di Thailand melalui patronisasi Raja. Pada ikhtisar bagian Thailand kita dapat melihat inisiatif Raja Mongkut — dan diteruskan ke dua-tiga raja setelahnya — dalam mendatangkan seniman-seniman Eropa untuk mengajar dan mengerjakan proyek komisi, serta membangun sekolah-sekolah seni. Hal ini dikarenakan Thailand tidak dijajah, sehingga ada upaya memodernisasi lebih duluan di negara ini, dan Thailand harus mencontoh Eropa agar upaya tersebut bisa terlaksana.

Bentuk pengaruh langsung adalah ketika negara-negara Eropa membangun sekolah seni di kawasan koloninya. Kita bisa melihat ini di kawasan Indochina: *École de Beaux Arts de Indochine* (EBAI) di Vietnam dan *École des Arts Cambodgiens* (EAC) di Kamboja. Dua kasus ini menarik, karena, walaupun sama-sama membangun sekolah seni, nyatanya arahannya berbeda. Jika EBAI memiliki arahan modern dan adaptif terhadap

kesenian lokal, sehingga praktik-praktik tradisional bisa berkembang dengan metode modern, EAC justru bertindak tradisional dan konservatif dengan mengembangkan praktik-praktik tradisional menjadi basis kurikulumnya. Lantas, jika EBAI melahirkan deretan seniman seperti To Ngoc Van atau Tran Van Chan, EAC tidak memunculkan seniman, melainkan artisan-artisan. Sehingga, kita dapat melihat dua perkembangan yang berbeda yang terjadi di kedua negara terlepas dari kedudukannya yang sama-sama berada di bawah kontrol Prancis.

Kawasan yang berada di bawah Inggris — Burma, Malaysia dan Singapura — memiliki pengalaman yang lain, karena pendidikan seni di kawasan ini datang belakangan setelah 1900-an, sedangkan pendidikan yang ada setidaknya dari medio 1890 hingga 1900, ketika beberapa kawasan lain sudah ada kampus seni, merupakan sekolah umum dan universitas yang mendidik masyarakat lokal Bahasa dan Sejarah Inggris dan mempersiapkan peserta didiknya untuk menjadi pegawai-pegawai yang bekerja di bawah Inggris. Sehingga, pengaruh yang lebih dulu terlihat bukan kelahiran seniman-seniman modern lokal, melainkan pergerakan-pergerakan nasional yang berisikan

kalangan-kalangan terdidik tersebut. (Hal yang sama mungkin terjadi di pergerakan nasional Indonesia pada 1920-an yang juga berisikan kalangan terdidik). Seniman-seniman dengan pendidikan luar negeri di kawasan jajahan Inggris muncul setelah abad Di Myanmar ada U Ban Yan dan U Ba Zaw yang belajar di *Royal College of Art*, dan di Malaysia ada Redza Piyadasa dan Sulaiman Esa yang menempuh pendidikan di *Hornsey College of Art*.

Pengaruh negara Eropa pada perkembangan seni modern kawasan Asia Tenggara memang tergantung pada kebijakan keseniannya. Bayangkan ada satu pameran besar yang menampilkan deretan seniman modern Asia Tenggara — (pameran keliling skala ASEAN kalau tidak salah pernah diselenggarakan pada 1970-an) — dari Juan Luna dari Filipina, Raden Saleh dari Indonesia, To Ngoc Van dari Vietnam, U Ban Yan dari Myanmar hingga Vasan Sitthiket dari Thailand; kita akan melihat corak artistik yang berbeda dan begitupun latar belakang kontekstualnya. Motif ini, menurut saya, menyebabkan kita tidak bisa melepaskan latar belakang kontekstual yang meliputi sejarah negara dan peristiwa politik ketika kita hendak melakukan pembacaan terhadap seni modern Asia/Asia Tenggara. Namun, dari

pembicaraan ini, kita bisa menelusuri lebih jauh mengenai moda-moda pendidikan Barat yang hadir di kawasan Asia Tenggara, baik langsung dari negara-negaranya, maupun tidak langsung via patronisasi dan penyetoran. Saya belum menelusuri pengaruh Jepang terhadap perkembangan seni rupa di kawasan Asia Tenggara, namun ada beberapa gejala seperti tumbuhnya organisasi-organisasi kebudayaan seperti Putera dan *Keimin Bunka Shidoso* di Indonesia, dan pameran pertukaran seperti *Exhibition of Japanese-style Painting in French Indochina* pada 1942 di Vietnam dan Jepang. Pada periode yang terbilang singkat ini, yaitu 1942 - 1945, motif yang muncul adalah revolusi dan kemerdekaan di mana kesenian dijadikan alat perjuangan, sebagaimana yang diutarakan oleh Gelanggang Seniman Merdeka, yaitu seputar ‘perjuangan kebudayaan’.

Pada masa-masa perjuangan, revolusi dan kemerdekaan, yang kiranya berjarak dari 1920 - 1960-an, seniman-seniman lokal menggalakkan pencarian identitas kesenian. Hal ini biasanya terjadi ketika kesenian modern dengan pengaruh Barat sudah mapan atau menjadi arus utama, seperti *beaux art*-nya Fernando Amorsolo di Filipina, atau lukisan pemandangan di

Indonesia, kemudian para seniman mulai mencari semacam unsur pembeda dari kesenian arus utama tersebut, karena kesenian arus utama dan ‘yang Barat’ itu mewariskan sifat-sifat penjajahan atau tidak mencerminkan identitas nasional. Lantas, unsur pembeda itu bisa berupa semangat nasionalisme, nilai-nilai kelokalan atau nilai-nilai ke-Timur-an.

Bentuk-bentuk perlawanan ini pada awalnya muncul skala nasional. Kesenian, umumnya seni rupa dan sastra, baru muncul setelahnya. Kita bisa melihat ini di Revolusi Filipina pada 1898, atau inisiatif yang dilakukan *Young Men's Buddhist Association* (YMBA) di Myanmar pada awal 1900-an, atau ketika Kongres Pemuda Kedua menelurkan tiga butir sumpah di Sumpah Pemuda pada 1928. Pergerakan ini memiliki niat yang sama, yaitu melawan penjajahan atau bentuk represif lainnya dengan semangat dan/atau kesadaran nasionalisme, serta pencarian identitas kebangsaan. Hal yang sama kiranya terjadi di ranah kesenian. Jika para seniman di Eropa sibuk bergumul dengan kebaruan-kebaruan bentuk dan filsafat seni, para seniman di kawasan Asia Tenggara menyadari bahwa kesenian harus memiliki identitas bangsa dan dapat menjadi alat perlawanan terhadap penjajahan atau pengaruh Barat.

(Fenomena ini mungkin merupakan salah satu faktor pembeda yang kuat antara modernisme Barat/Eropa dengan Asia Tenggara, bahwa keduanya berangkat dari semangat yang berbeda). Kita bisa melihat ini di beberapa gagasan seniman yang ‘meraih’ gelar Bapak Seni Modern di negaranya masing-masing: Corrado Feroci, Victorio Edades dan S. Sudjojono.

Menyebutkan nama Corrado Feroci memang terkesan kontradiktif, namun kita perlu mengingat upayanya mendorong seniman-seniman lokal untuk mencari nilai-nilai tradisi dan Zen Buddhisme dalam praktik berkaryanya. Sedangkan Victorio Edades dan S. Sudjojono memiliki semangat yang sama, bahwa kesenian arus utama tidak mencerminkan watak masyarakat sesungguhnya dan bersifat turistik. Maka, dari segi artistik, kita akan melihat bahwa karya dari kedua pelukis ini sengaja dibuat ‘tidak cantik’ dan banyak menceritakan kehidupan masyarakat sesuai dengan keadaannya; sangat berbeda, misalnya, jika kita membandingkannya dengan lukisan-lukisan Fernando Amorsolo atau Mas Pirngadie.

Ketika hendak menelusuri pemikiran seniman Asia Tenggara terkait pencarian identitas, kita sangat terbantu oleh tulisan-tulisan S. Sudjojono. Kita mengenal,

misalnya, sebutan terkenal sang pelukis: ‘Jiwa Kethok’. Dalam salah satu esainya, ‘Menuju Corak Seni Lukis Indonesia Baru’, S. Sudjojono menganjurkan seniman-seniman muda untuk mencari corak seni lukis yang dapat mewakili identitas bangsa. Sang pelukis memang menggencarkan perlawanannya terhadap ‘yang Barat’, namun, menariknya, pada esai ini ia menganjurkan pembaca untuk mempelajari pelukis-pelukis Barat — di esai ini ia menyebutkan Leonardo da Vinci, Eugene Delacroix hingga Pablo Picasso — dari segi teknik melukis, filsafat seni, dan pandangannya terhadap lukisan-lukisan primitif Afrika dan Amerika. Dari situ ia menganjurkan pembaca untuk mempelajari kehidupan sehari-hari. “Tengoklah kesukaan warna mereka, kesukaan corak pakaian mereka, kesukaan lagu dan rasa sayur mereka,” katanya (1946). Jika Victorio Edades menulis esai (mungkin saja ada tulisannya), kiranya kita akan membaca pemikiran yang sama. Pemikiran yang sama juga hadir di seniman-seniman Nanyang jika kita melihat upayanya melancong ke Bali dan melukiskan keseharian di sana. Dari pemikiran para seniman ini, kita dapat menyimpulkan bahwa perjuangan, nasionalisme dan identitas kesenian sangat terkait dengan upaya mengasimilasikan dua bentuk seni; jika John Clark

pernah menyebutkan adanya dialog antara ‘yang Barat’ dan ‘yang Timur’, maka asimilasi ini adalah bentuk percakapannya, yaitu pemikiran dan karya memadukan teknik dan metode Barat dengan filsafat dan watak kelokalan Timur.

Takaran asimilasi memang sulit ditentukan. Jika kita sepakat bahwa asimilasi adalah satu titik atau fase ketika ‘yang Barat’ dan ‘yang Timur’ melebur, apa takarannya? Seperti apa bentuknya? Apakah bentuk asimilasi itu seperti seniman Nanyang, yang, terpengaruh gelombang *School of Paris* ketika berkuliah di Cina, kemudian berinisiatif melukis pemandangan-pemandangan lokal sampai ke Bali? Atau seperti Aung Soe, seorang ilustrator yang pernah sekolah di Santiniketan di bawah Nandalal Bose, kemudian membuat karya semi-abstrak selepas ia pulang ke Myanmar? Saya sendiri melihat contoh terkuatnya ada pada di karya-karya lukis laka Nguyen Gia Tri, karena perpaduannya paling jelas: format seni lukis bertemu dengan medium laka untuk menggambarkan tema-tema tradisi. Namun, gagasan ini masih sangat terbuka. Takaran asimilasi — karya dan gagasan seperti apa saja yang termasuk — masih perlu kita telusuri lebih jauh lagi. Untuk sementara waktu, saya mengusulkan bahwa

asimilasi seni di Asia Tenggara terjadi ketika para seniman yang memiliki pengaruh metode atau pemikiran Barat mulai menerapkan tema, medium dan filsafat lokal/Timur yang berlandaskan semangat pencarian identitas dan nasionalisme. Sehingga, jejeran karya dari seniman Nanyang atau Aung Soe merupakan contoh dari asimilasi tersebut.

Setelah meraih kemerdekaan, sebagai negara-negara yang baru jadi, negara-negara Asia Tenggara kini mampu merumuskan arah negara dan keseniannya. Pada motif ketiga ini, kita dapat menyimak adanya polarisasi kesenian. Bentuk seni pertama mengarah ke arah sosialisme, realisme sosialis dan tema-tema kerakyatan, sedangkan bentuk seni kedua mengarah ke universalisme, liberalisme dan ekspresionisme. Polarisasi ini terjadi di hampir setiap negara, dan sangat berhubungan dengan haluan politik negara yang baru jadi itu, dan jika *zoom out* lagi, ada pula kaitannya dengan Perang Dingin.

Contoh polarisasi dapat kita lihat di Vietnam Utara dan Vietnam Selatan. Vietnam mengalami konflik politik panjang dengan Prancis sejak masa penjajahan hingga setelah merdeka, dan benih polarisasi politik internal Vietnam sudah terlihat pada masa ini. Setelah Vietnam

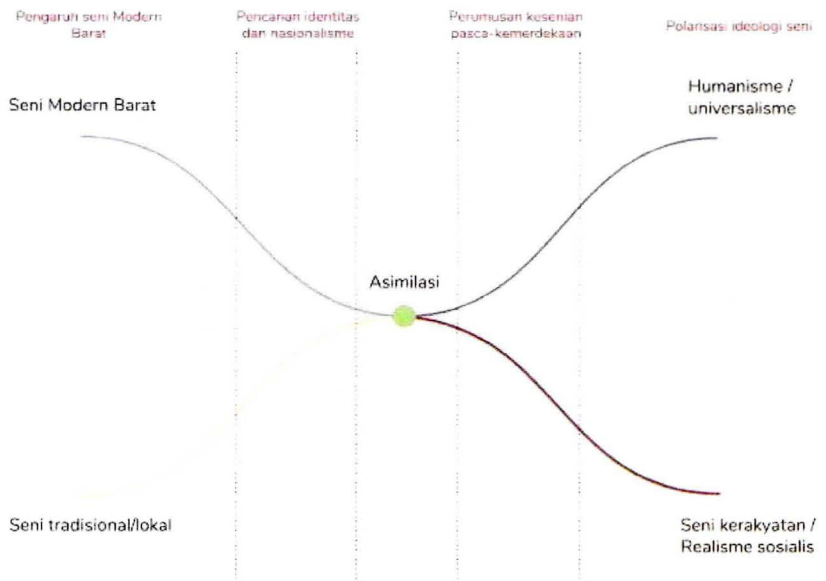
terbebas dari Prancis setelah keputusan Konferensi Jenewa 1954, kedua kutub terpecah. Vietnam Utara membentuk Republik Demokratik Vietnam, sedangkan Selatan membentuk Republik Vietnam. Kesenian yang hadir di Utara menganut realisme sosialis yang mencontoh Rusia dan Cina, sedangkan Selatan cenderung lebih bebas dan menerima masuk pengaruh-pengaruh luar. Kita dapat memahami polarisasi ini karena Vietnam mengalami perpecahan regional, tapi nyatanya negara-negara yang tidak mengalami perpecahan pun mengalami polarisasi yang sama. Jika kita melihat Indonesia, misalnya, ada oposisi Lekra dan Manikebu. Premisnya sama: Lekra menggencarkan seni rakyat, Manikebu menjunjung humanisme universal. Ada pula *Wednesday Art Group* dan Angkatan Pelukis Semenanjung di Malaysia. Namun, ada pula negara yang salah satu kutub politiknya lebih kuat seperti Myanmar, yang, sejak kehadiran *Burma Socialist Programme Party* pada 1962, mengisolasi diri dan secara keras memperlakukan penyensoran seni, sehingga, seniman yang menganut haluan seberang sulit untuk muncul. Dari sini, kita bisa menelusuri lebih jauh mengenai dialektika antara dua haluan kesenian baik dari segi artistik maupun

pemikirannya. Kita bahkan bisa memperbesar cakupan penelitian ke konteks Perang Dingin, suatu saat nanti.

Bayangkan ada satu linimasa yang memuat seluruh peristiwa seni modern Asia Tenggara dari 1890 - 1970. Betapa padatnya linimasa tersebut! Tak hanya perlu memasukkan ragam waktu kedatangan negara-negara Eropa, tapi kita juga perlu memperhitungkan waktu didirikannya kampus-kampus seni, aksi-aksi revolusi dan politik, hingga kemerdekaan. Kiranya, sulit merangkum hal-hal yang terjadi di dunia seni rupa modern Asia Tenggara menjadi babak-babak *isme* seperti linimasa sejarah seni modern Barat. Lantas, ketimbang melihat perkembangan seni modern Asia Tenggara dalam satu linimasa, akan lebih mudah jika kita membacanya bagaikan spektrum peristiwa. Berdasarkan ikhtisar-ikhtisar di atas, dan sebagaimana motif yang telah saya jabarkan sebelum ini, kiranya kita bisa merangkum perkembangan seni rupa modern Asia Tenggara menjadi menjadi 5 peristiwa, yaitu:

1. Pengaruh metode seni Eropa/Barat melalui pendidikan dan patron seni;
2. Pencarian identitas dan kebangkitan nasional;

3. Asimilasi seni modern Barat dan filosofi Timur/Asia;
4. Perumusan politik dan kesenian negara pasca-kemerdekaan;
5. Polarisasi ideologi seni.



Gambar III.1. Perkembangan seni rupa modern Asia Tenggara.

Kelima peristiwa ini kurang lebih terjadi di setiap negara Asia Tenggara. Dari pembabakan ini, kita dapat berfokus pada pengaruh-pengaruh setiap peristiwa terhadap perkembangan seni rupanya jika kita hendak melakukan riset perbandingan, dan bisa cukup mengabaikan kapan subjek-subjek banding tersebut, entah seniman atau peristiwa tertentu, muncul atau terjadi; pembacaannya bisa lintas waktu. Pembabakan ini memang saya ambil secara kontekstual. Jenis pembabakan mungkin akan berbeda lagi jika kita mengambilnya dari segi artistik; periode *Academic Realism*, misalnya, yang bisa saja mengklasifikasikan karya Juan Luna dan Raden Saleh, atau realisme sosialis yang bisa memasukkan Myanmar dan Vietnam Utara.

Pada Desember 2018, saya mengikuti kelas Sejarah Seni Rupa Asia Tenggara di program kelas malam Short Course di Gudskul Ekosistem, Jakarta. Di kelas ini, kami mendiskusikan dunia seni rupa modern dan kontemporer Asia Tenggara yang dipengaruhi oleh aspek dan/atau peristiwa seperti pendidikan negara-negara Eropa pada masa penjajahan, desakan militer, peristiwa sosial-politik hingga penyensoran. Peristiwa-peristiwa ini, secara langsung tak langsung, memengaruhi karya dan sikap keseniman seniman di

kawasan Asia Tenggara. Ada ragam contoh kasus yang kami telusuri, seperti perlawanan Victorio Edades pada tren Fernando Amorsolo di Filipina; sejarah sebagai tema populer seniman kontemporer Thailand (menyangkut Pembantaian Thammasat Thailand pada 1976); hingga pengaruh penyensoran di Myanmar yang kemudian menyebabkan maraknya seni performans di kalangan seni rupa kontemporer Myanmar. Kiranya, begitu pembacaan yang kami lakukan; pembacaan kontekstual dan pengaruhnya terhadap perkembangan seni rupa Asia Tenggara baik dari segi artistik maupun sikap kesenimanannya. Dari situ, sah saja jika kita bertanya: Dimana studi ‘seni rupa’-nya? Apakah kita bisa menikmati dan menilai sebuah karya seniman modern Asia Tenggara dari segi artistiknya? Mungkin bisa bagi beberapa karya, namun, tampaknya cukup sulit. Bagi mahasiswa kampus seni yang mengikuti kelas Tinjauan Seni, atau Kritik Seni, yang diajarkan perangkat-perangkat kritik seperti prinsip-prinsip Gestalt dan lebih terbiasa menganalisa lukisan-lukisan Wassily Kandinsky, mungkin akan menganggap jelek lukisan-lukisan ‘kotor’ Affandi atau Aung Soe Bagyi. Setidaknya, pertanyaan inilah yang timbul dalam benak saya setelah beberapa kali mengikuti Short Course;

mungkinah kita mampu melepaskan pembacaan kontekstual dan menikmati karya-karya modern dari segi artistik atau formalisnya saja? Jawabannya mungkin bukan tidak bisa, melainkan tidak *tepat*. Bagi saya, disinilah letak perbedaan pembacaan dan apresiasi karya modern Barat dan Asia Tenggara; asal-usul penciptaan sebagian besar karya modern Asia Tenggara tidak berangkat dari semangat pencarian *form* (hal ini mungkin berlaku di karya *academic realism* Filipina, atau seniman-seniman ITB generasi awal), melainkan semangat pencarian identitas. ‘Seni modern’ di kawasan Asia Tenggara adalah pemberian, atau, meminjam istilah dari John Clark, pada awalnya datang dari luar, untuk kawasan yang sebagian besar mengalami penjajahan dalam rentang waktu yang lama, sehingga, tak heran jika ketika seniman Asia Tenggara terbebas, merdeka, ada kehendak untuk mencari corak seni tersendiri yang berbeda dari corak Barat dan dapat mewakili identitas dan ideologi nasionnya. Upaya pencarian identitas ini kemudian memengaruhi sikap artistik para seniman, dan kemudian menghasilkan karya yang berkisar dari karya-karya ‘kotor’ berwarna tanah seperti karya Sudjojono di periode tertentu, hingga karya-karya yang ‘kembali ke Timur’ dan mengangkat

tema seputar Zen Buddhisme dan spiritualisme (sikap ‘kembali ke Timur’ seniman-seniman Asia Tenggara ini jelas berbeda dengan sikap yang diambil John Cage, misalnya, dalam karya-karya eksperimentalnya yang juga mengadopsi filsafat Zen). Pencarian identitas ini terus menjadi pergumulan para seniman dalam rentang yang cukup lama; dari Persagi ke GSRB; Nanyang sampai Redza Piyadasa dan Sulaiman Esa; Victorio Edades hingga Kaisahan, semuanya menyoalkan identitas kesenian. Sehingga, karya-karya yang hadir menjadi ‘berbeda’, terkadang terkesan subversif, namun menurut sang seniman dapat mewakili identitas kesenian yang dimaksudkannya. Melihat upaya-upaya ini, dibarengi dengan pemahaman terhadap sikap berkeseniannya, maka dengan menilai, menstudi dan/atau mengkritik karya seniman-seniman modern Asia Tenggara dari sudut pandang artistik atau formalis semata menjadi tidak tepat. Di segi artistik, pencapaian teknik, perkembangan gagasan dan filsafat, karya kebanyakan seniman modern Asia Tenggara akan terlihat berbeda, bahkan akan terkesan kalah saing, jika kita membandingkannya dengan karya-karya modern Barat yang telah berabad-abad mempraktikkan kesenian Barat, sehingga, kita membutuhkan pisau bedah lain

untuk menilai dan mengapresiasi seni modern Asia Tenggara; pembacaan kontekstual mungkin jawaban sementara. Pertimbangan-pertimbangan inilah yang kemudian menentukan arah diskusi kami di Short Course.

Dengan menimbang pendekatan kontekstual, dan mengingat adanya diskursus seperti *postmodernisme* dan istilah/teori lain, kita juga perlu memikirkan wadah studi akademis yang tepat untuk menampung studi seni rupa Asia Tenggara. Dunia seni rupa Asia Tenggara merupakan diskursus yang luas; Cakupan seni modernnya saja luas, dan kita belum mundur seni tradisi, atau melaju ke seni kontemporer. Rasanya, memang butuh sekolah, peminatan atau institusi khusus untuk mempelajari dan meneliti diskursus ini. Ada beberapa: peminatan *Southeast Asian Art Histories* di School of Oriental and African Studies (SOAS), London; peminatan *Southeast Asian Studies* di *Faculty of Arts and Social Sciences* National University of Singapore, Singapura; *Institute of Southeast Asian Arts*, subdivisi Nanyang Academy of Fine Arts; program *Asian Studies* di University of Melbourne; peminatan *Asian Art* di *Department of Art History* di University of Sydney; dan lainnya. Studi-studi ini, tampaknya, memang khusus.

Entah kita memiliki peminatan di penulisan, riset dan sejarah seni, atau merupakan seorang dari peminatan ilmu sosial. Sehingga, bagi kita yang memiliki peminatan ke arah ini, entah melancong ke luar negeri (karena, walau terkesan studi tingkat lanjutan, beberapa kampus yang saya sebut tadi membuka untuk strata-1), atau belajar dari gelaran-gelaran lokal, entah pameran, festival, simposium hingga kelas singkat yang berfokus pada sejarah seni rupa dan/atau ilmu sosial Asia Tenggara. Studi ini memang luas dan terlihat rumit karena penulisan-penulisannya belum rapi dan sumber-sumbernya belum seimbang atau memadai, tapi, mungkin ketidaktuntasan inilah bagian yang paling menyenangkan; sejarah seni rupa modern Barat sudah relatif tuntas tertulis, sedangkan masih banyak ruang kosong di diskursus Asia Tenggara yang belum terisi. Menarik kiranya jika studi pengantar sejarah seni rupa modern dan kontemporer Asia Tenggara masuk menjadi mata kuliah pilihan di kampus, mengingat sejarah seni rupa Timur, sebagaimana yang telah saya ungkit di awal esai ini, masih terbatas pada studi seni rupa Hindu, Buddha dan Islam, sedangkan dua mata kuliah lainnya, yaitu sejarah seni rupa Barat dan Indonesia relatif cukup dibahas dalam satu semester. Area ‘Timur’ inilah yang

kurang dibahas, dan tak heran jika mahasiswa seni akan selalu menstudi dan mengambil referensi dari sejarah seni rupa Barat, karena pemahaman akan sejarah seni masih terbilang biner, antara Indonesia dan Barat, dengan metode pembacaan yang berbeda. Pembabakan sejarah seni rupa modern dan kontemporer Indonesia umumnya berbasis peristiwa, sedangkan pembabakan sejarah seni rupa modern dan kontemporer Barat cenderung formalistik — realisme ekspresionisme abstrak-nya Jackson Pollock. Tanpa diimbangi dengan pemahaman sederajat sebagaimana kita menstudi sejarah seni rupa Asia Tenggara, dimana kedudukan Indonesia berada di taraf horizontal di antara negara tetangganya, sedangkan jika kita membandingkannya dengan sejarah seni rupa Barat yang kedudukannya terlalu berseberangan atau vertikal, mahasiswa seni akan kehilangan relevansi, pemaknaan dan apresiasi pada sejarah seni rupa Indonesia karena studi bandingnya selalu Barat, bukan Asia atau Asia Tenggara. Jika wadah akademis strata-1 di Indonesia belum bisa menampung studi pilihan seperti ini, karena pertimbangan penyusunan kurikulum, cakupan akademis atau tenaga ajar, studi ini tetap bisa dipelajari secara mandiri, atau

menjadi wacana berbagai gelaran. Upaya-upaya akan selalu ada.

Ibrahim Soetomo

Bogor, 2019

Catatan

I

1. *Barisan Seniman Thailand*: Terjemahan bebas dari terjemahan Bahasa Inggris ‘*The Artist’s Front of Thailand*’. Bahasa Thailand (transliterasi): *Naewruam Silapin haeng pratet Thai*.
2. “*Kami menegaskan ... keindahan kecepatan.*”: Terjemahan bebas dari terjemahan Bahasa Inggris. Teks Bahasa Inggris: “*We declare that the splendor of the world has been enriched by a new beauty: the beauty of speed.*” Kalimat ini terdapat di poin keempat Manifesto Futurisme.
3. “*Jika ‘kemodernan’ ... secara radikal?*”: Terjemahan bebas dari Bahasa Inggris. Teks Bahasa Inggris: “*But if modernity belongs to Asian art cultures because of their own demands, what*

kind of modernity is it?” & “If modernity is not owned by ‘The West’, does that mean the kinds of modernity found in, say, some Asian art cultures are different, new, or radically other?”

Sumber

Modernisme

- Childs, P. (2000). *Modernism*. London: Routledge.
- Clark, J. (2000). *Asian Modernisms*. Humanities Research. 2. 10.22459/HR.02.1999.01.
- Lack, J. (2011). *Why Are We ‘Artists’? 100 World Art Manifestos*. United Kingdom: Penguin.
- Voorhies, J. (2004, Oktober). School of Paris. *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000–.
http://www.metmuseum.org/toah/hd/scpa/hd_scpa.htm.

Asia Tenggara

- Church, P. (2009). *A Short History of South-east Asia*. Singapura: John Wiley & Sons (Asia).
- Clark, J. (2011). The Worlding of Asian Modern. *Contemporary Asian Art and Exhibitions: Connectivities and World-making*, ed. Michelle

Antoinette & Caroline Turner. Canberra, Australia: The Australian National University Press.

- Flores, P. (2012, Oktober 11). *Southeast Asia: Art History, Art Today*.
<https://www.guggenheim.org/blogs/map/southeast-asia-art-history-art-today> .
- Takashi, S. (1995). The Modern in Southeast Asia. *Asian Modernism: Diverse Development in Indonesia, the Philippines and Thailand*, 257 - 261 Tokyo: The Japan Foundation Asia Center.

Thailand

- Pettifor, S. (2003). *Flavours: Thai Contemporary Art*. Bangkok: Thavibu Gallery Co. Ltd.
- Rodboon, S. (1995). History of Modern Art in Thailand. *Asian Modernism: Diverse Development in Indonesia, the Philippines and Thailand*.Tokyo: The Japan Foundation Asia Center.
- Shioda, J. (1995). Bangkok and Chiang Mai: Ways of Modernity. *Asian Modernism: Diverse Development in Indonesia, the Philippines and Thailand*. Tokyo: The Japan Foundation Asia Center .

- Stout, D. (2014, Mei 24). *Coups that Helped Shape the Land of Coups*. <http://time.com/105781/thailand-history-of-military-coups/>.

Burma

- Carlson, M. (2016). Painting as Cipher: Censorship of the Visual Arts in Post-1988 Myanmar. *Sojourn: Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 31(1), 116-172. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24779790>.
- Chai, A. (2014, Mei 2). *The Effects of Colonial Period on Education in Burma*. <https://commons.trincoll.edu/edreform/2014/05/the-effects-of-the-colonial-period-on-education-in-burma/>.
- Downing, J. (2017, Februari 21). *Myanmar History 101: How Britain Defeated Burma*. <https://frontiermyanmar.net/en/myanmar-history-101-how-britain-defeated-burma>.
- Ker, Y. (2006). Modern Burmese Painting According to Bagyi Aung Soe. *The Journal of Burma Studies*, 10, 83 - 158.
- Pearlman, E. (2017, Juli 17). *A Brief History of Contemporary Art in Myanmar*.

<https://hyperallergic.com/374488/a-brief-history-of-contemporary-art-in-myanmar/>.

- Pe, Win. (2009). The Development of Modern Burmese Theater and Literature Under Western Influence. *Chewing Over The West: Occidental Narratives in Non-Western Reading*. Leiden: International Institute for Asian Studies.
- Zaw, A. (2003, Agustus). *Pioneers of Burmese Cartooning*. https://web.archive.org/web/20101110151729/http://www.irrawaddy.org/article.php?art_id=3069&page=1.

Filipina

- Guillermo, A. (1995). The History of Modern Art in the Philippines. *Asian Modernism: Diverse Development in Indonesia, the Philippines and Thailand*. Tokyo: The Japan Foundation Asia Center
- Santiago, L. (1989). PHILIPPINE ACADEMIC ART: THE SECOND PHASE (1845-98). *Philippine Quarterly of Culture and Society*, 17(1), 67-89. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/29791966>.
- Tsutomu, M. (1995). Whispers of a Lost Child: The Heritage of Realism. *Asian Modernism: Diverse*

Development in Indonesia, the Philippines and Thailand. Tokyo: The Japan Foundation Asia Center.

Vietnam

- Andre-Pallos, N. (2009). The Ecole des Beaux-Arts de l'Indochine: A Striking Shift in Vietnamese Arts. *Essays on Modern and Contemporary Vietnamese Art*, 2-11. Singapura: Singapore Art Museum.
- Cung, T. (2009). Vietnamese Art During the War. *Essays on Modern and Contemporary Vietnamese Art*, 49-52. Singapura: Singapore Art Museum.
- Huong, B. (2009). Modern Vietnamese Art: Process and Identity. *Essays on Modern and Contemporary Vietnamese Art*, 76-86. Singapura: Singapore Art Museum.
- Huynh-Beattie, B. (2009). Saigonesse Aesthetics: Modernity Versus Tradition. *Essays on Modern and Contemporary Vietnamese Art*, 124 - 136. Singapura: Singapore Art Museum.
- Masahiro, U. (2009). The 'Greater East Asia War' and the Art Exchange between Japan and Vietnam: The Vietnamese Artists' 1943 Journey to Japan. *Vietnamese Arts. Essays on Modern and Contemporary Vietnamese Art*, 23-26. Singapura: Singapore Art Museum.

- McGibbon, I. (2010). *New Zealand's Vietnam War: A History of Combat, Commitment and Controversy*, 21. Auckland: Exisle.
- Si Truc, B. (2015). *An Introduction to the Lacquer Art of Vietnam*. http://www.eyegalleryvn.com/cms/An-Introduction-to-the-Lacquer-Art-of-Vietnam-ptarg_et-view-pid-34-ppage-3.html.

Laos

- 1) Laotian art. (2018, June 21). *New World Encyclopedia*. Retrieved 14:34, May 12, 2019 from http://www.newworldencyclopedia.org/p/index.php?title=Laotian_art&oldid=1012503.
- 2) Hays, J. B. (2008). *French Control of Laos in the 19th and 20th Centuries*. http://factsanddetails.com/southeast-asia/Laos/sub5_3a/entry-2935.html#.
- 3) Stuart-Fox, M. (1995). The French in Laos, 1887-1945. *Modern Asian Studies*, 29(1), 111-139. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/312913>.
- 4) New World Encyclopedia: Terms of Use. (2009, June 27). *New World Encyclopedia*. Retrieved 04:32, May 18, 2019 from http://www.newworldencyclopedia.org/p/index.php?title=New_World_Encyclopedia:_Terms_of_Use.

e=New_World_Encyclopedia:Terms_of_Use&oldid=943147.

- 5) Chotpradit, Thanavi & Pilapil Jacobo, J & Ramirez, Eileen & Nelson, Roger & Nhu Huy, Nguyen & Polmuk, Chairat & Lin Tun, San & Scott, Phoebe & Soon, Simon & Supangkat, Jim. (2018). Terminologies of "Modern" and "Contemporary" "Art" in Southeast Asia's Vernacular Languages: Indonesian, Javanese, Khmer, Lao, Malay, Myanmar/Burmese, Tagalog/Filipino, Thai and Vietnamese. *Southeast of Now: Directions in Contemporary and Modern Art in Asia*.2. 65-95. 10.1353/sen.2018.0015.

Kamboja

- Flecher, D. (2009, 17). Februari The Khmer Rouge
<http://content.time.com/time/world/article/0,8599,1879785,00.html>.
- Glancey, J. (2017, 14 Maret). *The Surprising Discovery at Angkor Wat*.
<http://www.bbc.com/culture/story/20170309-the-mystery-of-angkor-wat>.
- Tim Editor History.com (2009, 9 November). *Pol Pot*.
<https://www.history.com/topics/cold-war/pol-pot>.

- Muan, I. (2001). *Citing Angkor: The “Cambodian Arts”* in the Age of Restoration 1918 - 2000. Amerika: Columbia University.
- Sam-ang, S. (1990, September). *Preserving a Cultural Tradition: Ten Years after the Khmer Rouge*. Cultural Survival Quarterly Magazine, 14-3 Cambodia. <https://www.culturalsurvival.org/publications/cultural-survival-Quarterly/preserving-cultural-tradition-ten-years-after-khmer-rouge>.
- Quackenbush, C. (2019, 7 Januari). *40 Years After the Fall of the Khmer Rouge, Cambodia Still Grapples With Pol Pot's Brutal Legacy*. <http://time.com/5486460/pol-pot-cambodia-1979/>.

Malaysia

- Abdullah, S. (2018). Expanding the Historical Narrative of Early Visual Modernity in Malaya. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse* 17: 41–75. <https://doi.org/10.21315/ws2018.17.2>.
- Lack, J. ed (2011). Towards a Mystical Reality. *Why Are We ‘Artists’? 100 World Art Manifestos*, 203 - 232. United Kingdom: Penguin.
- Sabapathy, T.K. (2018). Towards a Mystical Reality. *Writing the Modern: Selected Texts on Art & Art History*

in Singapore, Malaysia & Southeast Asia 1973 - 2015, 35 - 39. Singapura: Singapore Art Museum.

- Sabapathy, T.K. (2018). Preface and Introduction to *Modern Artists of Malaysia. Writing the Modern: Selected Texts on Art & Art History in Singapore, Malaysia & Southeast Asia 1973 - 2015*, 146 - 172. Singapura: Singapore Art Museum.
- Sabapathy, T.K. (2018). The Nanyang Artists: Some General Remarks. *Writing the Modern: Selected Texts on Art & Art History in Singapore, Malaysia & Southeast Asia 1973 - 2015*, 340 - 345. Singapura: Singapore Art Museum.

Singapura

- Eaksittipong, S. (2017). *In Search for 'Self' and 'Nation': Liu Kang and the Cultural Interpretation of Nanyang Art*. Thailand: Chiang Mai University.
- Sabapathy, T.K. (2018). Preface and Introduction to *Modern Artists of Malaysia. Writing the Modern: Selected Texts on Art & Art History in Singapore, Malaysia & Southeast Asia 1973 - 2015*, 146 - 172. Singapura: Singapore Art Museum.

- Yuan, C. (2014). *Constructing National Identity: Pioneers of 'Singaporean Art'*. Singapura: Glasgow School of Art.

Indonesia

- Adyana, W. (2018). *Pita Maha: Gerakan Sosial Seni Lukis Bali 1930-an*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kraus, W. (2012). *Raden Saleh, Awal Seni Lukis Modern Indonesia*. Indonesia: Goethe-Institut Indonesien.
- Kusnadi, dll. (1991). *Perjalanan Seni Rupa Indonesia dari Zaman Prasejarah hingga Masa Kini*. Indonesia: Panitia Pameran Kias 1990 - 1991.
- Sudjojono, S. (1946). *Seni Lukis, Kesenian dan Seniman*. Yogyakarta: Indonesia Sekarang.
- Supangkat, J. (1995). The Emergence of Indonesian Modernism and Its Background. *Asian Modernism: Diverse Development in Indonesia, the Philippines and Thailand*. Tokyo: The Japan Foundation Asia Center.
- Yuliman, S. (Hasan, A. [ed.], 2001). Kelahiran Seni Rupa Modern di Indonesia. *Dua Seni Rupa*, 55 - 61. Jakarta: Yayasan Kalam.

Gambar

I

Gambar I.1. Pameran *banner* di Ratchadamnoen, Barisan Seniman Thailand, 1975. Sumber:

SinsawatYodbangtoey/<https://www.tfam.museum/journal/Detail.aspx?id=1&aID=16&ddlLang=zh-tw>, diambil pada 20 Juli 2019 10:13 WIB.

Gambar I.2. Pameran Seni Rupa Baru Indonesia '75, Gerakan Seni Rupa Baru, 1975.Sumber: <http://hyphen.web.id/polemik-gsrbi-antara-kusnadi-dan-sudarmadji-dalam-harian-kedaulatan-rakyat-yogyakarta-1975/>,diambil pada 20 Juli 2019 10:14 WIB.

II

Gambar II.1. Fua Haripitak, “Petchaburi”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1949. Sumber: <http://rama9art.org/fua/img/fua2.jpg>,diambil pada 18 Juli 2019 12:15 WIB.

Gambar II.2. Chang Se Tang, “Untitled”, 210 x 245 cm, (medium tidak terdata), 1965.Sumber:

http://rama9art.org/chang/img/chang_saetang_work_11.jpg, diambil pada 18 Juli 2019 12:18 WIB.

Gambar II.3. Felix Resurreccion Hidalgo, “*Las virgenes Cristianas expuestas al populacho*”, cat minyak di atas kanvas, 115 x 157 cm, 1884. Sumber: Wikimedia Commons, diambil pada 18 Juli 2019 13:02 WIB.

Gambar II.4. Victorio Edades, “The Sketch”, cat minyak di atas kanvas, 96 x 117 cm, 1928.

Sumber:

<http://www.postcolonialweb.org/singapore/arts/painters/philippines/edades/2.html> ,

diambil pada 18 Juli 2019 13:06 WIB.

Gambar II.5. U Ba Nyan, “Self Portrait”, cat minyak di atas kanvas, (ukuran tidak terdata), 1937. Sumber:

<http://www.silkwormbooks.com/reviews/burmese-painting-law-yone/images/110-BaNyan.jpg>, diambil

pada 18 Juli 2019 19:39 WIB.

Gambar II.6. Aung Soe Bagyi, “The Black Cat”, (ukuran tidak terdata), Majalah *Shumawa*, Januari 1953.

Sumber:

<https://www.aungsoeillustrations.org/illustrations/ill/?id=109724> . Diambil pada 19 Juli 2019 14:52 WIB.

Gambar II.7. Nguyen Gia Tri, “The Fairies”, laka di atas papan kayu, 290 x 440 cm, 1936.

Sumber:

<http://artasiapacific.com/Magazine/WebExclusives/ReframingModernismPaintingFromSoutheastAsiaEuropeAndBeyond>. Diambil pada 19 Juli 2019 15:25 WIB.

Gambar II.8. Tran Van Can, “Female Militia in the Sea”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1960. Sumber: <https://www.wikiart.org/en/tran-van-can/female-militia-in-the-sea-1960> , diambil pada 19 Juli 2019 15:56 WIB.

Gambar II.9. Nhek Dim, “Harvesting”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1972. Sumber: <http://asteriskpix.blogspot.com/2010/08/nhek-dim-watercolors.html>, diambil pada 20 Juli 2019 10:29 WIB.

Gambar II.10. Lim Hak Tai, “Sentosa”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1953.

Sumber:<https://www.esplanade.com/-/media/tributesg/educators/lim-hak-tai-11.jpg>, diambil pada 19 Juli 2019 16:25 WIB.

Gambar II.11. Redza Piyadasa & Sulaiman Esa, “Empty Bird-Cage after Release of Bird”, *found object*, 1974. Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Redza-Piyadasa-and-Sulaiman-Esa-Empty-Bird-Cage-After-Rele-ase-of-Bird-1974-View_fig2_280931506, diambil pada 19 Juli 2019 16:31 WIB.

Gambar II.12. Liu Kang, “Offerings”, (ukuran dan medium tidak terdata), 1957. Sumber:<https://www.iprivi.com/singapore-art/iconic-artworks/39-liu-kang-offerings> , diambil pada 19 Juli 2019 16:43 WIB

Gambar II.13. Raden Saleh, “Penunggang Kuda Arab Diterkam Singa”, 154 x 168,5 cm, cat minyak di atas kanvas, 1842. Sumber: Wikimedia Commons, diambil pada 23 Juli 2019 13:43 WIB.

Gambar II.14. S. Sudjojono, “Kawan-Kawan Revolusi”,
149 x 95 cm, cat minyak di atas kanvas, 1947. Sumber:
<http://archive.ivaonline.org/img/artworks/big/1347268598.jpg>,diambil pada 26 Juli 2019 11:29 WIB.

Gambar III.1. Perkembangan seni rupa modern Asia Tenggara. Sumber: Ilustrasi penulis.

JUARA 2

Kategori
Pelajar



Jejak Perjalanan Talawang di Tengah Perubahan Sosial dan Budaya Masyarakat Kalimantan Tengah

(Noorhana Sesar Sari)

Keanekaragaman budaya Indonesia yang melimpah serta khazanah alam yang luar biasa indahnya patut kita banggakan dan syukuri. Beragamnya suku bangsa yang ada telah menciptakan begitu banyak karya seni yang unik dan berbeda-beda dengan wilayah lainnya. Perbedaan tersebut melahirkan nilai estetika akibat karya seni tradisionalnya yang eksotik, salah satunya dalam karya seni rupa tradisional. Karya seni rupa tradisional adalah segala benda atau sesuatu hal yang dapat dirasa, diraba, dan dilihat yang tercipta dari hasil mengekspresikan keadaan emosi perupa, yang terkait dengan sikap maupun adat kebiasaan secara turun-temurun yang biasanya bersifat spiritual dan religius.

Anugerah Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan negara yang kita cintai ini dengan beragamnya potensi kekayaan yang dimiliki. Tidak hanya alamnya saja, budayanya pun begitu melimpah. Adanya keadaan yang plural harus dapat kita manfaatkan sebaik mungkin untuk menggali harta kekayaan bangsa ini. Seni rupa tradisional merupakan salah satu dari harta kekayaan tersebut.

Peran seni rupa bagi setiap suku etnis yang ada ternyata sangat membantu dalam mengekspresikan emosi kejiwaan terhadap hal-hal yang ada di sekitar mereka. Salah satu karya seni rupa tradisional yang akan saya bahas kali ini berasal dari tanah kalimantan, yaitu suku Dayak. Suku Dayak adalah suku yang mendiami pulau kalimantan, dimana suku dayak ini memiliki sub suku yang begitu banyak. Oleh karena itu, saya tertarik untuk membahas salah satu karya seni rupa suku dayak yang ada di Kalimantan ini, khususnya Kalimantan Tengah.

Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin lama kita mengalami peristiwa pergeseran budaya akibat dari adanya modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap perubahan sosial dan budaya masyarakat setempat. Seiring perkembangnya,

seni rupa pun mulai mengalami pergeseran fungsinya. Perubahan sosial dinyatakan sebagai suatu gerak yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat, yang menimbulkan adanya perbedaan yang dapat diukur dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan perubahan budaya adalah perubahan yang mencakup perubahan dalam segi budaya masyarakat. Garis besarnya ialah perubahan budaya merupakan bagian dari perubahan sosial. Lalu hubungannya dengan seni apa?.

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, mari mengenal terlebih dahulu apa itu seni. Seni adalah karya yang diciptakan dengan menonjolkan sisi keindahan suatu karya. Suatu seni dapat tercipta berawal dari lingkungan kita. Salah satu contohnya ialah lukisan penangkapan Pangeran Diponegoro, yang tercipta oleh Raden Saleh pada masa penjajahan Belanda. Beliau menciptakan karya tersebut lalu mengirimkannya kepada Ratu Belanda guna mengecam sikap penjajahan yang dilakukan pada masa itu. Jadi, seni itu pada dasarnya tercipta dari sikap dan tindakan sosial yang ada disekitar kita, seperti karya seni tersebut yang menggambarkan rasa ketidaksukaan atas tindakan kejam pemerintahan Belanda pada masa itu. Perasaan yang muncul dapat diekspresikan dalam sebuah seni,

baik itu seni lukis, seni musik, seni tari, seni ukir, dan sebagainya. Itulah sekilas informasi yang dapat saya bagikan sebagai contoh dari hubungan perubahan sosial dan budaya dengan seni. Konsep yang akan saya bahas pada intinya sama dengan sebuah contoh diatas tersebut, yaitu terkait perjalanan Talawang di kehidupan masyarakat Kalimantan Tengah dari masa ke masa dengan adanya perubahan sosial dan budaya.

Jadi, apa itu Talawang?. Talawang atau yang bahasa Indonesianya perisai atau tameng adalah salah satu peralatan perang suku dayak pada masa lalu yang berfungsi untuk melindungi diri dari serangan musuh. Talawang yang dapat saya kategorikan ke dalam trimatra, awal mulanya adalah sebuah perkakas perang yang terbuat dari kayu ulin atau kayu besi dengan dibuat ukiran yang menggambarkan sebuah simbol, namun ada juga yang terbuat dari kayu liat. Kayu ulin dipilih dalam pembuatannya karena selain ringan, kayu tersebut dapat bertahan hingga ratusan tahun, jadi jangan heran jika harga kayu ulin terbilang cukup mahal. Ini bukan sekedar periasi biasa, perisai ini berbeda dengan perisai pada umumnya. Talawang ini berbentuk segi enam memanjang , dengan panjang antara 1 sampai 2 meter dengan lebar 50 sentimeter.

Talawang berfungsi untuk menangkis serangan musuh, atau untuk melindungi diri dari hewan liar karena pada masa itu masyarakat suku dayak hidup di pedalaman hutan yang tentunya berbagi tempat dengan fauna-fauna yang ada di dalamnya. Secara harfiahnya, talawang dapat diartikan untuk menangkis ancaman atau bahaya yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, yang mana hal tersebut mengajak kita untuk selalu bersikap antisipasi dalam berbagai situasi dan kondisi yang ada.

Yang membuat talawang ini berbeda dengan perisai pada umumnya bahwa talawang ini di bagi menjadi 2 macam, yaitu talawang bermotif *gergasi* laki-laki dan talawang bermotif *gergasi* perempuan. Seperti halnya manusia yang hidup berpasangan, talawang pun juga berpasangan.

Suku dayak sangat kental akan kemagisannya, hal tersebut juga berlaku pada sepasang motif talawang *gergasi* laki-laki dan talawang *gergasi* bermotif perempuan. Perbedaan tersebut dapat kita lihat dari ukirannya. Salah satu motif yang sering dijumpai adalah motif *gergasi* atau raksasa. Talawang selain bermotifkan *gergasi*, ada motif lainnya seperti burung tingang atau burung yang dianggap suci oleh suku dayak, atau disebut juga motif burung enggang yang mana suku dayak

menyebutnya *mahatala/pohotara* yang merupakan penguasa alam atas yang dipercaya akan datang saat dalam keadaan genting seperti perang, juga bermotifkan *kamang* atau roh-roh leluhur dari orang dayak yang hanya memakai cawat dan *tangkulas* atau kain kepala berwarna merah dan putih yang diputar bersama. Bentuk dari roh kamang ini bermacam-macam dan warnawarnanya juga berbeda pada tiap-tiap suku, tergantung dengan kepercayaan yang mereka pegang teguh. Motif motif ini berkaitan erat dengan keadaan kehidupan masyarakat dayak yang bergantung pada alam sekitar.

Pada masa lalu ketika berperang, suku dayak akan menggunakan talawang sebagai bentuk pertahanan terakhirnya. Percaya tidak percaya, adanya motif-motif tersebut dapat membuat pemakai menjadi lebih bersemangat dan musuh yang melihatnya akan bertekuk lutut. Perbedaan motif juga memberikan efek yang berbeda kepada orang yang melihatnya. Seperti motif *gergasi* atau raksasa laki-laki yang bersifat tenang dan kuat, serta dengan raut wajah menakutkan yang biasanya bermata merah dan bertaring runcing, apalagi ditambah dengan warna merah darah yang dahulu didapatkan dari darahnya musuh dan warna buah rotan yang dicampur, akan memberikan kesan menakutkan kepada yang

melihat dan terlihat berkesan penuh amarah. *Bahandang* atau warna merah dapat diartikan sesuatu yang bersifat abadi atau tidak pernah luntur menurut kepercayaan suku dayak. Menurut saya sendiri, warna merah yang dihasilkan akan memberikan gambaran keberanian seseorang dan ketangguhan seseorang.

Sedangkan untuk motif *gergasi* perempuan, sifat kefeminimannya cenderung lebih kental terasa, seperti munculnya perasaan kasih sayang seorang wanita, ketangguhan seorang wanita, seperti seseorang yang diliputi rasa penuh iba dan merupakan simbol persahabatan. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh bagi lawan, karena jika mereka melihat ukiran *gergasi* perempuan tersebut, maka ada rasa untuk mengurungkan niatan menyerang.

Untuk motif burung tingang atau burung enggang menurut saya pribadi adalah motif kesukaan saya, karena burung enggang dipercaya sebagai simbol dari persatuan dan diyakini sebagai panglima besar yang mulia. Burung enggang merupakan hewan yang setia, itulah yang membuat saya suka dengan motif ukiran ini. Tidak hanya menggambarkan jiwa kepemimpinan, tetapi kebijaksanaan dan berhati lembut. Burung tingang atau burung enggang dianggap suci selain hal-hal

tersebut karena dianggap sebagai sesosok yang dapat melindungi. Sayangnya yang panjang dan kuat diyakini sebagai salah satu keyakinan masyarakat suku dayak bahwa pemimpin yang baik ialah pemimpin yang dapat merangkul rakyatnya.

Motif selanjutnya adalah motif ukiran *kamang*. Motif ini menurut saya agak sedikit menakutkan, karena *kamang* itu masuk ke dalam simbol pelindung bagi para *pengayau* atau pemenggal kepala. *Kamang* atau simbol perwujudan roh leluhur suku dayak sangat dihormati karena peran keikutsertaan mereka dalam menjaga keseimbangan alam di wilayah Kalimantan. *Kamang* juga banyak membantu orang terdahulu dalam dunia kesehatan, seperti memberitahu penyakit apa yang diderita dan obat apa yang dapat menyembuhkannya. Dalam peperangan pun, talawang yang bermotif *kamang* sangat berpengaruh penting untuk menaklukkan lawan. *Kamang* dapat memberikan kekebalan kepada orang yang meminta pertolongannya.

Selain motif ukiran yang telah saya sebutkan di atas, sebenarnya masih banyak lagi motif lainnya yang masing-masing memiliki filosofi berbeda. Seperti motif naga yang dipercaya sebagai penguasa *alam jata/juata* atau alam bawah, sehingga ia dianggap suci. Ada pula

motif anjing yang berfilosofis hampir serupa dengan burung tingang atau burung enggang, yaitu kesetiaan terhadap majikannya. Anjing adalah hewan yang dahulu kala sering menemani ketika berburu. Hewan ini memberikan begitu banyak bantuan kepada manusia sehingga sebagai ucapan terimakasih, masyarakat suku dayak memuat motif anjing tersebut kedalam ukiran. Anjing merupakan hewan yang memiliki kepekaan ketika berburu.

Talawang itu sendiri pada zaman dahulu tidak hanya dijadikan sebagai perkakas perang saja, tetapi juga sebagai salah satu alat dalam upacara keagamaan *tiwah* atau upacara kematian. Selain fungsinya sebagai alat upacara keagamaan, talawang juga berfungsi sebagai properti dalam tarian, di mana talawang digunakan di dalam tarian mandau talawang dan tarian pepatay, tarian khas suku dayak.

Namun, seiring perkembangan zaman, fungsi dari talawang tersebut mengalami pergeseran nilai kegunaannya. Pada masa kini, talawang lebih dialih fungsikan sebagai hiasan rumah, karena ukirannya yang bernilai estetik. Hal tersebut disebabkan oleh adanya perubahan sosial budaya masyarakat setempat tiap waktunya. Karena sekarang tidak ada lagi peperangan,

maka kebanyakan orang-orang menyimpan talawang sebagai hiasan yang menyimbolkan identitas sukunya. Perubahan sosial dan budaya yang ada menyebabkan pergeseran fungsi terapan menjadi murni. Peralihan fungsi tersebut menjadikan talawang memiliki nilai estetik sekaligus nilai ekonomis yang tinggi.

Walaupun demikian, nyatanya pemuda zaman sekarang terutama generasi suku dayak saat ini seperti kurang menghargai budayanya sendiri. Peminat talawang dikalangan anak muda masih terbilang cukup sedikit, dan yang mengetahui kisah talawang ini hanya segelintir orang saja serta para orang tua saja. Sebenarnya untuk motif yang sekarang, talawang bersifat lebih fleksibel yang tentunya menekan keestetikan talawang itu sendiri. Talawang yang dijual orang di pasaran tentunya lebih menyesuaikan zaman tanpa meninggalkan ciri khas yang sudah ada.

Penyesuaian tentunya terjadi pada tiap-tiap kesenian yang ada saat ini. Talawang sebagai salah satu contoh dari sekian banyaknya benda yang mengalami perubahan fungsi pakainya. Perubahan sosial dan budaya sendiri terjadi didasari dengan 2 faktor, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas penduduk, teknologi dan penemuan baru, ekonomi,

konflik, serta revolusi. Sedangkan faktor eksternalnya terdiri dari faktor alam dan pengaruh kebudayaan masyarakat lain.

Faktor internal yang paling mempengaruhi perubahan yang ada adalah penduduk itu sendiri. Bagaimana kehidupan sosial yang ada pada saat ini dan dahulu tentunya akan mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat. Adanya faktor tersebut mendorong revolusi masyarakat dalam menyelesaikan suatu pertikaian. Dahulu, orang berperang guna dapat mengambil wilayah kekuasaan atau menghadapi serangan musuh, tetapi sekarang dapat dilakukan dengan cara mediasi antara pihak yang satu dan lainnya, maka peperangan pun mulai ditinggalkan. Hal tersebut menjadikan benda- benda yang mereka gunakan akan disimpan sebagai simbol sosial dan identitas budayanya. Perkembangan saat ini, talawang diperjualbelikan sebagai benda bernilai ekonomis dan tentunya estetik, cocok dijadikan sebagai pajangan di museum ataupun di rumah.

Faktor selanjutnya adalah faktor eksternal, yaitu adanya perubahan alam sekitar seperti berkurangnya jumlah hutan yang ada. Perbedaan geografis yang ada menjadikan pola kebiasaan masyarakat ikut berubah,

yang awalnya berburu menjadi bercocok tanam. Sekarang di Kalimantan Tengah sendiri tidak hanya ada suku dayak saja, tetapi saat ini meningkatnya mobilitas transmigrasi menyebabkan keheterogenan penduduk. Sehingga lama-kelamaan budaya yang ada ikut tergeser.

Pengaruh modernisasi dan globalisasi yang menimbulkan perubahan sosial dan perubahan budaya saat ini mengalami pro dan kontra, khususnya yang menyangkut permasalahan tradisional. Adanya arus globalisasi dan modernisasi bisa menjadi sebuah peruntungan jika dapat disikapi dengan baik. Salah satunya dengan menyebarkan nilai positif yang ada dari berbagai benda-benda budaya yang ada, talawang sebagai contohnya. Talawang juga saat ini dijadikan sebagai lambang provinsi Kalimantan Tengah, sesuai moto suku dayak "Isen Mulang" yang berarti pantang mundur, menghadapi kehidupan dengan pantang menyerah merupakan makna tersendiri dari talawan

Nilai positif yang terdapat dari talawang selain mencerminkan semangat dalam mengatasi permasalahan, juga mencerminkan bahwa suku dayak adalah suku yang begitu menjunjung tinggi sikap toleransi dan sikap antisipasi, serta sikap berjiwa sosial, karena pada dasarnya mereka sangatlah menjaga

alamnya dan sangat bersahabat dengan perbedaan tiap suku etnis dayak lainnya. Hal lain yang mencerminkan nilai positif lainnya adalah talawang menggambarkan seseorang yang begitu menghormati para leluhur. Pernyataan tersebut dapat kita lihat sendiri dari berbagai ukiran yang begitu menjulang tinggi para leluhurnya.

Alih-alih menakutkan, justru talawang terlihat lebih berwibawa. Kebanyakan orang luar mengira suku dayak sangat tertutup dan terlihat menakutkan, padahal justru mereka sangatlah terbuka satu dengan lainnya. Mereka hanya akan menggunakan peralatan seperti talawang jika dalam keadaan bahaya. Untuk itulah mengapa di zaman yang terus mengalami kemajuan dan perubahan ini perlu dimanfaatkan sebagai cara untuk mengenalkan karya seni yang masih banyak belum dikenal orang, seperti talawang ini.

Perjalanan talawang dari masa ke masa mengalami begitu banyak perubahan. Saat ini penting bagi kita semua untuk memulai mengenal dan melestarikan kesenian yang ada. Peranan pemuda sangat penting dalam mengemas karya seni rupa tradisional menjadi menarik sehingga orang-orang akan tertarik untuk mengetahui bahkan membeli karya tersebut.

Tentunya akan membantu mempromosikan kebudayaan kita lebih dikenal dan menambah pemasukan daerah maupun negara.

Pentingnya kita sejak dini diajak untuk menikmati seni rupa tradisional yang ada tentunya akan menjadikan generasi lebih terbuka dan mencintai kebudayaannya tanpa memberikan kesan etnosentris. Generasi yang hebat adalah generasi yang mencintai budayanya dan mengetahui wawasan seni tiap-tiap daerah yang ada. Walaupun tidak semuanya tahu, tetapi alangkah baiknya jika kita setidaknya mengetahui salah satu benda tradisionalnya yang menjadi ciri khas pada tiap-tiap tempat.

Seni bukanlah hal yang sulit untuk kita pelajari, karena seni berasal dari lingkungan kita sehari-hari. Jangan pernah malu dengan kebudayaan kita, justru kita seharusnya bangga. Talawang mencerminkan begitu banyak nilai positif yang dapat kita ambil hikmahnya dalam pembelajaran kehidupan. Talawang juga mengajarkan kita tentang *don't judge book by its cover*, jangan memandang suatu hal hanya dari luarnya saja. Perkakas perang itu hanyalah sebuah frasa nomina, bukan hal yang harus ditakuti, karena sebuah frasa tidak hanya mencerminkan satu makna.

Talawang yang merupakan simbol masyarakat suku dayak sendiri merupakan bukti nyata dari seni tradisional nusantara bahwa benda yang ditakuti itu bisa menjadi benda yang bernilai tinggi. Ukiran yang bergitu banyak memiliki filosofis tentang kehidupan merupakan poin tambahan dari talawang khas suku dayak. Diharapkan dengan kita mengetahui apa itu talawang dapat memotivasi kita untuk menjadi pribadi yang tangguh dan pribadi yang selalu berhati-hati dalam bertindak. Saya sendiri merasa begitu bangga menjadi bagian generasi suku dayak, karena begitu hebatnya talawang tercipta oleh perupa pada masanya. Tanpa harus belajar di perguruan tinggi, leluhur kami dapat membuat karya yang indah dengan pola yang berbeda-beda. Alamlah tempat para leluhur belajar banyak hal. Hal tersebut menjadi bukti bahwa seni memang berasal dari alam sekitar kita. Kita dan alam saling bergantung satu sama lainnya, sehingga memberikan nuansa harmonisasi yang seimbang.

Mencintai seni sama halnya dengan mencintai kehidupan kita sendiri. Kehidupan dunia adalah kehidupan yang menghasilkan banyaknya karya seni bermunculan. Perkembangan peradaban mengolah karya seni yang biasa menjadi luar biasa, dan dapat pula

mengubah fungsi kegunaannya sesuai perkembangan zaman. Entahkah itu murni ataupun terapan, seni tetaplah sesuatu hal yang indah dan dapat dinikmati semua kalangan. Seni pulalah salah satu sarana kita dapat merasakan apa yang dirasakan oleh sang seniman.

Seni itu adalah sesuatu yang unik di mana banyak sekali rasa yang dapat kita rasakan layaknya perasaan itu hidup dan terus bertumbuh. Hidup merupakan seni, karena hidup memiliki banyak rasa yang dihasilkan dari waktu ke waktu. Seni rupa tradisional adalah rasa masalalu yang kini terus bertumbuh menghasilkan rasa yang baru tanpa meninggalkan corak rasa lamanya. Seni itu dinamis layaknya kehidupan.

Ia terus bergerak melewati masa. Hidup layaknya sebuah seni, banyak rasa yang ia hasilkan, banyak makna pula yang ia berikan. Jejak perjalanan talawang di antara perubahan era ini membuktikan bahwa seni akan selalu hidup layaknya manusia, jika semula ia adalah terapan, maka suatu saat ia akan menjadi murni. Ketika semasa muda kita bekerja, maka semasa tua saatnya kita beristirahat. Jadi, seni adalah bagian terpenting kehidupan yang memberikan kita sejuta rasa dan makna.

JUARA 3

Kategori
Umum



Membingkai “*Pseudo-Chaos*” dengan Seni Generatif (Aditya Nirwana)

“From another point of view, the question concerning the separation of the arts, their respective autonomy, and their possible hierarchy, loses all importance. For there is a community of the arts, a common problem. In art, and in painting as in music, it is not a matter of reproducing or inventing forms, but of capturing forces. For this reason no art is figurative”.

Gilles Deleuze,

Francis Bacon : The Logic of Sensation, 2017, p.56

Suatu Hari di PBSR 2018 dan CLOJURE/CONJ 2018

“Katanya, karyaku ini remeh-temeh, soalnya waktu *bikin ndak* keluar keringat!”, demikian kira-kira gerutu teman saya, seorang seniman media baru asal Malang. Setelah mengusap peluh di dahi, dengan senyum kecut ia kembali mengomel. Hari itu adalah pembukaan Pameran Besar Seni Rupa (PBSR) 2018 di Kota Batu, Jawa Timur, tepat pada hari Sabtu, 15 September 2018. Dengan dihelat oleh Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan Indonesia, dan dikuratori oleh Djuli Djatiprambudi, *event* nasional ini ternyata sudah kali

yang ke-6. Saat itu, untuk mendukung wacana Indonesiana, diusunglah tema cerita Panji. Rupa-rupa karya rupa memenuhi setidaknya 2 *venue* yang berbeda, anggitan sekitar 100-an seniman dari berbagai pelosok negeri, baik yang melalui mekanisme *open call* maupun undangan tertutup.

Kembali ke teman saya yang tadi itu. Semula saya berdiri di depan karya yang ia buat, sebuah *video art* yang terjukstaposisi dalam 2 kanal video LED TV 43”, namun kini saya harus mengikuti langkahnya yang seolah-olah akan melabrak seseorang. Ia beranjak dari tempatnya semula, melangkah menyusuri lorong pameran yang nyaris penuh sesak oleh pengunjung. Badannya yang tambun menerombol kerumunan, sesekali bahunya bertumbukan dengan pengunjung. Aksinya itu otomatis membuka jalan bagi saya yang berjalan di belakangnya nyaris tanpa rintangan, hingga sampailah kami di dekat pintu masuk. Tampak di sana sebuah karya instalasi 19 buah keramik *earthenware* dengan ukuran bervariasi, dan dengan dimensi keseluruhan sekitar 4 x 3 x 2 m. Kesemuanya berwujud bentuk konkret, dengan komposisi keseimbangan formal yang anggun, monumental, dan kalo boleh dibilang,

cukup masif. Di depan karya itu, teman saya tadi, masih juga bersungut-sungut. Kepalanya celingak-celinguk seperti mencari sesuatu, lalu sejurus kemudian ia berkata, “*Nah*, itu dia, ayo ke sana!”. Tak jauh dari instalasi keramik itu berdiri seorang laki-laki paruh baya yang dikerumuni sejumlah orang yang seluruhnya perempuan, sedang serius menjelaskan sesuatu. Tak menghiraukan hal itu, teman saya segera menghampiri, masuk ke dalam kerumunan lalu menyela pembicaraan. “*Nah*, ini yang bilang kalau karyaku *bikinnya ndak* keluar keringat, padahal *footage*-nya kan harus disyuting, keluar keringat, keluar *duit* juga!”, katanya kepada laki-laki paruh baya itu, dan sesekali juga menatap saya. Setengah menghiraukan perkataan teman saya tadi, pria paruh baya itu nampak kebingungan.

“*Ya*, tapi *kan* tidak banyak keringatnya, habis syuting *sampeyan* kan duduk di depan komputer *to?*, itupun sebentar, tidak lama.” Katanya kepada teman saya.

“Apa ya harus keluar banyak keringat? Sebanyak apa? *Toh*, saya *bikin* juga mikir lama itu!” Timpal teman saya.

“Kalau hanya mikir, saya juga mikir, tidak *ngawur*! Setelah itu saya masih harus bikin *sket*, setelah

sebelumnya memikul berkarung-karung tanah liat!” Kata pria paruh baya itu. Sejauh urusan keringat, rupanya ia tak mau kalah.

“*Lha* saya juga *ngedit*, itu keahlian khusus, memangnya *njenengan* bisa *ngedit*?”, Sejauh urusan teknologi, teman saya itu seolah mendapat senjata pamungkas.

“*Emang sampeyan* juga bisa *ngglasir*?” Laki-laki paruh baya itu tetap tak mau kalah. Perdebatan itu terus berlanjut mengenai siapa yang paling banyak mengeluarkan “keringat”. Lucunya, dengan nada seteru yang sama, mereka berdua kembali berpameran di Festival Panji Nusantara 2019 di kota Malang bulan Juli lalu. Laki-laki paruh baya itu saya juga mengenalnya, konon suka *nylathu* seni kontemporer atau media baru yang ia anggap *edan-edanan* atau mengabaikan aspek teknik. Beberapa waktu yang lalu, saat berkunjung ke tempat saya bekerja, karya ilustrasi yang saya buat sepenuhnya dengan teknik digital pun juga menjadi sasaran, “Gambar *kok garing*, tidak bau keringat sama sekali, tak berjiwa!”. Apakah karena ilustrasi yang saya buat bergaya *kawaii-manga*? Entah, saya juga masih bertanya-tanya, apakah “keringat” ini juga termasuk suatu hal yang substansial dalam seni? Karena setahu saya, keringat adalah air yang dikeluarkan oleh tubuh (kelenjar keringat) untuk mengatur suhu tubuh. Unsur

utamanya adalah natrium klorida, *alias* garam dapur. Saya masih sulit menemukan benang merah antara garam dapur dengan seni, karya seni, ataupun seniman. Ataukah yang dimaksud dengan “keringat” ini adalah *effort*? Pertanyaan selanjutnya, bagaimana cara mengetahui sebuah karya seni dikerjakan dengan *effort* yang besar? Apakah dari energi yang dikeluarkan oleh seniman? Tentu, cara untuk mengetahuinya adalah dengan jalan menghitung energi atau kalori yang dibakar pada saat proses penciptaan karya seni. Jika demikian halnya, saya pikir, akan banyak seniman yang jatuh sakit atau kelelahan demi sebuah karya yang bernilai tinggi.

Sementara kita tinggalkan dahulu “keringat” yang sudah kadung menjadi wacana seni rupa ini. Di belahan bumi yang lain, satu bulan setelah PBSR 2018, dihelat CLOJURE/CONJ 2018 di Durham, North Carolina, Amerika Serikat. Clojure merupakan salah satu nama bahasa pemrograman dalam *platform* Java.¹ Adapun CLOJURE/CONJ merupakan konferensi yang mempertemukan baik individu maupun perusahaan pengguna dan pengembang Clojure dari berbagai

¹ Lihat Reilly, E.D. 2003, *Milestones in Computer Science and Information Technology*, Greenwood Publishing Group, California. pp. 156–157. Clojure masih dalam keluarga Lisp. Lisp adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi (*high-level programming language*). Semenjak didesain oleh John McCarthy pada sekitar tahun 1958, Lisp merupakan bahasa pemrograman tertua kedua yang saat ini telah dipergunakan secara luas. Seperti turunan Lisp lainnya (ARC, AutoLIPS, Interlips, dan lain sebagainya), Clojure memperlakukan kode sebagai data dan memiliki sistem makro Lisp.

belahan dunia. Dalam konferensi tersebut, di hadapan sekitar 400-an orang, Tyler Hobbs yang mashur sebagai “*generative artist*” mengatakan demikian :

*“I make artwork that typically has no input. It's not any sort of data visualization or image processing. Everything that's needed to generate the image is contained within the program itself, and whatever the program outputs is the final product. Typically, I'm working with digital images as the final product, but I don't strictly do that. Sometimes I break into the physical world, and I create things like this, which is a plotter painting. This is an actual painting, but it was created with a plotter, which is sort of a simple robot.”*²

Hobbs mengatakan bahwa secara tipikal, ia menciptakan karya seni nyaris tanpa “*input*”. “*Input*” dalam hal ini dipahami sebagai “material masukan” yang dibutuhkan untuk menciptakan karya seni. Misalnya, seorang seniman video, memiliki rekaman (*footage*) sebagai elemen-elemen yang nantinya akan disusun berdasarkan komposisi tertentu untuk menjadi karya seni yang utuh. Atau seorang pelukis potret, *input*-nya adalah foto asli dari wajah orang yang akan dilukis. Hobbs menciptakan karya seni dengan menggunakan sebuah system (program) yang mampu menghasilkan

² Hobbs T. 2019. Code Goes In, Art Comes Out, [online] Available at: <https://tyler_hobbs.com/essays/2019/code-goes-in-art-comes-out> [Accessed 15 Juli 2019]. Presentasi Hobbs di CLOJURE/CONJ 2018 dapat dilihat di <<https://www.youtube.com/watch?v=LBpqoj2nOQo&t=1055s>>

produk akhir berupa karya seni tanpa masukan apapun. Secara banal, hal ini bisa kita bayangkan seperti bagaimana jika kuas, cat, kanvas, dan cat minyak, kita kondisikan agar kesemuanya itu “bergerak-gerak” sendiri, lalu secara mengejutkan menghasilkan lukisan romantik yang anggun. Kita tinggal bubuhkan tanda tangan dan nama kita di sana. Bagaimana mungkin hal tersebut terjadi? Tentunya enak sekali, dan kecuali karena udara yang sangat panas, tidak ada setetespun keringat. Jika teman saya yang seniman media baru tadi dituduh tidak mengeluarkan keringat saat membuat karya seni, sedangkan ia masih harus merekam untuk mendapatkan material, lalu bagaimana dengan Hobbs? Kalaupun dia benar-benar seniman, tentu dia adalah seniman termalas di dunia. Tapi nanti dulu, jangan-jangan apa yang Hobbs sebut sebagai “*artwork*” hanyalah klaim sepihak dirinya. Mungkin kita dapat menengok gambar 1 di bawah ini, yang merupakan komposisi visual yang oleh Hobbs di-“bangkit”-kan melalui sistem (*generated image*). Ketiganya ia tampilkan di CLOJURE/CONJ 2018.

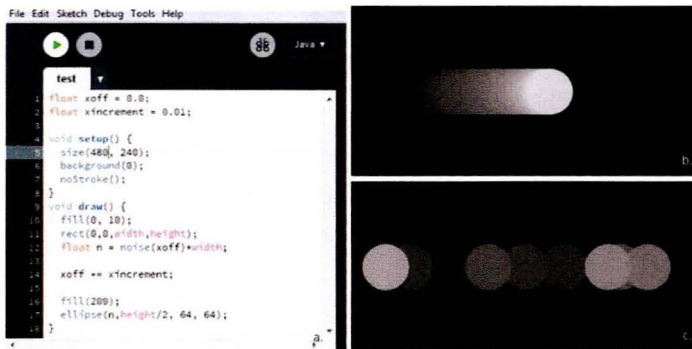


Gambar 1. 3 karya Hobbs yang ia presentasikan di di CLOJURE/CONJ 2018. Berasal dari sistem yang ia kembangkan dengan bahasa perograman Clojure. (Sumber : Hobbs, 2019. Hak Cipta pada Tyler Hobbs)

Di sela-sela presentasinya, ketiga bentuk komposisi visual non-figuratif itu ditampilkan begitu saja di layar tanpa penjelasan lebih jauh mengenai judul, dimensi, maupun mediumnya. Saya dapat memahami, dalam hal ini penekanan Hobbs tidak pada hasil akhir yang nampak seperti lukisan abstrak tersebut, melainkan pada bagaimana metode yang dipergunakan sehingga tercipta hasil akhir sedemikian rupa. Hobbs membuat gambar tersebut dengan algoritma pemrograman yang sudah dirancang sebelumnya. Dengan algoritma yang sama (tanpa ada perubahan kode), ia menjalankan program tersebut beberapa kali, dan tercipta beberapa komposisi bentuk dan warna yang berbeda. Bahkan Hobbs sendiri nyaris tidak dapat memprediksi bentuk,

warna, dan komposisi seperti apa yang akan muncul ketika program tersebut dijalankan pada kali yang ke-24. Dalam tataran tertentu, hasil yang dicapai dapat sangat tak terduga. Algoritma dalam program tersebut dirancang (ditulis) dengan tingkat keacakan (*randomness*) yang tidak terlalu ekstrim, mulai dari struktur hingga detail-detail halus. Itulah mengapa meskipun tidak ada bentuk yang sama persis, kita masih dapat melihat keterkaitan diantara ketiganya baik secara bentuk, warna, maupun komposisi. Di samping itu, algoritma dirancang untuk mengekspresikan bentuk segitiga secara rekursif, seperti pada saat dua cermin berhadapan, paralel antara satu dengan yang lain, maka objek yang tertangkap adalah suatu bentuk rekursi yang tak terbatas. Hasilnya, kita melihat cukup banyak bentuk segitiga di sana. Namun, tidak ada segitiga yang sama persis, karena setelah rekursi, algoritma tidak membelah segitiga tersebut secara sempurna, melainkan membaginya dari titik-titik atau dengan garis yang acak, bahkan memotongnya tidak dengan garis lurus, namun dengan garis kurva. Ini semua terjadi pada setiap segitiga yang terekspresikan, dan dapat mengalami intensitas yang tinggi pada bagian dan waktu tertentu dalam bidang, namun dapat juga tidak pada bagian dan waktu yang

lain. Setiap segitiga secara acak kemudian dikelompokkan, lalu didistribusikan ke arah yang berbeda. Adapun warna dapat diwariskan dari segitiga kepada induk segitiga-segitiga kecil setelah terpotong. Namun yang terjadi, juga tidak selalu demikian, peristiwa ini juga berlangsung secara acak dan beralih ke warna yang lain dengan beragam kemungkinan. Pendeknya, sistem yang digunakan oleh Hobbs ini seolah-olah mendorong ke suatu arah tertentu, namun juga tidak secara eksplisit menetapkan apa yang perlu terjadi atau hasil akhir tertentu. Hobbs mengistilahkan fenomena ini sebagai “keacakan terpandu” (*guided randomness*). Karena keacakan terpandu ini ketiga karya Hobbs nampak berbeda, sekaligus memuat suatu “aturan main”, sehingga di samping keacakan, kita juga dapat melihat sesuatu yang konsisten dalam karyanya.



Gambar 2. (a) Script/kode yang ditulis dalam lingkungan Processing; (b) Sesaat ketika *script*/kode pada gambar 2 dijalankan (*run*); (c) Sesaat ketika *script*/kode pada gambar 2 dijalankan, setelah dilakukan pergantian “noise” dengan “*random*” pada elemen *float n = noise(xoff) * width* (baris ke-12) (Sumber : dokumentasi penulis)

Pertanyaannya, bagaimana sistem ini dibangun? Dalam ceramahnya itu Hobbs mengemukakan bahwa ia menyusun sistem tersebut dengan menggunakan perangkat lunak Quil yang berbasis Clojure, dan Processing yang berbasis Java. Yang kedua, setidaknya cukup populer di satu dekade terakhir. Sebagaimana bahasa manusia, bahasa pemrograman juga terkait dengan keluarga bahasa yang menjadi induknya. Processing berbasis Bahasa pemrograman Java, atau setidaknya secara sintaksis nyaris identik dengan Java. Perangkat lunak besutan Casey Reas dan Ben Fry ini juga menggunakan PostScript (basis PDF), dan OpenGL (spesifikasi grafis 3D), sebagai dasar pengolahan

elemen gambar 2 dimensi dan 3 dimensi. Untuk memberikan gambaran sederhana mengenai “keacakan terpandu” dalam sistem yang dibangun Hobbs, mungkin kita perlu sedikit menyimak kode (algoritma) yang ditulis dengan menggunakan Processing pada gambar 2. 18 baris kode pada gambar 2(a) ditujukan untuk memunculkan lingkaran yang bergerak bebas dalam sumbu x (1 dimensi), dengan efek visual Perlin Noise.³ Gambar 2(b) merupakan salah satu momen sesaat ketika lingkaran tersebut bergerak. Kata kunci *void setup* dipergunakan untuk membentuk kondisi awal medium, yakni berupa ukuran dan warna latar belakang. Adapun *void draw* dipergunakan untuk memutuskan kualitas objek, berupa warna, reaksi, kecenderungan atau sifat-sifat. Arah gerak lingkaran tersebut *random*, namun masih dalam parameter sumbu x (bergerak ke kanan dan ke kiri).

Lingkaran bergerak dengan kecepatan *random*, dengan efek Perlin Noise mengikuti di belakang seperti ekor. Semakin cepat lingkaran bergerak, efek Perlin

³ Perlin, K. 2002, ‘Improving Noise’, *SIGGRAPH '02 Proceedings of the 29th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques* noise, p. 681-682. Perlin noise adalah jenis *gradient noise* yang dikembangkan oleh Ken Perlin pada tahun 1983 karena rasa frustrasinya terhadap tampilan grafik komputer yang kaku dan masinal pada saat itu. Sejak diperkenalkan 17 tahun lalu, *noise* telah banyak digunakan dalam grafis.

Noise semakin panjang, namun kita tidak tahu kapan lingkaran meningkatkan kecepatan atau mengurangi kecepatan. Kita juga tidak pernah tahu kapan lingkaran bergerak ke kanan atau ke kiri, atau pada koordinat berapa lingkaran tersebut mengubah arah. Meskipun acak, sistem tersebut terpandu, kita tetap menentukan dimensi medium, bentuk dan warna objek, sumbu gerak, dan tentunya menentukan efek visual apa yang akan digunakan. Intensitas keacakan ini dapat ditingkatkan dengan mengubah beberapa elemen pada kode. Semisal, saya mengganti kata kunci “noise” pada $float\ n = noise(xoff)*width$ (baris ke-12), dengan kata kunci “random” sehingga menjadi $float\ n = random(xoff)*width$. Dengan demikian didapatkan nilai noise secara acak berdasarkan $xoff$ dan skala sesuai dengan lebar medium sebagaimana yang tampak pada gambar 2(c).

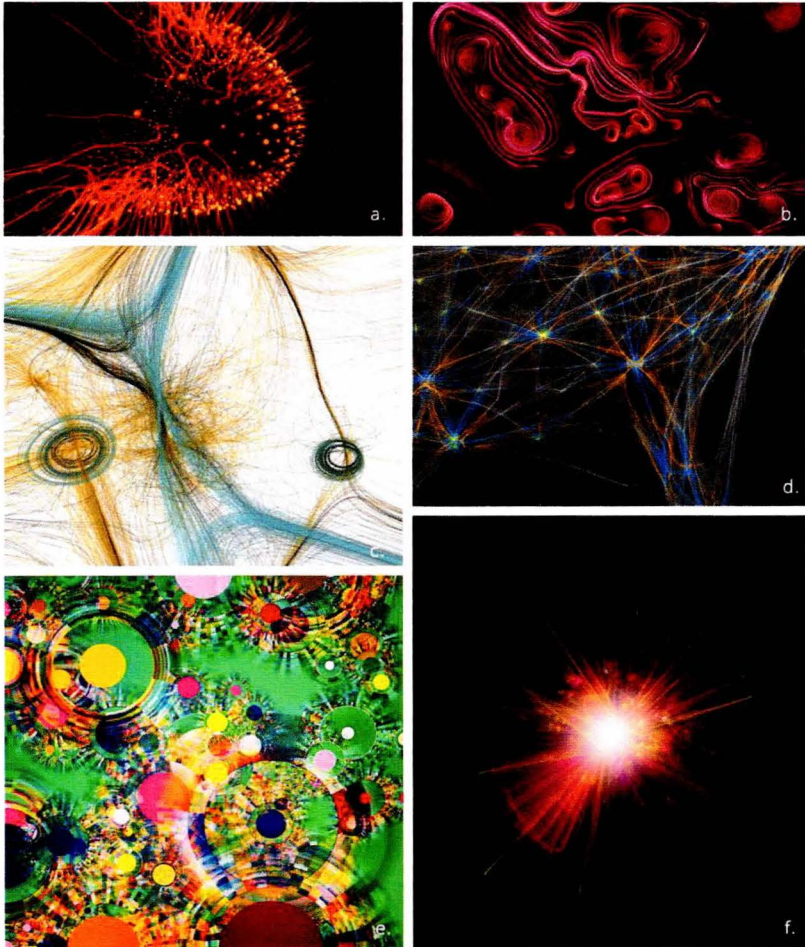
Mungkin hal ini terasa teknis sekali. Karena memang tulisan ini bukan *tutorial*, kita boleh saja melewati paragraf di atas. Maksud saya, setidaknya ada dua pertimbangan mengenai penjelasan aspek teknis tersebut. *Pertama*, penekanan saya lebih kepada bagaimana menunjukkan sifat “keacakan yang terpandu” sebagaimana yang diungkapkan oleh Hobbs.

Kedua, jenis seni rupa ini, sebagaimana *genre* seni media baru yang lain, mengandaikan adanya durasi disamping ruang. Namun, karena bersemayam dalam ruang virtual, maka durasi yang ada di sana juga bersifat virtual, dan itu tidak terbatas. Sejauh sistem yang terdiri dari algoritma pemrograman tersebut dijalankan, akan tercipta lingkaran-lingkaran baru setiap detiknya pada titik-titik koordinat yang sama sekali acak, dan kemudian bergerak pula secara acak. Sejauh Hobbs menjalankan sistemnya, maka segitiga-segitiga unik terus bermunculan, membelah diri menjadi segitiga yang baru, lalu berkelompok secara acak dengan segitiga yang lain dan kemudian menuju ke suatu arah yang tidak dapat diprediksi sebelumnya. Hal tersebut terjadi secara terus-menerus, sampai Hobbs memutuskan untuk menutup perangkat lunak, atau terjadi pemadaman listrik. Jenis seni rupa ini merupakan seni yang “bertumbuh” pada lingkungan yang telah dikondisikan sebelumnya. Ketiga karya Hobbs merupakan 3 momen yang tertangkap olehnya (mungkin melalui *screen capture* atau cara yang lain) ketika sistem dijalankan dan objek-objek di dalamnya terus bertumbuh dan bergerak.

Dari kedua hal yang menjadi pertimbangan tersebut, yakni keacakan yang terpandu dan kebertumbuhan, artinya jenis seni rupa ini memiliki banyak potensi hasil akhir. Hasil akhir dalam hal ini dapat dimaknai dalam dua bentuk, yakni : 1) Sebagai karya seni media baru yang utuh, disajikan berbasis layar (*screen-based*), dan tentu berdurasi; atau 2) Sebagai fragmen peristiwa yang dibekukan secara selektif melalui screen capture. Bentuk yang ke-2 umumnya dicetak (*print-based*), sebagaimana karya Hobbs sebelumnya. Melalui hasil yang bersifat potensial (dan beragam) itulah jenis seni ini oleh Galanter disebut sebagai “*generative art*”. “*Generative*” dalam hal ini mengacu kepada suatu jenis seni yang memiliki beragam potensi hasil akhir dengan menggunakan sistem pembangkit (*generating system*).⁴ Selanjutnya, dalam tulisan ini saya memberanikan diri untuk menerjemahkannya dalam bahasa Indonesia menjadi “seni generatif”. Dalam uraian berikutnya, ketimbang memberikan penjelasan definitif mengenai seni generatif, saya akan mencoba memaknai seni ini dalam elaborasi dari sudut pandang sains, teknologi, dan

⁴ Galanter, P. 2003, ‘What is Generative Art ? Complexity Theory as a Context for Art Theory’, *GA2003–6th Generative Art Conference*

filsafat untuk mengurai konsep di balik bentuk, karakteristik, dan juga metode dari seni yang “tidak berkeringat” ini. Namun, sebelumnya kita dihadapkan pada suatu contoh yang sangat sederhana seperti lingkaran putih yang bergerak kesana-kemari yang dibangkitkan di atas sistem yang dibangun dari 18 baris kode. Mungkin pertanyaan yang muncul adalah “Bagaimana mungkin hal bodoh semacam itu dikatakan sebagai seni?”. Jika ketiga karya Hobbs tidak cukup meyakinkan Anda bahwa apa yang sedang kita bicarakan saat ini adalah seni, sedangkan dalam tulisan ini saya tidak akan memperdebatkan lagi “apa itu seni?”, Anda dapat menyaksikan karya seni generatif dari beberapa orang seniman di bawah ini (gambar 3), dan sedikit mempelajari biografi mereka, alih-alih mempelajari metodologi produksinya.



Gambar 3.(a) "*Jelly (Magnetosphere)*" (2007), oleh Robert Hodgkin; (b) "*Addition/Subtraction*", Variant (2010), oleh Robert Hodgkin; (c) "*Path*" (2001), oleh Casey Reas; (d) "*Renders*" (2005, oleh Aaron Koblin; (e) "*VVRRR*" (2018), oleh Manolo April; (f) "*Perth Arts Festival Branding*" (2010), oleh Matt Pearson. (Sumber :Pearson, 2011; Bailey, 2018)

Dari Evolusi Organik ke *Evolutionary Computation* : *Bring Order to Chaos*

Teori seleksi alam, kedengarannya cukup akrab di telinga kita, bahkan yang awam sains sekalipun. Demikian pula dengan “evolusi”, yang setiap kali mendengarnya, bangkitlah imaji tentang sosok Darwin lengkap dengan teori “monyet”-nya. Teori evolusi, meskipun dalam beberapa hal masih memiliki banyak persoalan, ia sudah kadung direduksi hanya berkuat pada manusia dan monyet saja. Toh, Darwin tidak pernah mengatakan manusia itu keturunan langsung dari monyet. Meskipun sebagian orang melihatnya sangat bertentangan dengan filsafat, dan bahkan agama, harus diakui, sampai detik ini teori evolusi merupakan penjelasan paling masuk akal ihwal menjawab asal mula dan keanekaragaman makhluk hidup di planet ini. Terdapat tiga fakta dasar sebagai pilar yang menopang teori evolusi, yakni : 1) Adanya tingkatan (strata) pada makhluk hidup, dari organisme berderajat rendah, hingga organisme berderajat tinggi; 2) Organisme yang lebih “kompleks” menampakkan diri di bumi setelah kemunculan organisme yang sederhana; 3) Ditemukannya fosil-fosil “makhluk antara” atau “makhluk peralihan”. ⁵Dalam *The Origin of Species* by

⁵ Lihat Waluyo, L. 2019. *Evolusi Organik*, Penerbit Universitas Muhammadiyah, Malang. pp. 3-4.

⁶ *Ibid.*, pp. 47-50

Means of Natural Selection, or The Preservation of Favored Race yang monumental itu, secara eksplisit Darwin menyatakan bahwa evolusi terjadi karena seleksi alam. Seleksi alam menjadi sebab utama terjadinya evolusi karena beberapa hal,⁶ yakni :

1. Kecenderungan makhluk hidup yang memiliki fertilitas tinggi;⁷
2. Meskipun memiliki fertilitas tinggi, jumlah individu keseluruhan tidak tak terkendali, ada hambatan, dan yang berhasil melewatinya adalah individu yang tetap hidup;
3. Adanya perjuangan untuk hidup dari persaingan, pemangsaan, dan faktor alam/lingkungan;
4. Adanya keragaman (variasi) dan beragam faktor yang menentukannya;⁸

⁷ Maksudnya tingkat kesuburan yang relative tinggi, semisal tidak terdapat hambatan dalam perkembangbiakan, maka sesungguhnya bumi tidak mampu menampungnya. Hal ini dapat diilustrasikan pada salah satu spesies siput laut betina yang menghasilkan 500.000 butir telur dalam satu musim. Jika semua menetas dan menjadi dewasa, setelah beberapa generasi, seluruhnya memiliki volume 11 kali volume bumi.

⁸ Makhluk hidup sangat beranekaragam, tidak sama satu sama lain, bahkan antar individu dari induk yang sama dalam satu spesies sekalipun. Keanekaragaman ini diwariskan kepada keturunan selanjutnya, dan menjadi penyebab keberhasilan dalam perjuangan hidup (poin ke-3). Misalkan jika satu spesies sama persis, maka bisa jadi terjadi kepunahan massal karena kesemuanya tidak mampu bertahan dari persaingan, pemangsaan dan faktor alam.

5. Adanya kenyataan bahwa “yang lestari adalah yang mampu beradaptasi”, atau *survival of the fittest*;⁹
6. Lingkungan atau alam yang terus berubah, mendorong munculnya spesies-spesies baru.

Karena yang tetap lestari adalah yang mampu beradaptasi dengan ciri-ciri dan sifat-sifat tertentu, maka terjadilah evolusi. Tentu hal ini terjadi secara perlahan-lahan dan memakan waktu yang lama. Demikian kira-kira sabda Darwin, penggagas “teori monyet” itu. Lalu apa yang menjadikan ciri-ciri atau sifat-sifat pada makhluk hidup tersebut? Melalui apa sifat-sifat tersebut diwariskan kepada anak-cucunya? Jawabnya, tidak lain adalah gen. Gen mengendalikan sifat-sifat individu melalui sintesis protein yang menjadi bahan baku enzim, dan enzim merupakan biokatalisator bagi reaksi biokimiawi dalam tubuh individu. Hasil reaksi ini berupa sifat, kemampuan, dan juga emosi-emosi seperti susah, sedih, ataupun marah.

Sekadar mengingat pelajaran Biologi sewaktu SMP dulu, asam nukleat merupakan penyusun utama materi genetik, yang dalam konteks ilmu genetika

⁹ Masih berkenaan dengan keanekaragaman, tidak semua individu mampu berjuang untuk hidup, hanya yang mampu beradaptasi dan menjadi “berbeda” dengan ciri-cirinya barunya yang akan tetap hidup. Individu yang berhasil mewariskan ciri-ciri itu kepada anak-cucunya.

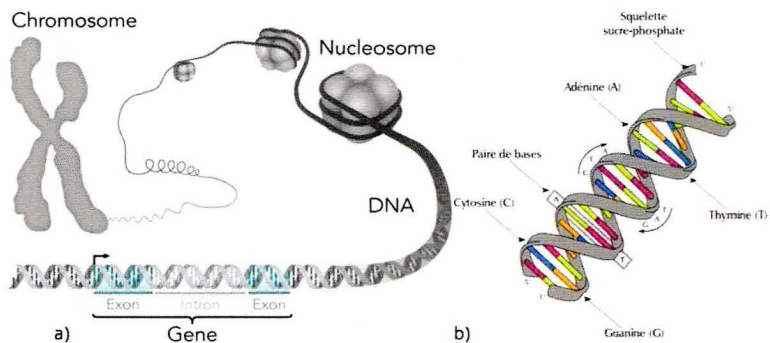
dikenal sebagai DNA (*deoxyribonucleic acid*), dan RNA (*ribonucleic acid*). Disebut DNA jika terdiri dari dua untai polinukleotida yang berpilin (*double helix*), disebut RNA jika beruntai tunggal dan gula yang menyusunnya adalah ribosa.¹⁰ RNA terdapat pada virus yang merupakan organisme aseluler, sedangkan DNA dalam wujud kromosom terdapat pada organisme seluler (baik uniseluler maupun multiseluler) berinti sel. Kromosom tidak lain adalah molekul DNA yang mengandung sejumlah gen. Gen sendiri merupakan segmen dari DNA satu ke DNA yang lain. Dalam molekul DNA terdapat gen yang dipahami sebagai urutan nukleotida tertentu dari DNA yang mengekspresikan sifat atau ciri tertentu untuk transkripsi gen lain dalam kepentingan pewarisan sifat.¹¹ Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Gardner, bahwa gen adalah organisasi dari kesatuan ukuran panjang atau segmen yang memiliki kesatuan arti dalam kromosom.¹² DNA sebagai materi genetik mampu menyimpan

¹⁰ Perbedaan sesungguhnya antara DNA dan RNA tidak hanya pada masalah jumlah untai, dua atau satu. Namun lebih kompleks dari itu, melibatkan juga kandungan basa, struktur molekul, dan hal kompleks yang lain. Lagipula, saat ini juga telah dijumpai RNA yang beruntai ganda, meskipun hal tersebut jarang terjadi. Lihat Nusantara, E. 2014. *Genetika : Belajar Genetika dengan Mudah & Komprehensif*, Penerbit Deepublish, Yogyakarta.

¹¹ Nusantara, E. 2014. *Genetika : Belajar Genetika dengan Mudah & Komprehensif*, Penerbit Deepublish, Yogyakarta. p. 40

¹² *Ibid.*, pp. 24-25

informasi genetik dari generasi ke generasi. Hal ini disebut sebagai fungsi genotipik, yang dilakukan melalui replikasi. DNA mengarahkan pertumbuhan dan diferensiasi makhluk hidup mulai dari zigot hingga individu dewasa, dengan perkataan lain mengekspresikan fungsi pada tataran genotipik menjadi fungsi pada tataran fenotipik. Fungsi DNA yang kedua ini, dilakukan melalui ekspresi gen. Makhluk hidup yang mampu beradaptasi pada kondisi eksternal yang selalu berubah (baik terkait dengan persaingan, pemangsaan, maupun lingkungan), maka ia telah mengalami perubahan materi genetik (DNA). Fungsi yang ketiga ini disebut sebagai fungsi evolusioner yang terjadi melalui mutasi materi genetik. Dari sinilah konsep evolusi bersandar. Demikianlah kira-kira penjelasan sekadarnya mengenai evolusi, seleksi alam dan genetika.



Gambar 4. (a) Nukleosom, merupakan DNA yang melilit protein histon, dan nukleosom-nukleosom

tersusun sepanjang rantai DNA membentuk kromosom.

(b) Struktur DNA sendiri terdiri dari molekul sitosin, guanin, timin, dan adenin.

(Sumber : <https://commons.wikimedia.org/>, di bawah lisensi *Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported*)

Apa yang baru saja kita bicarakan mengenai biologi, meminjam istilah Harari, adalah kisah tentang organisme-organisme.¹³ Kisah tersebut dimulai kira-kira 3,8 hingga 4,5 milyar tahun yang lalu, atau dalam sumber lain menyebutkan 1 milyar tahun yang lalu, ketika organisme bersel tunggal semacam bakteri atau mikroba mulai mendiami bumi.¹⁴ Tidak ada yang benar-benar tahu bagaimana akhir dari kisah tersebut. Apa yang kini diungkapkan oleh para “pengarang” (ilmuwan sains), tidak lain adalah alternatif-alternatif plot atau cerita, prediksi-prediksi. Evolusi berjalan begitu kering dan dingin, ia terjadi begitu saja tanpa tujuan. Tanpa berembug dengan filsafat dan agama, sulit bagi sains untuk menjawab pertanyaan “untuk apa evolusi dan semua ini terjadi?”. Demikian pula evolusi yang terjadi pada alam semesta (kosmos), pada tataran mikro kita dapat menemukan harmoni, pola, atau keteraturan tertentu, namun jika ditarik dalam ruang-waktu yang lebih jauh, kita nyaris tak menemukan keteraturan dari benda-benda yang “lahir” (melalui ledakan besar)

¹³Lihat Harari, Y.N. 2019, *Sapiens : Riwayat Singkat Umat Manusia*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Damaring Tyas Wulandari Palar, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Jakarta. pp. 3-5.

¹⁴ Waluyo, *op.cit.* p. 39

semenjak 14 miliar tahun silam.¹⁵ Sulit menemukan keteraturan pada *nebula* atau gugusan galaksi.

Boleh-boleh saja evolusi organik atau evolusi alam semesta berlangsung “liar” dan tanpa tujuan, namun sekitar enam dekade terakhir manusia mencoba mengabsraksikannya dalam bentuk prosedur optimalisasi yang diimplementasikan dalam komputer. Tahun 1957 Baricelli melakukan penelitian tentang proses evolusi simbiogenetik yang direalisasikan dengan metode artifisial. Satu dekade kemudian, ia mengajukan teori evolusi dan uji numeriknya, setelah sebelumnya, di tahun 1960, Fraser berhasil mensimulasikan sistem genetika pada komputer. Fraser mensimulasikan evolusi dari 15 bit biner sebagai *string* generasi dan menghitung prosentase dari individu-individu yang terpilih oleh fenotip dengan generasi-generasi yang berurutan.¹⁶ Tujuannya adalah untuk optimalisasi dan penyelesaian masalah (*problem solving*). Evolusi organik yang semula berlangsung dingin dan tanpa tujuan, kini terabstraksikan

¹⁵ Lihat Sagan, C. 2016, *Kosmos*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Ratna Satyaningsih, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Jakarta. pp. 299-300. Carl Sagan menyatakan bahwa ledakan besar (*big bang*) terjadi sekitar 10 atau 20 miliar tahun silam. Peristiwa tersebut mengawali alam semesta, dan tentu bersamaan dengan lahirnya waktu, ruang, dan energi. Dalam ledakan kosmik yang begitu kuat itu alam semesta terus mengembang dan tak akan pernah berhenti.

¹⁶ Lihat Kuswadi, S. 2007, *Kendali Cerdas : Teori dan Aplikasinya*, Penerbit Andi, Yogyakarta. pp. 171-172

(katakanlah, “dimaknai”) oleh manusia dalam realitas virtual, dan sebaliknya, menjadi bertujuan. Dari kekacauan menjadi keteraturan, dari “*chaos*” menjadi “*order*”. Hal inilah yang disebut dengan istilah *Evolutionary Computation (EC)*, serta keenam algoritma yang termasuk di dalamnya yakni : 1) *Genetic Algorithm (GA)*; 2) *Evolution Strategies (ES)*; 3) *Evolutionary Programming (EP)*; 4) *Genetic Programming (GP)*; 5) *Differential Evolution (DE)*; dan 6) *Grammatical Evolution (GE)*.¹⁷

Sebagaimana bahasan evolusi organik, *Evolutionary Computation* beserta keenam turunannya tersebut, tentu tidak akan kita bicarakan satu-persatu secara mendetail, karena memang berada di luar tujuan dari tulisan ini. Namun kita akan coba melihat konsep dasar dan cara kerja EC, untuk memaknainya sebagai bentuk artifisial evolusi organik, dan juga perubahan realitas dari *chaos* menuju *order*. EC merupakan suatu abstraksi yang membutuhkan rekayasa khusus untuk menghasilkan prosedur, metode, dan algoritma optimasi dalam penyelesaian beragam masalah komputasi. EC dan turunannya berpijak pada evolusi organik, seleksi alam dan genetika, namun sesungguhnya dalam bentuk yang telah tereduksi kompleksitasnya. Dalam EC,

¹⁷ Lihat Suyanto, 2008. *Soft Computing : Membangun Mesin Ber-IQ Tinggi*, Penerbit Informatika, Bandung, p.105

abstraksi evolusi organik dan genetika dilakukan dengan mereduksi representasi individu, proses evolusi, rekombinasi (*cross-over*), mutasi, dan proses penggantian populasi. Hal ini tentu dapat dipahami, karena memang terdapat perubahan dari realitas aktual-kongkret menjadi virtual, sejauh virtual dipahami sebagaimana yang diungkapkan oleh Shields, yakni “sesuatu yang begitu/nampak memiliki esensi, tetapi sebenarnya tidak benar-benar seperti itu”.¹⁸

Salah satu implementasi dari EC adalah *Evolutionary Algorithm* (EA) yang dapat dipahami sebagai algoritma optimasi, abstraksi dari evolusi organik yang terjadi dalam realitas dan lingkungan aktual-kongkret. EA merepresentasikan satu kandidat solusi sebagai satu individu dalam sekumpulan individu yang disebut sebagai populasi. EA bekerja secara paralel pada setiap generasi evolusinya, dengan jalan membangkitkan (*generate*), menguji (*test*), dan “memperbaiki” sekumpulan kandidat solusi sampai ditemukan satu solusi yang paling optimal. Hal ini dilakukan sebagaimana reproduksi genetika, dengan jalan rekombinasi, mutasi, dan meningkatkan keberagaman individu (solusi), sehingga menjamin kebaruan solusi yang muncul. Di samping itu, juga

¹⁸ Lihat Shields, R. 2011, *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Hera Oktaviani, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, p. 45.

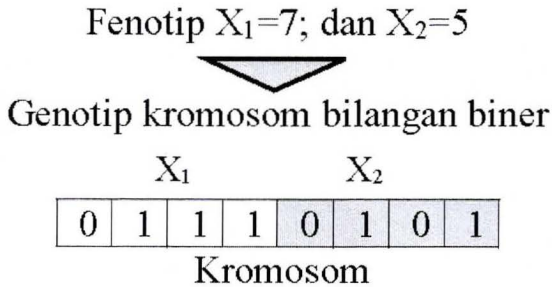
dilakukan seleksi terhadap individu yang memiliki performa kurang optimal, sekaligus “memaksa” meningkatkan kualitasnya (*fitness*). Penjelasan sederhananya, EA dimulai dari sekumpulan kandidat solusi (individu) sebagai populasi. Populasi awal ini akan ber-evolusi menjadi populasi baru melalui serangkaian generasi. Evolusi tersebut dimulai dengan memilih dua individu sebagai orang tua (*parent*), kemudian keduanya direkombinasi (*cross-over*) untuk menghasilkan dua individu anak (*offspring*). Dengan probabilitas tertentu, mungkin saja kedua individu anak ini mengalami perubahan gen melalui mutasi. Skema penggantian individu atau *survivor selection* dilakukan untuk menghasilkan populasi baru, yang tentunya merupakan solusi-solusi baru juga. Mekanisme ini akan terus berulang sampai kondisi berhenti yang telah ditentukan (*stopping condition*). Kondisi berhenti ini dapat ditentukan berdasarkan jumlah generasi atau individu, waktu tertentu, tingkat keberagaman tertentu, atau kriteria lain sejauh *programmer* dapat melakukan itu.¹⁹

Dalam EA, seleksi alam (*survivor selection*) dilakukan dengan dua cara, 1) Melalui penggantian

¹⁹ Suyanto, *op.cit.* pp.108-110

kromosom setiap kali dihasilkan dua anak hasil rekombinasi, dua anak tersebut menggantikan kromosom orang tuanya, yang lebih tua ataupun lebih rendah mutunya; 2) Penggantian kromosom pada populasi baru, yang dengan sendirinya, menggantikan kromosom pada populasi lama (generasi sebelumnya). Sebagaimana evolusi organik, untuk mempertahankan individu terbaik diperlukan “elitisme”, yakni penggandaan hanya pada individu terbaik pada generasi baru yang berasal dari generasi sebelumnya. Pertanyaannya, bagaimana bentuk kromosom pada EA? Yang jelas, konsep gen dan kromosom EA merupakan pengandaian dari gen dan kromosom organik. Jika yang dimaksud dengan gen dalam biologi adalah urutan atau pola nukleotida tertentu dari DNA yang mengekspresikan suatu sifat atau ciri suatu makhluk hidup, maka gen dalam EA merupakan urutan atau pola bilangan biner “0” dan “1”. Selanjutnya, pola bilangan biner ini disebut sebagai genotip (*genotype*), yang juga mengekspresikan fenotip (*phenotype - phenomena*) tertentu. Semisal, kandidat solusi $X_1=7$ dan $X_2=5$ pada tataran fenotip. Untuk mengetahui aspek genotip keduanya harus dilakukan konversi ke bilangan biner, yakni $X_1=0111$, dan $X_2=0101$, sehingga kromosom kedua solusi tersebut merupakan urutan bilangan biner

keduanya.²⁰ Mungkin akan lebih jelas jika kita menengok gambar 5.



Gambar 5. Kromosom bilangan biner beserta konversi bilangan desimal ke bilangan biner. (Sumber : diolah dari Suyanto, 2008)

Demikian pula penjelasan sekadarnya mengenai *Evolutionary Computation*. Mungkin saat ini kita tunda dulu untuk membahas lebih lanjut mengenai EC berikut persamaan dan bilangan binernya, sebelum rumus matematika memenuhi halaman-halaman berikutnya. Kalaupun hal itu terjadi, saya sendiri belum tentu tahu, karena saya bukan seorang matematikawan ataupun seorang *programmer*. Dengan menjelaskan secuil

²⁰ Cara mengonversi bilangan desimal ke bilangan biner dengan jalan membagi bilangan desimal menjadi basis bilangan biner yaitu 2, hasilnya kemudian dibulatkan kebawah dan dicatat sisa hasil pembagiannya. Pembulatan kebawah dilakukan hingga nilainya mencapai "nol". Sisa pembagian itu kemudian diurutkan dari yang paling akhir hingga yang paling awal. Hasil pengurutan itulah yang menjadi bilangan biner. Semisal bilangan desimal '50', maka : $50/2 = 25$ (sisa 0); $25/2 = 12$ (sisa 1); $12/2 = 6$ (sisa 0); $6/2 = 3$ (sisa 0); $3/2 = 1$ (sisa 1); $1/2 = 0$ (sisa 1). Maka bilangan biner dari 50 adalah 110010. Dalam EA atau GA, bilangan desimal disebut fenotip, dan bilangan biner disebut genotip.

konsep dasar Evolusi Organik dan *Evolutionary Computation*, saya mencoba untuk menempatkan keduanya secara terjukstaposisi dengan harapan nampak suatu oposisi biner; “realitas” *versus* “fiksi”, aktual *versus* virtual, kongkret *versus* abstrak, atau *chaos versus order*. Selanjutnya, apa yang dikatakan oleh Poster ini dapat menjadi pertimbangan kita :²¹

“Realitas virtual menduplikasi ‘realitas’ dengan menggunakan teknologi. Hal ini memberikan simulasi untuk bereksperimen dengan menggunakan pengganti dunia material yang ‘cukup dekat dengan hal nyata yang kondisinya dapat diuji tanpa resiko normal. Dalam kasus-kasus ini, teknologi menyediakan benda buatan untuk sesuatu yang nyata, dengan tujuan agar ia dapat mengontrolnya dengan lebih baik.”

EC dalam hal ini menduplikasi realitas evolusi organik dengan menggunakan teknologi (komputer), sehingga dapat dikatakan bahwa EC tidak lain adalah simulasi dari evolusi organik. Kromosom organisme terdiri dari material kongkret yang disebut sebagai materi genetika, berupa gugusan asam nukleat. Sebaliknya, EC menggunakan pengganti dunia material tersebut dengan realitas abstrak, “kromosom” dengan gugusan bilangan biner. Evolusi dalam EC merupakan evolusi artifisial yang dapat dikendalikan oleh manusia, sedangkan evolusi organik sukar dikendalikan manusia.

²¹ Saya mengutip pernyataan Poster dari Shields, R., *op.cit.*, p. 51

Semisal dalam evolusi organik, untuk dapat terus lestari, organisme mengalami mutasi genetik yang tentu terjadi secara alamiah melalui proses evolusi. Namun dalam rekayasa genetika modern, mutasi tidak selalu menghasilkan keturunan yang lebih unggul dari sebelumnya. Bahkan mutasi dianggap sebagai penyakit genetik yang berujung pada anggapan “kecacatan”, atau “kegagalan”. Mungkin, hanya dalam film X-Men kita dapat menemukan manusia yang dapat menjadi lebih “superior” setelah mengalami mutasi genetik. Mutasi genetika pada evolusi organik berada pada posisi yang cukup membingungkan. Sebaliknya, dalam EC, mutasi dapat dilakukan secara terkontrol dengan menggunakan “operator mutasi” yang mengubah gen (bilangan) “1” menjadi “0” atau sebaliknya, mengubah posisi, dan lainnya dalam suatu batasan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam reproduksi sel, masalah bagaimana sel membangun struktur internal tetap menjadi salah satu misteri yang sentral dalam biologi sel. Jika nukleus (inti sel) adalah segalanya dalam pembelahan sel, maka perakitan dengan banyak kemungkinan (stokastik), dan bagaimana sel mengorganisasikan diri tentu menjadi wacana pokoknya. Biologi mutakhir menemukan bahwa struktur sel tumbuh tidak secara linier, namun acak

melalui pengorganisasian diri yang seringkali tak terduga.²² Lesne, peneliti asal *Institut des Hautes Etudes Scientifiques* di Perancis menemukan bahwa irama detak jantung pada dasarnya acak, demikian pula dengan cara kerja syaraf di otak, terdiri dari reaksi-reaksi biokimia yang bersifat acak. Keadaan *chaos* ini menurutnya justru memberikan sifat ketahanan dan kemampuan adaptasi pada manusia, dan ini artinya memberikan keuntungan fungsional untuk kelestarian dalam seleksi alam.²³

Kosmologi modern merekonstruksi peristiwa masa kini dan masa lalu dari sejarah kosmik. Hal ini dilakukan dengan melakukan pengamatan, percobaan laboratorium dan model teoretis yang diyakini paling mewakili alam semesta. Salah satu cabangnya, kosmologi kuantum, saat ini dianggap metode ilmiah paling mutakhir untuk menguak sejarah alam semesta. Dengan bersandar pada teori relativitas dan fisika kuantum, kosmologi kuantum berupaya menjelaskan bagaimana alam semesta muncul dari kekosongan (*quantum vacuum*). Kekosongan kuantum ini seperti samudera yang permukaannya terus digerakkan oleh

²² Misceli, T. 2008, Cell Biology: Nuclear Order Out of Chaos, *Nature*, **456**(7220) : 333-334.

²³ Lesne, A. 2006, Chaos in Biology, *Rivista di Biologia*, **99**(3) : 467-481

riak energi. Riak-riak ini dapat secara spontan menghasilkan pasangan partikel dan anti-partikel, yang menghilang hampir segera setelah muncul, meninggalkan semacam *energy drink* yang menggelegak dalam kondisi konstan, yang disebut "busa ruang-waktu" (*space-time foam*). Kadang-kadang riak ini menciptakan partikel dan antipartikel yang cukup jauh untuk tidak membatalkan satu sama lain. Inilah proses bagaimana materi muncul dari kekosongan dan bagaimana seluruh alam semesta kita bisa muncul, yakni dari lautan riak yang terus mengembang.²⁴ Demikianlah pada dasarnya organisme dan alam semesta ada pada suatu keadaan yang *chaos*, dan dengan sistem yang dinamis. Namun, ketimbang keacakan, manusia cenderung menyukai sistem yang stabil, terstruktur, linier, dan deterministik. Manusia memaknai hal tersebut dengan membangun suatu sistem tiruan yang terkontrol, stabil, atau setidaknya mengarah kepada kondisi *equilibrium* tertentu. Dalam EC, penyelesaian masalah tidak mungkin didasarkan pada solusi yang labil, meskipun metode yang digunakan untuk

²⁴ Luminet, J.P. 2018, Creation, Chaos, Time : from Myth to Modern Cosmology, *Cosmology*, **24** : 501-515 kelangsungan hidup mereka. Demikianlah "fitur" yang diperoleh melalui evolusi, dan mungkin di masa depan fitur tersebut akan diperbarui lagi.

menemukannya bersifat acak. Melalui pemaknaannya terhadap dunia, manusia “membawa” keteraturan ke dalam kekacauan, “*bring order in to chaos*”. Oleh karena EC merupakan sistem yang dibangun oleh manusia dengan meniru sistem yang *chaos*, maka ia tidak benar-benar *chaos*.

“Chaos” dan “Order” dalam Seni

Evolusi organik berlangsung dengan membawa aneka kebaruan, dan temuan-temuan baru kehidupan. Melalui seleksi alam, muncul “inovasi” spesifikasi makhluk hidup yang lebih adaptif. Mungkin, tubuh kita sekarang ini adalah inovasi yang paling mutakhir dari evolusi, begitu juga dengan makhluk hidup lain yang saat ini berdampingan dengan kita di permukaan bumi. Hal ini menjadi semacam “garansi” yang diberikan oleh evolusi pada kehidupan, yakni *morphology and genetic replacement* yang berlangsung tiap generasi tanpa akhir. Organ-organ tubuh, jaringan-sistem syaraf, ataupun reaksi biokimia yang ada pada manusia merupakan bentukan evolusi. Sebagaimana makhluk hidup yang beragam karena seleksi alam, organ yang digunakan untuk mengindera juga melekat dengan segala kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelelawar berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan

gelombang ultrasonik, yang juga digunakan sebagai alat navigasi dalam melewati gelapnya malam, mencari mangsa, dan bahkan mendeteksi buah yang matang. Seekor kelelawar tidak membutuhkan lampu senter di kegelapan. Ultrasonik merupakan getaran yang terlalu tinggi untuk dapat didengar manusia, sehingga untuk menangkapnya dibutuhkan teknologi. Meskipun kelelawar mampu menangkap gelombang ultrasonik, tidak ada perkembangan radikal pada mata kelelawar selama evolusi, bentuknya kecil, dan sensitifitasnya sangat rendah terhadap warna. Adapun mata manusia mampu mencerap 100 juta jenis warna, meskipun tidak mampu melihat sinar ultraviolet sebagaimana burung dan lebah. Kelelawar mampu mengindra gelombang ultrasonik, burung, lebah, dan serangga lain mampu melihat sinar ultraviolet karena itu semua berguna bagi kelangsungan hidup mereka. Demikianlah “fitur” yang diperoleh melalui evolusi, dan mungkin di masa depan fitur tersebut akan diperbarui lagi.²⁵

Sebagaimana organisme yang disebutkan di atas, demikian pula manusia, hanya mempersepsi apa yang menarik (*attracting*), dan apa yang “berguna” baginya. Seseorang akan membuat dirinya begitu menarik bagi

²⁵ Grosz e. 2006. ‘Chaos, Territory, Art: Deleuze and the Framing of the Earth’, *IDEA (Interior Design / Interior Architecture Educator’s Association)*, pp. 15-29.

lawan jenis melalui beragam sensasi visual, auditorial, olfaktoral, dan lain sebagainya. Dari situ kemudian muncul emosi-emosi dan perasaan, seperti senang, bahagia, atau cinta. Perasaan bahagia atau cinta itu, secara kultural umumnya berlanjut pada “pernikahan”, yang tidak lain adalah reproduksi seksual. Sedangkagan upaya membuat diri menjadi menarik bagi lawan jenis sesungguhnya merupakan *sexual attraction*, yang tentu saja penting dan berguna bagi manusia, sebagai pemenuhan dorongan bertahan hidup atau melanjutkan keturunan. Hal ini yang kemudian disebut oleh Grosz sebagai “seleksi seksual”, yang tidak lain adalah sinonim dari seleksi alam sebagai konstitusi biologis yang telah disepakati di sepanjang sejarah evolusi.²⁶ Pun emosi-emosi atau perasaan yang bergejolak dalam diri manusia merupakan hasil dari reaksi biokimia yang bersifat acak dan dipengaruhi oleh beragam faktor eksternal. Bahagia misalnya, diperoleh ketika enzim dopamin dilepaskan hipotalamus seketika setelah terjadi reaksi biokimia kompleks. Demikian halnya dengan persepsi dan sensasi, dikerjakan dalam sistem syaraf yang kompleks, acak. Dari sudut pandang ini, pernyataan manusia sebagai “diri yang utuh dan berkehendak bebas” mungkin dapat dipertanyakan kembali. Jika

²⁶ *Ibid.*

berangkat dari premis seni yang paling klise sekalipun, “seni adalah ekspresi emosi atau perasaan manusia”, maka sesungguhnya seni lahir dari *chaos*.

Sejauh yang dapat dijangkau oleh psikologi, sensasi dipahami sebagai energi fisik yang dipantulkan oleh objek-objek yang terjadi ketika energi pada lingkungan eksternal atau dalam tubuh merangsang reseptor dalam organ-organ indera.²⁷ Sensasi ini meliputi penglihatan, bunyi, bau, rasa dan sentuhan. Deleuze memperluas konsep tentang sensasi dengan mengelaborasi konsep Strauss, yang menyatakan bahwa sensasi mengacu kepada relasi primer antara subjek dengan dunia (*worlds/objects*), yang mendahului rasionalitas dan pengetahuan, serta persepsi dan pemahaman.²⁸ Lebih lanjut Strauss menyatakan dalam suatu pengalaman inderawi, secara simultan terungkap “menjadi subyek”, dan juga “sesuatu terjadi di dunia”. “Saya menjadi” sejauh “sesuatu terjadi”, dan “sesuatu terjadi” (bagi “saya”), sejauh “saya menjadi”. Sehingga, penginderaan di sini tidak hanya milik subjek atau objek saja, namun milik keduanya. Dalam penginderaan itu, baik diri (*self*) dan dunia secara simultan “membuka mata” untuk subjek penginderaan, sehingga si pengindra

²⁷ Wade, T. & Tavis, C. 2007, *Psikologi, Jilid 1*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Benedictine Widyasinta, Penerbit Erlangga, Jakarta. p. 194

²⁸ Lihat Straus, E. 1963, *The Primary World of Senses: A Vindication of Sensory Experience*, Free Press of Glencoe. p. 351.

mengalami “dirinya sendiri dan dunia”, “dirinya di dunia”, dan “dirinya dengan dunia”.²⁹

Deleuze mengungkapkan bahwa “keadaan seni” terjadi ketika sensasi tersebut mampu melepaskan diri dan memperkuat otonominya dari subjek pencipta dan juga subjek yang mempersepsi. Ketika sesuatu yang *chaos* mampu bernafas, dan memperoleh kehidupannya sendiri. Filsafat, sebagaimana seni dan juga sains, mengambil idiom sekaligus berada di atas *chaos*. Sebagaimana evolusi organik, *chaos* dan ketidakpastian realitas mendorong munculnya keanekaragaman tanpa henti, jejaring, zona, dan hubungan antar unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam suatu wacana (kohesifitas). Hal ini terjadi sebagaimana evolusi organik dan alam semesta. Seni, bagi Deleuze merupakan sesuatu yang “terlempar” dari *chaos* ke dalam suatu bidang komposisi, lalu menghidupkan sensasi, namun dalam keberadaanya masih memelihara hubungan dengan *chaos*. Dengan perkataan lain, seni membingkai *chaos*, untuk kemudian “mengekstraksi” sesuatu yang konsisten, terkomposisi, dan imanen dari

²⁹ Ibid., “The sensing subject does not have sensations, but, rather, in his sensing he has first himself. In sensory experience, there unfolds both the becoming of the subject and the happening of the world. | become insofar as something happens, and something happens (for me) only insofar as | become. The Now of sensing belongs neither to objectivity nor to subjectivity alone, but necessarily to both together. In sensing, both self and world unfold simultaneously for the sensing subject: the sensing being experiences himself and the world, himself in the world, himself with the world”.

chaos.³⁰ Demikian juga yang terjadi pada sains, membingkai *chaos* dan kemudian mengekstraksi sesuatu yang terstruktur dan konsisten, sehingga ditemukanlah misalnya; struktur sel, struktur DNA, tahap-tahap reproduksi, konstelasi bintang, sistem tata surya, dan lain sebagainya. Dari sini dapat dipahami bahwa di dalam seni dan juga sains terjadi pergulatan atau ketegangan dengan *chaos*, karena keduanya (seni dan sains) berupaya membuat yang *chaos* menjadi bersifat sensoris. Seni memang bukanlah *chaos*, melainkan “*chaos* yang terkomposisi” (*composed chaos*), yang menghasilkan sensasi, melalui bentuk-bentuk yang sensoris. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Joyce mengenai *chaosmos*, yakni *chaos* yang tersusun, yang tidak diprediksi atau dibayangkan sebelumnya.³¹ Seni hadir dengan *chaos* di satu sisi, dan *order* di sisi yang lain, karena seni merupakan versi lain dan/atau transformasi dari alam semesta. Dalam hal ini Deleuze bersepakat dengan Derrida yang menyatakan bahwa karakteristik yang paling utama dari seni adalah keadaan metafisis dan ekspresinya yang paling universal, yakni dibangun dari pembingkai-pembingkai (*fabrication*

³⁰ Deleuze, G. & Félix, G. 1994, *What is Philosophy?*. Translated by Hugh Tomlinson and Graham Burchell, Columbia University Press, New York,.

³¹ *Ibid.*, pp. 204-205

of the frame). Seni membingkai *chaos* dan untuk membentuk *chaos* yang tersusun (dan tentu sensorik) atau *chaosmos*, dan dari situ pula seni mengekstraksi sensasi *chaoid*.³²

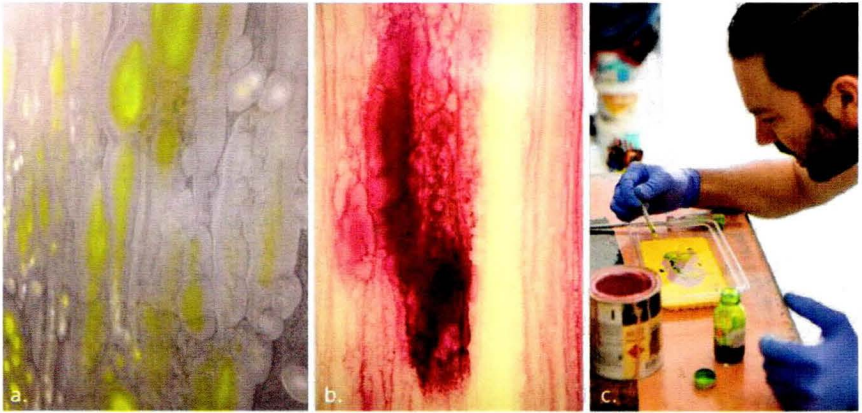
Dalam *Francis Bacon : The Logic of Sensation*, Deleuze memahami kegiatan melukis sebagai upaya seniman dalam memvisualisasikan kekacauan (*chaos*) dan ketertiban (*order*). Ia mengatakan bahwa pelukis memiliki cara yang unik dalam “menjinakkan” kekacauan non-figuratif, evaluasi dan refleksi terhadap komposisi bentuk yang muncul, dan kemampuan dalam menghubungkan komposisi tersebut dengan *chaos*.³³ Dalam sebuah praktik seni misalnya, Miik Green, seorang seniman multidisipliner asal Perth, Australia, memproses secara bergantian konsep *chaos*, *order*, dan disekuilibrium dalam transformasi bentuk, warna, dan komposisi pada karya yang ia ciptakan. Dengan material

³² Grosz, *op.cit.* “Deleuze understands. and on this point is in remarkable and rare agreement with Derrida. that the first gesture of art, its metaphysical condition and universal expression, is the construction or fabrication of the frame: “Art takes a bit of chaos in a frame in order to form a composed chaos that becomes sensory, or from which it extracts a chaoid sensation as variety...”

³³ Lihat Deleuze, G. 2017. *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, translated by Daniel W. Smith, Bloomsbury, London. p. 71.
“Where painters differ is in their manner of embracing this nonfigurative chaos, and in their evaluation of the pictorial order to come, and the relation of this order with this chaos”

bidang datar almunium, cat, dan pigmen, Green benar-benar mengukur volume cat, memilih warna, memisahkan pigmen, merencanakan parameter ukuran, yang kesemuanya itu ia lakukan dalam bidang dua dimensi. Hal ini dapat dipahami sebagai “*order*”. Namun tindakan mengombinasikan beberapa warna, menuangkannya langsung ke permukaan almunium, dan kemudian membiarkannya berinteraksi secara independen pada permukaan almunium, dapat dipahami sebagai proses yang “*chaos*”. Kita dapat melihat karya Green pada gambar 5(a), dan 5(b). Material yang digunakan Green memiliki sifat-sifat kimiawi tertentu, sehingga kombinasi cairan yang heterogen menghasilkan reaksi kimia yang tidak dapat diprediksi. Sejauh pengamatan saya, secara tipikal karya Green rata-rata berupa panel besar, bentuk-bentuk yang dihadirkan non-representatif, dan kerap merujuk pada dunia mikro yang “alami”. Resin, tinta, pewarna, dan bahan kimia industri diaplikasikan secara abstrak di atas 'kanvas' aluminium. Dengan tingkat kekentalan tertentu, bahan-bahan tersebut dituangkan sebanyak beberapa lapis, lalu disapu secara bersamaan di permukaan almunium. Hasil akhir dari visualisasi tersebut cukup unik karena banyak lapisan. Menurut Green, permukaan bidang yang luas bertujuan untuk memenuhi bidang visual pemirsa.

Permukaan asli menjadi tidak terlihat, menciptakan ketegangan melalui gerakan (*chaos*) dan stasis (*order*), sehingga memunculkan pengalaman yang mendalam.³⁴



Gambar 6. (a). *Xylem series: Meiosis* (Mixed media on aluminium. 107 x 107cm, 2013); (b). *Xylem series: Haplostele 13* (Mixed media on aluminium. 107 x 107cm, 2013); (c) Miik Green dalam studionya di Perth. (Sumber : Green, 2015; hak cipta ada pada Miik Green. Photo courtesy Jody D'Arcy/Jo Carmichael, 2013)

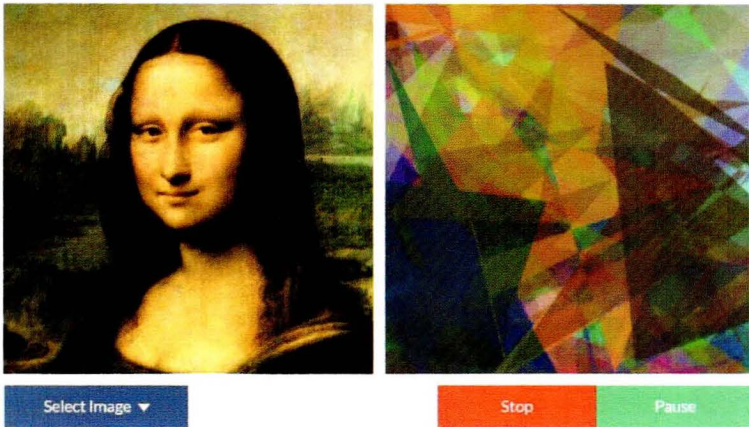
³⁴ Green, M. 2015, Arts Practice: Chaos, Order, and Disequilibrium, *The International Journal of Social, Political and Community Agendas in the Arts*, 10(1) : 13-23.

Generative Art : Membingkai “Pseudo-Chaos”

Bagaimana jika proses kimiawi-fisik (reaksi kimia) sebagaimana proses penciptaan seni Green disimulasikan melalui teknologi komputer? Atau EC yang merupakan abstraksi evolusi organik dan genetika dilakukan dengan mereduksi representasi individu, proses evolusi, rekombinasi (*cross-over*), mutasi, dan proses penggantian populasi, itu diekspresikan dalam bentuk gambar visual berbasis layar? Saya memiliki jawaban, mungkin salah, mungkin benar. Evolusi organik atau evolusi alam semesta berlangsung “liar”, tanpa tujuan, dan *chaos*. EC merupakan abstraksi dari evolusi organik. Oleh karena sistem yang dibangun oleh manusia tersebut merupakan tiruan dari sistem yang *chaos*, maka ia tidak benar-benar *chaos*, katakanlah “*pseudo-chaos*”. Output dari evolusi organik tidak lain adalah individu yang paling mampu menyesuaikan dengan lingkungan (*fit*), sedangkan output EC adalah solusi yang paling optimal. Proses penciptaan seni Green berada pada dunia meterial, sedangkan penciptaan Hobbs ada pada dunia abstraksi.

Kini kita akan kembali ke Hobbs dan karya seninya. Saya memahami apa yang dilakukan oleh Hobbs membuat suatu realitas *pseudo-chaos* dengan menggunakan algoritma pemrograman berbasis EC. dari algoritma pemrograman tersebut dihasilkan segitiga-

segitiga yang muncul secara rekursif, bervariasi dalam bentuk, warna, arah, dan komposisi. Segitiga tersebut muncul terus-menerus dari generasi ke generasi dengan membawa DNA *string* yang sama dengan segitiga sebelumnya (induknya). Dengan melakukan *screen capture*, Hobbs melakukan pembungkaman terhadap realitas *pseudo-chaos* yang menggelelak dari sistem yang ia kembangkan. Chris Cummins melakukannya dengan lebih interaktif. “*Evolving the Mona Lisa*” merupakan karya Cummins yang dapat diakses melalui websitenya. Karya tersebut merupakan kumpulan bentuk yang dihasilkan secara acak berevolusi menyerupai gambar acuan. Pengunjung, dalam hal ini adalah pemirsa dapat melakukan kolaborasi dengan memasukkan beberapa variabel seperti besar populasi, nilai mutasi, nilai kemungkinan mutasi, bahkan menentukan jumlah “individu” yang mampu beradaptasi (fit).



Gambar 7. “*Evolving the Mona Lisa*”, oleh Chris Cummins
(Sumber : <https://chriscummins.cc/s/genetics/>, Hak cipta ada pada Chris Cummins)

Karya Cummins menggunakan algoritma genetika untuk mensimulasikan populasi individu. Individu-individu tersebut berisi *string* DNA (kromosom) yang dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar. Cummins memulainya dengan populasi yang terdiri dari kumpulan gen yang dihasilkan secara acak, tiap individu lahir akan dibandingkan dengan gambar referensi (yang ada di sebelah kiri). Individu-individu tersebut kemudian diberi peringkat berdasarkan tingkat kemiripan dengan gambar sebelah kiri. Pada gambar output (sebelah kanan), individu yang paling mirip, adalah individu yang paling bugar (*fitness*). Algoritma genetika membiakkan individu-individu yang paling cocok dari populasi. *String* DNA yang menghasilkan representasi paling

akurat dari gambar referensi dipilih dari generasi-generasi sebelumnya. Hal ini secara efektif mendemonstrasikan kekuatan proses seleksi alam untuk menghasilkan kandidat terbaik dalam suatu lingkungan tertentu. Berbeda dengan Green yang membingkai *chaos* dalam lingkungan material-kongkret, Hobbs dan Cummins melakukan semua ini dalam sebuah lingkungan abstrak-virtual.

Untuk sementara waktu, kita bisa lupakan sejenak Green dengan lembaran almuniumnya, kita akan mencoba fokus pada pekerjaan Hobbs dan Cummins. Jika dibandingkan dengan bentuk seni yang lebih tradisional, seperti patung, lukisan, seni grafis, atau kriya keramik misalnya, sudah barang tentu karya seni diciptakan oleh seniman dengan suatu alat khusus, dan juga dengan keahlian khusus. Dalam proses produksi karya Hobbs dan Cummins, ada sistem otonom yang melakukan semua “pekerjaan berat”; mereka hanya memberikan instruksi tertentu kepada sistem, dan menetapkan suatu kondisi awal. Peran mereka berdua, dalam proses produksi agaknya lebih dekat dengan kurator daripada pencipta. Seandainya anda Hobbs, maka bayangkan Anda membuat suatu sistem, lalu mengembangkannya, memodelkannya, memeliharanya, dan memperbaikinya. Namun, meskipun demikian,

dengan meminjam dan sedikit mengubah kata-kata Pearson, pada akhirnya status kepemilikan Anda atas karya yang dihasilkan mungkin tidak lebih dari rasa bangga orang tua yang disebut namanya ketika sang anak meraih ranking 1 di kelas.³⁵ Berangkat dari karya Hobbs dan Cummins, serta konsep evolusi biologis dan juga EA, elemen kunci dalam jenis seni ini adalah “sistem”, di mana seniman menyerahkan sebagian atau bahkan seluruh kontrol selanjutnya, setelah suatu kondisi awal ditetapkan. Atas dasar inilah kemudian Galanter menyebutnya dengan “*Generative Art*”, dalam sebuah pengertian bahwa hal tersebut mengacu pada praktik seni apa pun sejauh seniman menggunakan suatu sistem, seperti seperangkat aturan bahasa (*natural language rules*), program komputer, mesin, atau hal lain yang bersifat prosedural, yang digerakkan (dijalankan) dengan tingkat kontribusi dari otomatisasi atau otonomi tertentu, dalam menghasilkan sebuah karya seni yang utuh.³⁶

Pertanyaan yang mungkin muncul kemudian adalah, apakah adil menyebut apa yang sudah dilakukan oleh Hoobs dan Cummins ini sebagai “seni”, setelah

³⁵ Pearson, M. 2011, *Generative Art : a Practical Guide using Processing*, Manning Publications, New York. p.4

³⁶ Galanter, P. Op. Cit. “*generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of nature language rules, a computer program a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art*”

mengetahui ternyata sistemlah yang melakukan “pekerjaan berat”? Sedangkan di satu sisi, banyak seniman yang terlanjur mengeluarkan bergalon-galon keringat untuk sebuah karya yang belum tentu publik melihatnya sebagai “seni”. Saya pikir, kita sekarang tidak sedang dalam misi mengejar “keadilan” mutlak. Namun, tentu kita tidak boleh meremehkan peran manusia dalam “kemitraan kreatif” seniman-mesin ini. Selain pemrograman, manusia memiliki keterampilan penting lainnya, yakni memberikan nilai estetik, serta pengalaman estetik dan artistik, yang dalam pengertian Deleuze adalah membingkai *chaos* untuk membentuk *chaos* yang tersusun (*chaosmos*), kemudian mengekstraksi sensasi *chaoid*. Pekerjaan yang satu ini agaknya kurang tepat jika diserahkan kepada mesin. Hal ini sama dengan semisal menyuruh manusia melakukan konversi bilangan biner ke bilangan desimal pada string DNA tiap individu dalam populasi hingga 100.000 generasi, namun hanya dengan berbekal kertas dan pulpen biru. Jika hal tersebut benar-benar terjadi, mungkin bisa saja, namun orang itu akan menghabiskan seluruh hidupnya untuk melakukan itu. Tentu ini merupakan “penyalahgunaan” sumberdaya manusia, lagipula hal itu tidak manusiawi, biarkan mesin yang melakukannya.

Meskipun seni generatif nyaris selalu tampil dalam komposisi bentuk-bentuk abstrak, cukup sukar untuk mengklasifikasikannya gaya seni “abstrak”. Memang jenis seni ini disebut sebagai *generative art* karena moda produksi yang sedemikian rupa, sehingga penekanannya ada pada metodologi produksi, bukan gaya dari hasil akhir (output). Suatu metode produksi dapat disebut sebagai “generatif”, yang *pertama*, setidaknya ada unsur otonomi (*autonomy*) atau otomatisasi yang dilibatkan, tentu dengan kadar yang bervariasi. Melalui bahasa pemrograman, seniman membuat aturan dan formula dasar, dan kemudian memulai/menjalankan proses otomatis (otonom) untuk membuat karya seni yang utuh. Dengan otonomi khusus itu, sistem tidak sepenuhnya berada di bawah kendali seniman. *Kedua*, adanya ketidakpastian (*unpredictability*). Setidaknya ada kemungkinan bagi seniman untuk terkejut dengan hasilnya, sebagaimana pemirsa, atau orang yang berada di luar proses produksi.³⁷ Keduanya, otonomi dan ketidakpastian, dapatlah disebut sebagai “prinsip” dalam seni generatif. Menciptakan karya seni generatif selalu bersifat kolaboratif, tidak hanya seperti pada karya Cummins

³⁷ Pearson, M. *op.cit.*, p.6

yang melibatkan pemirsa, bahkan jika seniman itu bekerja sendiri. Ada sistem otonom yang “bermitra” dengan seniman. Kabar baiknya, sistem otonom itu tidak akan marah jika mitra kreatif mereka tidak mengucapkan terima kasih, atau bahkan tidak menulis “nama” mereka di samping nama seniman pada *caption* di sebuah pameran seni.

Agaknya, ini merupakan paragraf terakhir dari esai yang bisa saya tuliskan. Esai ini benar-benar dimaksudkan sebagai wacana pengantar, mengingat referensi mengenai seni generatif dalam bahasa Indonesia, baik dalam bentuk buku maupun artikel pendek, esai, dan bahkan artikel ilmiah masih terbilang sangat minim. Mungkin, sebagian orang menganggap jenis seni ini cukup sukar dilakukan atau dipelajari, terutama bagi orang yang tidak memiliki pemahaman dasar bahasa pemrograman. Namun, beberapa rekan saya yang berprofesi sebagai *programmer*, mengatakan lebih mudah mempelajari bahasa pemrograman ketimbang mempelajari bahasa asing. Hobbs dan Cummins awalnya seorang *programmer*, sekarang mereka menyebut kegiatan menciptakan karya seni dengan menggunakan bahasa pemrograman sebagai “*creative coding*”, sejurus kemudian mereka mendeklarasikan diri, sekaligus diakui oleh publik sebagai “*generative artist*”. Sebagian yang lain

menganggap jenis seni ini tampak mudah karena dianggap tidak “mengeluarkan keringat”, dan juga seni yang “kering” karena tidak dibuat secara manual (dengan material fisik-kongkret), yang lengkap dengan ragam hias motif *floral*. Yang kedua ini saya heran, jika tujuan akhirnya adalah keringat dan aktivitas fisik, ada banyak kegiatan olah raga yang bisa dilakukan, semisal *pingpong*, lari pagi, atau mendaki gunung. Lagipula, mengapa harus mencari keringat dalam berkarya seni?

Daftar Rujukan

- Bailey, J. 2018, *Why Love Generative Art?*, [online]
Available at :
<<https://www.artnome.com/news/2018/8/8/why-love-generative-art>> [Accessed 17 Juli 2019]
- Deleuze, G. & Félix, G. 1994, *What is Philosophy?*, translated by Hugh Tomlinson and Graham Burchell, Columbia University Press, New York.
- Deleuze, G. 2017. *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, translated by Daniel W. Smith, Bloomsbury, London.
- Galanter, P. 2003, 'What is Generative Art Complexity Theory as a Context for Art Theory', *GA2003–6th Generative Art Conference*.
- Green, M. 2015, Arts Practice: Chaos, Order, and Disequilibrium, *The International Journal of Social, Political and Community Agendas in the Arts*, **10(1)** : 13-23.
- Grosz, E. 2006, 'Chaos, Territory, Art : Deleuze and the Framing of the Earth', *IDEA (Interior Design / Interior Architecture Educator's Association)* : 15-29
- Hobbs, T. 2019, *Code Goes In, Art Comes Out*, [online] Available at :
<<https://tylerhobbs.com/essays/2019/code-goes-in-art-comes-out>> [Accessed 15 Juli 2019]
- Harari, Y.N. 2019, *Sapiens : Riwayat Singkat Umat Manusia*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Damaring Tyas Wulandari Palar, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Jakarta
- Kuswadi, S. 2007, *Kendali Cerdas : Teori dan Aplikasinya*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

- Lesne, A. 2006, Chaos in Biology, *Rivista di Biologia*, **99(3)** : 467-481
- Luminet, J.P. 2018, Creation, Chaos, Time : from Myth to Modern Cosmology, *Cosmology*,: 501-515
- Misceli, T. 2008, Cell Biology: Nuclear Order Out of Chaos, *Nature*, **456(7220)** : 333–334.
- Nusantari, E. 2014. *Genetika : Belajar Genetika dengan Mudah & Komprehensif*, Penerbit Deepublish, Yogyakarta.
- Pearson, M. 2011, *Generative Art : a Practical Guide using Processing*, Manning Publications, New York.
- Perlin, K. 2002, 'Improving Noise', *SIGGRAPH '02 Proceedings of the 29th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*noise. p. 681-682
- Reilly, E.D. 2003, *Milestones in Computer Science and Information Technology*, Greenwood Publishing Group, California.
- Sagan, C. 2016, *Kosmos*, Diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Ratna Satyaningsih, Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), Jakarta
- Shields, R. 2011, *Virtual : Sebuah Pengantar Komprehensif*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh Hera Oktaviani, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.
- Straus, E. 1963, *The Primary World of Senses: A Vindication of Sensory Experience*, Free Press of Glencoe
- Suyanto, 2008. *Soft Computing : Membangun Mesin Ber-IQ Tinggi*, Penerbit Informatika, Bandung.

Waluyo, L. 2019. *Evolusi Organik*, Penerbit Universitas Muhammadiyah, Malang. Wade, T. & Tavis, C. 2007, *Psikologi, Jilid 1*, diterjemahkan dari bahasa Inggris oleh

Benedictine Widyasinta, Penerbit Erlangga, Jakarta

JUARA 3

Kategori
Pelajar



SANGGAR SENI RUPA SEBAGAI PUSAT PENGEMBANGAN DIRI DAN PEWARISAN SENI BUDAYA LOKAL DI SEKOLAH FORMAL

(Huriyah)

Siswa kelas XII SMAN 4 Mukomuko

Seni rupa merupakan ungkapan hati dalam bentuk goresan kuas di atas media bisa berupa kertas,kain kanvas,atau media-media digital.Sebagai ungkapan hati,maka seni rupa merupakan aktifitas hati yang mempunyai nilai-nilai positif.Pengajaran seni budaya di sekolah diharapkan mampu menjadi media penghalusan budi pekerti.Namun sayang dengan melihat keadaan sekarang,dalam bingkai Kurikulum 2013 (K13) pengajaran seni rupa dalam ranah sekolah formal menemui problem dan hambatan serius sehingga tidak atau belum menampakkan hasil yang sesuai dengan tujuan pengajaran seni yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Pendidikan seni merupakan salah satu elemen yang dapat memperhalus karakteristik. Sebab melalui pengajaran seni, peserta didik diberikan kebebasan tanpa paksaan untuk menciptakan suatu karya yang sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain

itu, pendidikan seni merupakan *pendidikan ekspresi* sebagai upaya pencerdasan anak dalam membentuk mental yang sehat jasmani dan rohani, berdisiplin penuh tanggung jawab, kritis bijaksana, berbudaya dan memiliki perasaan halus terhadap berbagai persoalan yang lahir di sekitarnya. Pendidikan seni juga mampu menghidupkan fantasi, melatih ketangkasan berfikir diiringi ketajaman penghayatan terhadap alam sekitar serta lingkungan dimana anak-anak berada. Pendidikan seni mampu mendatangkan jiwa dan raga anak-anak hingga kelak mencintai daerahnya dengan dilandasi nilai estetis dan artistik egaliter.

Atas dasar-dasar itulah pendidikan seni wajib dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah. Namun sayangnya kebanyakan sekolah tidak memperhatikan hal itu, sehingga kurikulum sekolah hanya mengedepankan kecerdasan intelektual anak. Sekolah-sekolah sekarang hanya memiliki sasaran agar si anak dapat lulus Ujian Nasional dan memiliki prestasi di bidang eksak dengan mengenyampingkan pendidikan seni yang meskipun memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter namun selalu dianggap sepele dan dipandang hanya menyia-nyiakan uang.

1. Problem Pengajaran Seni Rupa dalam Bingkai K13 di Sekolah Formal

Setidaknya ada 6 masalah yang menghambat tercapainya tujuan pengajaran seni rupa di sekolah formal di antaranya adalah sifat seni rupa itu sendiri yang eksklusif yang dalam pengajarannya selalu terkait dengan bakat seseorang. Sehingga bagaimanapun dilakukan usaha-usaha pembinaan, namun jika tidak ada bakat, maka pengajaran seni tidak akan mencapai hasil yang menggembirakan. Alih-alih dapat tercapai hasil yang baik, justru bisa terjadi pengajaran seni rupa di sekolah formal hanya menghasilkan kondisi “banyak biaya namun tidak bermutu”

Masalah kedua adalah selama ini pengajaran seni rupa di sekolah-sekolah hanya berupa pengajaran teori belaka. Pengajaran seni rupa tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk praktik, mengeksplorasi diri mengembangkan bakat dan potensi. Jalan yang ditempuh dalam pengajaran tidak mampu menumbuhkan kreatifitas karena proses kreatif dalam menghasilkan karya seni tidak terwujud hanya dengan memberikan teori-teori belaka. Untuk menghasilkan karya yang baik dibutuhkan keberanian yang tidak akan ditemui dalam pengajaran teori.

Selain itu terhambatnya pengajaran seni rupa di sekolah formal diperparah dengan sangat kurangnya jumlah guru yang mumpuni di bidang seni rupa. Sehingga bakat dan potensi siswa tenggelam karena tidak adanya orang yang mampu mengangkat dan mengembangkan bakat dan potensi tersebut. Ketiadaan guru yang mumpuni ini sudah merata di negara kita. Bisa dikatakan sekolah-sekolah formal miskin guru seni rupa. Bagaimana bisa tercapai tujuan pengajaran seni rupa di sekolah-sekolah yang tidak memiliki guru yang kompeten di bidang seni rupa? Masih jauh panggang dari api pada pengajaran seni rupa di sekolah.

Peran anak-anak muda untuk melestarikan kesenian yang dimiliki oleh bangsa Indonesia tidak dapat terlepas dari pendidik sebagai salah satu yang berperan memupuk untuk melestarikan kesenian bahkan mengembangkan potensi peserta didik untuk menciptakan suatu yang bernilai seni. Guru seni dalam sekolah-sekolah SMP seharusnya menjadi mentor bagi pengembangan diri siswa-siswanya. Oleh sebab itu Seni harus menjadi salah satu mata pelajaran pokok yang masuk di kurikulum sekolah dengan jumlah jam yang banyak, sebanyak materi seni yang dipelajari. Dengan demikian seni rupa akan memperoleh akses pengajaran kurikuler yang mencukupi sama dengan seni-seni yang lain. Tidak hanya sekelumit seperti sekarang ini. Melalui

pengajaran seni, anak didik dapat diarahkan untuk mengenal dan mencintai kesenian serta kebudayaan yang dimiliki serta yang tidak kalah penting adalah kenyataan bahwa pendidikan seni dapat mempengaruhi karakteristik individu secara lebih efektif.

Masalah keempat adalah kurikulum setengah hati yang menempatkan seni rupa hanya sebagai figura dengan mencampurkan seni rupa dengan seni-seni yang lain dalam pengajarannya. Pengajaran dengan penerapan K13 menjadi dangkal, tidak fokus dan sulit menghasilkan produk seni rupa yang berkualitas. Dengan bercampur aduknya materi seni rupa ke dalam materi-materi seni lainnya menjadikan perwujudan seni rupa terdistorsi dalam tembak tujuan pembelajaran seni secara kurikuler. Sehingga peluang menjadikan seni rupa sebagai seni unggulan yang akan menghasilkan produk yang baik tidak mungkin tercapai.

Kekurangan dalam sistem pendidikan seni budaya kita ini perlu disadari oleh para orang tua, anak-anak muda, dan para pelaku pendidikan serta para pengambil kebijakan. Kurangnya pendidikan seni dapat menyebabkan ketidaktahuan tentang kesenian yang ada di Indonesia, yang lebih fatalnya lagi akan menyebabkan lunturnya rasa cinta terhadap kesenian budaya tradisional yang dihasilkan daerah-daerah di Indonesia. Lesunya berbagai cabang seni budaya luhur

kita antara lain, karena absennya apresiasi masyarakat terhadap seni. Mungkin saja cara pengajaran dan pendidikan seni budaya kita baru sampai pada permukaan, belum menulik ke inti, yang membuat masyarakat kita memberikan penghargaan tinggi pada karya seni dan budaya kita. Meskipun dengan pengaruh globalisasi yang lebih cenderung pada perolehan ekonomi masyarakat bisa lebih mapan, namun kita pesimis bahwa pengajaran seni rupa di Indonesia akan mampu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap karya-karya seni siswa sekolah.

Minimnya event pameran di daerah-daerah membuat karya seni siswa hasil pengajaran di sekolah-sekolah formal tidak terdewahi. Hal ini akan sangat mengurangi motivasi siswa untuk menghasilkan karya seni yang berkualitas. Karya-karya siswa hasil tidak ada yang mengapresiasi. Potensi dan bakat seni yang dimiliki siswa lama-kelamaan akan padam terkubur dalam-dalam. Guru pun akan larut dalam kondisi "formalitas" pengajaran seni rupa, tidak menghasilkan apa-apa kecuali sekedar memenuhi tuntutan syllabus dan jam mengajar.

Sebagian besar masyarakat kita khususnya para orang tua menganggap bahwa pelajaran seni khususnya seni rupa, bukanlah pelajaran penting. Apalagi bila ditinjau dari segi ekonomisnya. Karena pelajaran seni

rupa terkadang terhambat dengan biaya yang besar. Tidak sedikit pula yang beranggapan bahwa pendidikan seni rupa tidak menghasilkan keuntungan material yang memadai. Ditambah lagi tentang pengalaman berkesenian seseorang yang tidak memberikan jaminan apa-apa secara material. Tidak bisa dipungkiri, bahwa kehidupan seorang seniman tidak menjamin keamanan secara materi. Banyak seniman yang punya nama besar, tetapi tetap hidup miskin. Sehingga banyak orang tua yang melarang anaknya untuk menjadi seniman. Kecuali jika hanya sebagai hobi.

Keenam, bergesernya orientasi sosial kehidupan masyarakat akibat pengaruh pembangunan negara yang bertumpu pada pertumbuhan ekonomi semata. Keberadaan seni tidak dipandang sebagai faktor ekonomi yang potensial. Malah bisa jadi akan dipandang sebagai hambatan terhadap pertumbuhan ekonomi. Bergesernya orientasi kehidupan masyarakat ini akan semakin mengurangi jumlah peminat seni rupa di negara kita. Dengan kenyataan seperti itu bagaimana bisa dunia pendidikan formal mampu memotivasi siswa menghasilkan produk? Dengan kenyataan seperti itu bagaimana para guru bisa mengimplementasikan tujuan-tujuan pembelajaran seni budaya dengan baik. Bagaimana mungkin tujuan kurikulum tercapai dengan sempurna ?

Sementara bagi siswa sendiri pelajaran seni rupa adalah sesuatu yang harus diiringi dengan bakat. Jika tidak berbakat bagaimanapun cara belajarnya hasilnya tetap tidak akan bagus. Padahal sebenarnya di dalam diri tiap-tiap individu telah tertanam nilai seni, hanya saja tinggal bagaimana cara mengasuh, mengasah dan melatih apa yang telah dimiliki.

Dewasa ini di berbagai jenjang sekolah jam pelajaran yang berhubungan dengan seni diciutkan dan dipadatkan. Bahkan di beberapa sekolah unggul ada yang sudah dihapuskan. Pemerintah hanya mengalokasikan waktu pembelajaran hanya 2 jam pelajaran atau 80 menit, itu terbagi dalam Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya terdiri dari 4 aspek yaitu: (1) Aspek Seni Rupa, (2) Aspek Seni Musik, (3) Aspek Seni Tari, dan (4) Aspek Seni Teater. Alokasi waktu yang diberikan dalam tiap minggunya sebanyak 2 Jam Pelajaran dengan masing-masing dengan lama tiap jamnya 45 menit.

Dengan materi seni yang bercampur aduk antara seni suara, seni kriya, seni tari, seni theater, seni rupa dan beberapa materi budaya yang lebih bersifat teori daripada praktik. Seakan-akan dengan sengaja negara mau meminggirkan peran pengajaran seni rupa yang membentuk kehalusan budi dan kepekaan sosial lingkungan pada diri peserta didik. Padahal menurut

Prof. Ramesh Ganta (Kakatia University) “Bahwa bangsa yang mengurus pendidikan seni dari kurikulum sekolahnya akan menghasilkan generasi yang berbudaya kekerasan di masa depan, karena kehilangan kepekaan untuk membedakan nuansa baik dan nuansa buruk” (Disampaikan pada kongres international society for education through art di Asia Pasifik tahun 1994).

Apabila kita melihat kurikulum di negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Paris, ada mata pelajaran yang membantu anak lebih banyak mengetahui tentang seni : yaitu *art* dan mitologi. Anak-anak di sana tidak hanya tahu tentang keindahan sebuah lukisan yang terpajang tetapi juga mengetahui latar belakang pelukisnya atau perspektif sejarah ketika lukisan itu digoreskan di atas kanvas. Hal inilah barangkali yang membuat orang-orang di Negara maju mempunyai apresiasi yang cukup tinggi. Sejak kecil mereka dididik untuk mencintai museum dan karya seni. Sehingga muncul dengan sendirinya rasa cinta dan peduli terhadap karya seni yang mereka miliki atau bahkan karya seni yang dimiliki oleh orang lain.

Sekarang coba kita bercermin pada Negara kita. Apakah yang terjadi di Negara kita sama dengan yang terjadi di Negara maju yang telah kita ulas secara singkat tadi? cobalah tanya anak-anak pelajar yang ada di sekitar kita, dalam setahun berapa kali sudah mengunjungi

museum? Atau sudah berapa kalikah kita membawa anak ke museum dan pameran seni rupa? Atau bila lebih jeli, silahkan intip kurikulum sekolah anak kita, adakah di dalamnya terselip *study* ke museum? Mengunjungi pameran lukisan dan patung? Menghadiri pementasan teater? Menikmati musik daerah?

2. Solusi

Semua problem di atas mengerucut membentuk kesan yang kuat di dalam pikiran masyarakat, bahwa seni rupa merupakan sesuatu yang sia-sia tak membawa manfaat dan tak meningkatkan nilai tambah sedikitpun. Padahal seni rupa, sebagaimana seni-seni yang lain merupakan sesuatu yang memberi nilai terhadap sisi kemanusiaan. Seni rupa memberi citra beda antara manusia dengan makhluk hidup yang lain. Oleh sebab itu harus diupayakan agar pengajaran seni termasuk seni rupa mendapatkan posisi proposional agar hasil-hasil pengajaran di sekolah-sekolah mampu memberi hasil sesuai dengan fungsi keberadaan seni itu sendiri.

Masalah utama terkait dengan sifat seni rupa yang eksklusif bisa diatasi dengan memberi tempat yang eksklusif pula dengan cara membentuk ***sanggar seni rupa*** di sekolah-sekolah formal. Sanggar adalah kata yang paling dikenal untuk merujuk ruang seni dan

budaya di Indonesia. Sanggar berasal dari bahasa Kawi, bahasa Jawa kuno, berarti ruang kecil yang digunakan untuk menyembah Tuhan. Ia juga bisa berarti sebuah perkumpulan yang dibentuk untuk beragam tujuan. Selama awal perkembangan seni rupa modern Indonesia, mendirikan sebuah perkumpulan seni memainkan peran penting tidak hanya dalam mendefinisikan hubungan antara seni dan politik, tetapi juga mendefinisikan arti berkesenian, pada saat Indonesia masih berada dalam tahap awal pengembangan kesadaran nasional. Sanggar, dalam konteks seni, adalah ruang di mana sekelompok orang belajar untuk membuat karya seni di bawah bimbingan seorang mentor. Artinya bersama dengan sesama seniman lain dalam sebuah sanggar para siswa berinteraksi secara lebih dalam demi mewujudkan karya seni yang bermutu.

Hubungan antara guru seni budaya sebagai seniman senior yang memimpin sanggar dan seniman muda yang tinggal dan belajar di sanggar untuk menjadi pelukis, bisa didefinisikan sebagai gabungan antara hubungan guru dengan murid, dan hubungan orang tua dengan anak-anak. Di sanggar tidak ada ruang kelas sebagaimana ditemui dalam lembaga pendidikan formal. Pengajaran diberikan dalam bentuk saran dan panduan. Dalam Memoar Nashar kita diberitahu bahwa pendapat

dan anjuran-anjuran Affandi, pemimpin Seniman Masyarakat, dan juga seniman-seniman senior lainnya yang sering berada di sanggar, menjadi arah praktik artistik bagi mereka yang belajar di sana. Cara lain untuk belajar adalah mengikuti Affandi kemanapun dia melukis, dan mengkaji teknik yang dipakainya (Nashar 2000: 21). Gaya mengajar di sanggar menganjurkan bahwa setiap seniman muda yang ingin belajar di sana harus melatih prinsip cari sendiri (Holt 1967: 226), untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan bagi praktik seni mereka. Dalam memoarnya, Mia Bustam menulis prinsip kerja yang mirip, yang ditekankan Sudjojono kepada murid-muridnya: “gunakan baik-baik matamu” (Bustam 2006: 43).

Dengan sanggar ini maka siswa-siswa yang berbakat dibina agar bakat dan potensinya berkembang dan mendapat tempat yang layak. Sehingga akan muncul hasil-hasil karya yang berkualitas. Sementara siswa-siswa yang kurang bakat masih bisa dibina secara kurikuler sekalipun tidak menghasilkan karya yang bermutu, setidaknya kita bisa menumbuhkan apresiasi pada hati dan pikiran mereka. Dengan begitu di masa yang akan datang kita masih punya harapan masih adanya apresiator seni dalam jumlah yang banyak yang akan memotivasi para perupa untuk lestari berkarya.

Keberadaan sanggar seni rupa juga memberi ruang waktu yang cukup bagi pengajaran seni rupa di sekolah formal. Jumlah jam dan tatap muka bisa ditingkatkan tanpa batas. Memungkinkan bakat dan kemampuan olah seni para siswa berbakat bisa ditingkatkan secara optimal. Sanggar seni rupa juga menumbuhkembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh.

Dalam bukunya, Nashar maupun Natalysya memberi kita gambaran mengenai bagaimana berbagai gaya belajar di sanggar saling mempengaruhi dalam awal perkembangan institusi pendidikan seni. Dengan adanya sanggar di sekolah maka dapat diselenggarakan Kelas Reguler dan Kelas Sore sebagai cara untuk membedakan metode belajar yang dialami siswa. Kelas reguler, atau disebut juga kelas pagi, mengacu pada kelas di mana murid yang diterima masuk secara formal di sekolah dibimbing oleh guru-guru yang ditunjuk secara formal pula. Sedangkan Kelas Sore mengacu pada ruang pertemuan informal yang diciptakan di lingkungan sekolah di mana siswa dan guru Kelas Pagi, baik para siswa, seniman mapan maupun seniman muda yang diundang dari luar sekolah, dapat mengorganisir pertemuan dan saling berinteraksi. Natalysya akhirnya keluar dari kelas reguler untuk berpartisipasi di kelas

sore (Thamrin 2008: 35-36). Siswa di kelas pagi, mengutip kata-kata Natalsya, terlalu formal dan terikat oleh disiplin akademis (Thamrin 2008: 36).

Selain itu sanggar seni di sekolah formal akan meningkatkan bobot pengajaran seni rupa di sekolah tersebut. Pengajaran seni rupa akan mendapat tempat yang cukup bagi munculnya karya seni berkualitas di sekolah-sekolah penyelenggara. Sehingga keberadaan seni rupa di tengah pusaran globalisasi yang serba materialis akan dimbangi dengan keberadaan karya-karya seni rupa yang berkualitas tersebut.

Adapun kurangnya guru yang kompeten dan mumpuni dapat diatasi dengan keberadaan sanggar yang bebas mengundang para seniman untuk mengajarkan kemampuannya dan turut membina bakat dan potensi peserta didik. Bebas dalam arti tidak dibatasi dengan aturan-aturan legal formal seperti guru harus S1, dan sebagainya. Bisa saja si seniman yang diundang sebagai guru tamu hanya lulusan SMA, SMP atau bahkan tak pernah mengenyam pendidikan formal, yang penting ia benar-benar seniman tulen yang mempunyai kemampuan olah seni yang hebat. Selain dapat memotivasi para siswa berbakat, juga mampu memberi warna terhadap hasil karya seni rupa sekolahan.

Dengan adanya sanggar seni rupa sudah pasti akan menghasilkan banyak karya bermutu dari tangan siswa-siswa berbakat di sekolah tersebut. Ini memerlukan wadah apresiasi bagi karya-karya tersebut. Oleh sebab itu langkah berikutnya adalah frekuensi event pameran hasil karya seni rupa sekolahan harus ditingkatkan. Setidaknya setahun sekali terpadu dengan penyelenggaraan acara perpisahan dan kalau bisa sesering mungkin. Penyelenggaraan event pameran tentunya membutuhkan dana yang besar. Ini bisa diatasi dengan membangun kerjasama dengan pihak-pihak tertentu sebagai promotor dan sponsor. Sehingga pihak sekolah penyelenggara sanggar seni rupa tersebut terbantu mewujudkan tujuan-tujuan pengajaran seni di sekolah bersangkutan.

Selain itu, event penyelenggaraan pameran yang terpadu dengan acara perpisahan dengan mengundang orang tua siswa akan memberi bekas dalam pikiran orang tua dan masyarakat dan dalam jangka panjang akan mengatasi pengaruh globalisasi yang hanya mengedepankan materi berubah pelan-pelan mengarahkan ke orientasi kehidupan sosial yang seimbang. Sehingga akan tumbuh masyarakat yang sehat dan tangguh mampu bertahan di tengah pengaruh pusaran globalisasi.

Penutup

Dari apa yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengajaran seni rupa di sekolah formal dalam bingkai K13 terhambat menghasilkan produk berkualitas disebabkan oleh sifat seni rupa yang terkait dengan bakat dalam pengajarannya, kurangnya jumlah guru yang mumpuni, kecilnya animo masyarakat dalam mengapresiasi hasil karya seni sekolah, kecenderungan pengajaran seni rupa di sekolah formal yang hanya sekedar memenuhi target kurikulum, serta bercampurnya seni rupa dalam pengajaran materi seni yang lain dengan jumlah jam yang minimal. Selain itu, ketiadaan event pameran hasil karya siswa-siswa sekolah formal telah menjadi penyebab lunturnya motivasi dan semangat berkarya. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah wadah yang bisa mengatasi masalah-masalah tersebut.

Sanggar seni rupa merupakan satu solusi yang ampuh untuk mengatasi masalah-masalah di atas. Sanggar seni juga mampu menciptakan ruang dan waktu yang tak terbatas kepada guru dalam membina bakat dan potensi siswa. Selain itu, dalam pembinaannya, guru bisa mengundang para seniman untuk ikut terlibat dalam mendorong para siswa untuk menghasilkan karya seni yang bermutu. Tanpa harus

mengikuti prosedur kurikulum dan tuntutan kedinasan yang mengikat. Di sanggar ini siswa diberi kebebasan mengaktualisasi diri tanpa dihambat berbagai aturan yang memadamkan semangat berkarya. Dan terakhir biaya penyelenggaraan operasional sanggar dapat dipikul bersama para sponsor melalui kerjasama saling menguntungkan dengan puncaknya berupa pameran produk seni rupa kerjasama sekolah dengan para sponsor tersebut.

Referensi :

1. Kemendikbud.2017.Syllabus Seni Budaya Kurikulum 2013 .Jakarta:Permendikbud no 59 tahun 2014.
2. Antariksa. 2005. ***Tuan Tanah Kawin Muda: Hubungan Seni Rupa-Lekra 1950-1965.*** Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti.
3. Bustam, Mia. 2006. ***Sudjojono dan Aku.*** Jakarta: Pustaka Utan Kayu.
4. Foulcher, Keith. 1986. ***Social Commitment in Literature and the Arts: The Indonesian "Institute of People's Culture".*** Clayton, Victoria: Centre of Southeast Asian Studies, Monash University.
5. Hardt, Michael and Antonio Negri. 2009. ***Commonwealth.*** Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
6. Nashar. 2002. ***Nashar.*** Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
7. Resobowo, Basuki. 2005. ***Bercermin di Muka Kaca: Seniman, Seni, dan Masyarakat.*** Yogyakarta: Pustaka Ombak.
8. Tamrin, Misbach. 2008. ***Amrus Natalnya dan Sanggar Bumi Tarung.*** Bogor: Amnat Studio

NOMINASI

Kategori
Umum



NOOR SUDIYATI DAN KERAMIK-KERAMIKNYA

(Taufik Akbar)

Keramik telah ada sejak zaman pra-sejarah, bahkan telah menjadi bukti kemajuan suatu peradaban. Di Indonesia sendiri keramik sudah dikenal sejak zaman Neolitikum. Kebiasaan membuat keramik atau benda-benda dari tanah liat seperti gerabah telah menjadi tradisi di beberapa daerah nusantara. Keramik berasal dari bahasa Yunani yaitu "*Keramos*" yang artinya periuk atau belanga. Berdasarkan asal katanya dapat dipahami bahwa pada mulanya keramik memang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan benda-benda rumah tangga atau perlengkapan dapur.

Seiring perkembangan zaman dan kebudayaan manusia menjadikan benda keramik berkembang lebih dari sekedar periuk atau belanga. Keramik tidak lagi dipandang sebagai benda pakai semata, namun perlahan sudah menjadi sebuah karya seni. Di tanah air, kemajuan pendidikan seni rupa dan industri keramik yang

dimulai sejak 1960-an menjadi tonggak awal masuknya keramik dalam ranah seni rupa Indonesia. Beberapa seniman mulai mencoba beberapa kemungkinan untuk menjadikan tanah liat (bahan baku keramik) sebagai media dalam berkesenian. Seniman yang mampu menghadirkan kreasi baru dalam dunia keramik nasional saat itu adalah Hildawati Soemantri. Pada tahun 1979 beliau membawa keramik *abstrak* ciptannya setelah belajar di Amerika Serikat yang memberi kualitas dan warna baru dalam ranah seni rupa Indonesia (Timbul raharjo, 2001: 2-3).

Seni keramik di Indonesia pada mulanya diawali karya-karya yang lebih bersifat dekoratif. Para seniman masih berhati-hati mengungkapkan ekspresi, ide dan tema dalam berkarya karena keterbatasan teknik dan pengetahuan bahan, serta teknologi yang masih minim. Secara umum munculnya keramik ekspresif di Indonesia cenderung dipengaruhi oleh perkembangan seni murni dan keramik di Amerika. Dalam perkembangannya dapat dikatakan Kota Bandung, Yogyakarta dan Jakarta adalah tempat tumbuhnya seniman-seniman keramik mulai dari era seni rupa

modern sampai zaman seni kontemporer sekarang ini. Seni keramik kemudian berjalan mengikuti jiwa zaman (*zeitgeist*) nya masing-masing.

Perjalanan seni keramik Indonesia tanpa disadari semakin maju. Keramik yang biasa dipahami orang awam sebagai benda pakai/fungsional mulai hadir sebagai media ekspresi yang unik namun rumit. Keunikan dan kerumitan pembuatan keramik justru semakin digali oleh beberapa seniman yang pada akhirnya melahirkan keramik dengan nilai estetis tersendiri. Nilai estetis tersebut dapat dilihat dari segi material atau tanah liat, bentuk visual, tema yang dihadirkan hingga pesan atau makna yang diungkapkan.

Keramik adalah semua benda-benda yang terbuat dari tanah atau batuan silikat yang dibakar pada suhu tinggi (Ambar Astuti, 1997:1). Material tanah liat yang liat dan memerlukan perlakuan khusus menghadirkan kesenangan sekaligus tantangan bagi seniman untuk mengeksplorasinya menjadi sebuah karya seni. Kompleksnya proses pembuatan keramik juga membuat seniman semakin ditantang untuk mewujudkan karya yang

menarik dari berbagai teknik pembuatan keramik, yaitu teknik pijit (*pinch*), putar (*Throwing*) dan teknik pilin (*coil*). Proses finishing keramik pun tidak kalah panjang prosesnya, mulai dari pengeringan, pembakaran biskuit, pengglasiran hingga kemudian dibakar kembali memerlukan perhatian lebih dari seniman. Dalam proses perwujudan tersebut itulah sangat dibutuhkan kehati-hatian karena karya keramik dapat saja berbeda (tidak sesuai harapan) setelah melalui pembakaran. Selain itu dengan proses kompleks tersebut maka tema, konsep dan makna yang akan dihadirkan melalui media tanah liat/keramik juga tidak mudah bagi seniman.

Seni keramik saat ini sudah merujuk pada hasil kreativitas individual seniman yang menarik. Berbagai tema dan konsep yang dahulu hanya dekat dengan seni lukis atau seni murni mulai dapat dikreasikan dalam seni keramik. Pada tahap ini keramikus sudah menjadikan tanah liat sebagai media ekspresi murni dan memunculkan karya yang “bebas” (J Irianto, 2012: 1). Sampai saat ini keramikuskeramikus muda semakin banyak bermunculan baik dari institusi pendidikan

maupun yang belajar secara otodidak, walaupun begitu harus diakui keramik mapan karyakaryanya memiliki identitas personal yang kuat. F. Widayanto, Jenny Lee, Titarubi dan Noor Sudiyati merupakan beberapa keramikus mapan tersebut. Dari nama-nama tersebut Noor Sudiyati adalah salah satu seniman yang karya-karyanya menarik untuk diulas. Keramik-keramik beliau telah mewarnai dunia seni keramik Indonesia sejak seniman keramik masih hitungan jari hingga saat ini. Kekuatan karyanya terletak pada karakter tanah liat yang menonjol dan hadir dengan bentuk visual non realis. Keramik Noor Sudiyati sering kali terlepas dari bentuk-bentuk umum yang dapat dimengerti orang awam. Beberapa orang menilai karyanya abstrak dan terkesan simbolis. Walaupun begitu terdapat narasi simbolik dan makna yang kuat dibalik keramiknya tersebut yang bercerita tentang nilai-nilai kehidupan dan dapat mencerminkan jati diri, proses mencipta, kepribadian serta pandangan hidup seorang Noor Sudiyati.

A. Biografi Noor Sudyati

Noor Sudyati merupakan salah seorang keramikus yang setia menjadikan keramik sebagai media dalam berkesenian. Dia mulai meniti karirnya sebagai seniman keramik di tengah-tengah pemahaman yang masih sempit tentang keramik itu sendiri. Noor Sudyati mulai menekuni keramik semenjak remaja dan pada saat itu masih sangat sedikit seniman yang menjadikan keramik sebagai media ekspresi murni.

Noor Sudyati dilahirkan di Blabak, sebuah daerah kecil di Magelang tanggal 14 November 1962. Dia lahir dari keluarga Jawa yang kuat, ayahnya bernama Jauhari adalah pensiunan pegawai pemerintah. Noor Sudyati sebenarnya sudah dekat dengan keramik atau gerabah saat masih kanak-kanak, dan yang membuatnya dekat itu adalah sebuah *gentong* (wadah gerabah berisi air) yang sangat besar. Adalah peran *Si Mbahnya*, Gambar Marto Wardoyo yang membuatnya mulai mengenal tentang tanah liat. Noor Sudyati menceritakan bahwa ketika ia masih kecil tetangga-tetangga di sekitar rumahnya sering meminta obat pada neneknya dan obat itu adalah

air dari gentong yang sangat besar tersebut. Pada setiap tetangga meminta air dari *gentong* itu kebetulan dirinyalah yang sering disuruh untuk mengambil air tersebut dan dia harus mengambil air itu dengan cara yang berbeda. Cara atau teknik yang sangat dikenangnya adalah dengan tetap menegakkan badan dan menekuk lutut untuk mengambil air di dalam *gentong*. Air diambil dengan menggunakan sebuah gayung yang dalam bahasa Jawa biasanya disebut *ciduk*. Jika posisi badan orang biasanya dalam mengambil air dari *gentong* adalah dengan menundukkan badan sehingga dengan mudah dapat menggapai air, maka berbeda dengan kebiasaan beliau yang tetap menegakkan badan secara lurus tanpa membungkuk untuk mengambil air. Cara mengambil air itulah yang sangat membekas di diri Noor Sudiyati sampai sekarang. Kebiasaan tersebut membuatnya selalu ingat ketika bergelut dalam dunia keramik. Baginya ada nilai tersendiri yang sangat berkesan dari cara mengambil air dari *gentong* itu.

Satu cerita lain yang sangat membekas dan mempengaruhi dirinya dalam berkarya keramik

adalah pengalamannya yang sering melihat bapak-bapak penjual gerabah seperti *gentong* dan *kendi* dengan memakai sepeda. Setiap ia melihat penjual gerabah bersepeda itu dia kerap merenungkan bagaimana nasib penjual gerabah tersebut. Berapakah hasil yang didapat dari menjual *kendi*, *gentong* dan berbagai gerabah tersebut. “*Alangkah kasihan jika hasil yang didapat penjual gentong tersebut tidak sesuai harapannya?*” Pertanyaan dan hal itulah yang sering direnungkan Noor Sudiyati tentang tanah liat dan hasil dari sebuah tanah liat. Selintas kedua peristiwa ini nampaknya sederhana namun bagi seorang Noor Sudiyati yang biasa merenung dan melihat lebih sesuatu lebih dalam, apa yang diceritakannya ini bukan tidak berarti. Hal itu karena pada masa selanjutnya, beliau selalu merenungkan sesuatu, melihat lebih dalam, membersihkan diri dan pikirannya sebelum memulai membuat keramik.

Noor Sudiyati menghabiskan masa kecilnya di Muntilan. Ia menamatkan pendidikan SD dan SMP di kota kecil tersebut. Di samping cerita tentang *gentong* dan *kendi* di atas tidak ada yang terlalu istimewa, yang berhubungan dengan

keramik pada masa kanak-kanaknya. Setelah tamat sekolah menengah pertama Noor Sudiyati melanjutkan sekolah ke Magelang namun hanya bertahan sampai kelas II-IPA. Sebuah langkah baru dilaluinya dengan memutuskan untuk keluar SMA dan pergi merantau, pindah sekolah ke SMSR (Sekolah Menengah Seni Rupa) Yogyakarta dengan mengambil jurusan Dekorasi. Jiwa merantau Noor Sudiyati sepertinya dipengaruhi oleh kakak-kakaknya yang sebagian besar adalah laki-laki yang juga banyak merantau.

Di SMSR Yogyakarta pada waktu itu keramik masih diajarkan sebagai pelajaran minor. Minor disini maksudnya adalah keramik bukanlah mata pelajaran atau satu keahlian yang dipelajari terfokus di sekolah. Menurutnya saat itu keramik hanya dipelajari beberapa semester (dua semester). Hal itu dapat dimengerti karena pada saat itu keramik dalam artian yang menyeluruh (bahan, proses, teknik, gelasir dan pembakaran) masih awam, atau mungkin tenaga pengajar yang benar-benar menguasai bidang keramik masih dapat dihitung di Yogyakarta. Kenyataan tersebut ternyata berdampak lain pada diri seorang Noor

Sudiyati muda. Di Sekolah yang sekarang bernama SMK N 3 Kasiyan Bantul ini Noor Sudiyati justru semakin tertarik mempelajari keramik. Ada rasa kesenangan yang lebih dalam pada dirinya ketika bermain, bergelut dan berkarya dengan tanah liat dan ia pun semakin menyenangi keramik.

Pada tahun 1979 selepas lulus SMSR Noor Sudiyati kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (STSRI) “ASRI” Yogyakarta. Kampus tersebut sekarang menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Pada saat itu di STSRI “ASRI” juga belum ada jurusan atau minat utama keramik dan Noor Sudiyati sendiri memilih jurusan Kriya dengan spesialisasi Kriya Kayu. Layaknya di SMSR pelajaran atau mata kuliah keramik masih dijadikan sebagai salah satu mata kuliah pilihan yang dapat dipelajari oleh mahasiswa dan Noor Sudiyati yang terlanjur sudah menyenangi keramik tak menyia-nyiakannya. Selama kuliah inilah dia terus belajar dan menekuni keramik yang saat itu diajarkan oleh Ambar Astuti dan Subroto Sm. Dua nama tersebut adalah tenaga pengajar keramik di

STSRI “ASRI”. Ambar Astuti adalah seorang lulusan keramik Institut Teknologi Bandung yang praktis sudah menguasai keramik secara komplit baik dari segi material, keteknikan, dekorasi hingga pembakaran. Dosen lain yang mengajar keramik yaitu Sudroto Sm yang sebenarnya adalah tenaga pengajar dari Jurusan Seni Murni, namun sama seperti Noor Sudiyati ia juga menyenangi keramik sebagai salah satu media seni dan ekspresi, hanya saja Subroto Sm lebih dulu menekuni keramik dan sempat belajar tentang keramik di Jepang.

Noor Sudiyati menceritakan bahwa selama kuliah di STSRI “ASRI” ia selalu antusias belajar, mengikuti seminar, pelatihan atau apapun yang berhubungan dengan keramik. Dia pernah berpikir untuk mengambil keramik sebagai spesialisasi dalam kuliahnya, namun hal itu tidak dapat dilakukan karena memang belum ada, selain itu karena sudah terlanjur mengambil minat utama Kriya Kayu maka untuk lulus pun ia harus menyelesaikan studi dengan spesialisasi tersebut. Ada kekecewaan dalam diri beliau karena ia merasa keramik yang menjadi kesenangannya. Ia merasa lebih menemukan jiwa berkeseniannya

melalui keramik, akan tetapi kemudian ia berpikir *“Ya sudah, nanti saya akan terus belajar keramik sendiri ”*. Sendiri disini dalam arti belajar keramik setelah ia lulus dari kuliah Kriya kayu-nya dan di luar jenjang akademis.

Lulus dari STSRI “ASRI” pada tahun 1989 Noor Sudiyati memenuhi janji pada dirinya, belajar keramik secara mandiri. Ya, beberapa orang memang berani mengambil resiko dengan mengambil pilihan yang tidak umum, tidak populer atau minoritas, dan Noor Sudiyati merupakan salah satu dari orang yang berani tersebut. Dia memutuskan berangkat ke Bali untuk belajar keramik pada seniman Agung Oka, di Jati Agung Keramik, selain itu ia juga belajar di Suwung dan Dalung. Di pulau dewata inilah dirinya semakin total mempelajari keramik. Saat itu Noor Sudiyati sudah berkeluarga dan memiliki satu orang anak yang turut ia bawa ke Bali. Noor Sudiyati menikah pada Bulan Agustus tahun 1986 dengan Agung Aninditiawan, teman sekolahnya sewaktu di SMSR. Pepatah “cinta karena terbiasa” sepertinya benar bagi dirinya, karena sudah berteman, sering bertemu, bermain, bercanda atau

bertukar pendapat dengan Agung Aninditiawan membuat rasa pertemanan menjadi berubah dan pada akhirnya berujung di pernikahan. Noor Sudiyati menikah ketika masih kuliah dan karena itu kehidupan rumah tangganya dijalani dengan kuliah dan berkarya, dan saat ia memutuskan untuk berangkat ke Bali, beliau bersama anaknya terpaksa harus meninggalkan suaminya untuk sesaat.

Peran dan tugas Noor Sudiyati sebagai ibu muda yang mengasuh anak dilakukannya berbarengan dengan belajar keramik di Bali. “Tidak mudah memang, repot? sudah tentu, tetapi bukanlah sesuatu yang berharga itu butuh perjuangan, bukanlah untuk melakukan hal yang benar kita harus berkorban dan bukanlah tidak ada yang diraih dengan cuma-cuma”. Semua kata-kata tersebut sepertinya sudah disadarinya dalam menekuni keramik. Dua tahun adalah masa yang ia habiskan di Bali dan memang benar bahwa langkah-nya itu tidak sia-sia. Di Bali Noor Sudiyati mengasah keterampilan dan pengetahuannya tentang keramik. Tidak hanya belajar membuat keramik, Noor Sudiyati belajar

bagaimana memasarkan dan menjual keramik-keramik pada konsumen. Selesai belajar keramik di Bali dia kemudian memamerkan karya-karya yang ia buat di Jakarta, dan tak disangka karya-karyanya hampir semuanya laku terjual. Melihat apa yang terjadi tersebut beliau terkejut dan membuatnya semakin aktif berkarya, dan sejak saat itu jalannya menjadi salah satu keramikus Indonesia pun semakin terbuka. Setelah itu kita akan melihat karya-karya Noor Sudiyati mulai diperbincangkan dalam wacana seni rupa Indonesia.

Menyadari peluang usaha dari keramik yang ia pelajari di Bali membuat Noor Sudiyati bersama suaminya mendirikan Studio Keramik Kreatif di rumahnya di Nogotirto Yogyakarta pada tahun 1990. Di studio inilah ia kemudian berkarya. Studio keramiknya mulai menghasilkan keramik fungsional seperti piring, asbak, vas daun, cangkir, gelas, wadah gula, tempat kopi, dan sebagainya. Produk-produk yang dihasilkan studionya merupakan barang keramik yang benar-benar dibakar hingga bergelasir, berbeda dengan produk

kerajinan gerabah atau terakota di Kasongan pada umumnya.

Tahun 1991 Noor Sudiyati mulai menjadi staff di Jurusan Kriya ISI Yogyakarta, dan ia mengajar mata kuliah keramik di almamaternya tersebut. Dengan tugas baru tersebut maka bertambahlah profesi beliau yaitu sebagai dosen. Pada tahun 1993 Keramik mulai dijadikan sebagai salah satu minat utama di Jurusan Kriya ISI Yogyakarta, maka sejak itu Noor Sudiyati sepenuhnya mengajar keramik bukan hanya sebatas mata kuliah minor atau pilihan.

Tugas baru sebagai dosen tidak membuatnya lupa berkarya, justru setelah itu namanya mulai sering diperbincangkan dalam ranah seni rupa Indonesia. Kesibukannya yang juga sebagai ibu rumah tangga yang harus mengurus suami dan anak-anak tak mengendurkan semangatnya, Baginya kehadiran tiga anaknya malah menjadi sumber inspirasinya. Tidak jarang justru inspirasi muncul saat *momong* (Harian Pikiran Rakyat, 11 Januari 1998). Noor Sudiyati memiliki tiga anak perempuan. Tiga anaknya tersebut adalah, Sekar Dayang Saraswati, Swastika Sekar Astri dan Sekar

Widya Sista, sekarang beliau juga sudah memiliki satu cucu yang bernama Bestari Aqila Bistiti.

Noor Sudiyati dapat dikatakan berkarya ditengah tantangan baru pada awalnya. Tantangan itu adalah minimnya ajang-ajang pameran seni keramik di Yogyakarta. Pada waktu itu di Yogyakarta dan Indonesia pada umumnya masih didominasi oleh pameran dan kegiatan yang berkaitan dengan seni lukis. Seniman keramik-pun masih dapat dihitung, namun Noor Sudiyati mampu merubah hal tersebut menjadi peluang. Halangan dan hambatan tersebut dijawab beliau dengan karya keramik ekspresifnya yang memiliki ciri khas. Karya-karyanya mencerminkan karakter bahan keramik itu sendiri yaitu tanah liat. Karakter asli inilah yang ia padukan dengan berbagai macam tema, ide, dan konsep dalam karya-karya keramiknya.

Sepanjang tahun 1990-2000 merupakan tahun produktif Noor Sudiyati berkarya. Kestabilan dan produktivitasnya dalam berkarya semakin lama semakin menarik, menarik disini bukan hanya dari segi visual namun juga dari segi wacana. Karyanya menimbulkan polemik, di satu

sisi ia memunculkan sesuatu yang baru dan di sisi lain tentu saja kritik mulai ditujukan pada karya-karyanya. Dalam masa itu pemberitaan tentangnya dan karya-karyanya mulai dimuat di beberapa surat kabar. Beberapa kritikus seni juga mulai mengulas tentang keramik-keramikanya tersebut.

Produktivitas Noor Sudiwati di era 90-an ini tergolong pesat. Untuk ukuran seorang yang baru mempelajari seni keramik ia sudah mampu menghadirkan karyakarya yang berani dan unik. Keberadaan karya-karya Noor Sudiwati di era 90-an berjalan beriringan dengan wacana seni rupa, atau seni keramik kontemporer. Beberapa keramikus baru bermunculan dengan karya-karya yang beragam, atau seniman keramik yang sudah lama berkarya mulai diperbincangkan kembali, mengisi bahan kajian dalam era kontemporer tersebut. Hal ini tentu berdampak baik karena seni atau karya seni merupakan produk budaya yang dipamerkan pada orang lain. Adanya tanggapan dari orang lain berarti menandakan karya seni itu tidak mati. Tanggapan yang hadir menandakan bahwa karya seni itu diapresiasi dan apresiasi tersebut menjadikannya dikenal sebagai

keramikus dengan gaya keramik yang melekat pada dirinya. Untuk selanjutnya kita akan melihat perjalanan keramik Noor Sudiyati dengan wacana dan diskusi yang menyertai karya-karyanya, bukan hanya dari tampilan bentuk visual namun juga mengenai proses kreatif, gaya, tema hingga makna dari karya keramikanya.

Meciptakan keramik bagi Noor Sudiyati bukan hanya sekedar soal bagaimana membentuk tanah liat. Berkarya keramik baginya merupakan soal bagaimana kita menghargai tanah, bumi, dan alam semesta, sesuatu yang lebih bersifat spritual, walaupun harus diakui ke-liat-tan tanah itulah yang membuatnya senang menggeluti keramik. Seni keramik membuat beliau bebas dalam mengkreasikan apa kemauannya karena tanah liat dapat dieksplor sedemikian rupa, tanah liat dapat dibentuk, ditekuk, dipilin dan dibuat sesuai keinginan dan ekspresi jiwanya. Bagaimanapun, hal itu cukup membuktikan bahwa membuat karya seni baginya bukan hanya sekedar apa yang nampak dari luar, tetapi apa yang ingin disampaikan seniman melalui karyakaryanya.



Gambar 2. “Potret Noor Sudiyati”
(Sumber: Majalah Natasha, Mei-Juni 2008)

B. Jejak Narasi Simbolik Keramik Noor Sudiyati

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa Noor Sudiyati mengedepankan karakter tanah liat dalam berkarya. Karakter tanah pada keramik tersebut merupakan usaha beliau untuk mengembalikan penampilan benda keramik pada asalnya yaitu watak tanah liat. Beberapa karyanya dapat disamakan dengan keramik Haniwa Jepang yang menjadi benda-benda kubur

(Warta Kota, 7-2-2001). Halitu berangkat dari pemikirannya tentang bagaimana kita menghargai tanah dan mengingat bahwa manusia pada akhirnya juga akan kembali ke tanah. Bagi Noor Sudiyati tanah merupakan unsur yang penting dalam kehidupan. Ada rahasia hidup dibalik tanah liat dan liatnya tanah. *“Tanah adalah dari Bumi yang merupakan ciptaan Tuhan. Kita sebagai manusia adalah makhluk ciptaannya yang kelak juga akan kembali ke tanah. Tanah juga merupakan bagian dari apa yang sering saya sebut sebagai segitiga kehidupan. Lahir, hidup dan mati. Seperti tingkatan unsur Bumi, yaitu batu, tanah dan pohon”* tuturnya. Jim Supangkat menyebut bahwa penampilan karya keramik Noor Sudiyati yang berangkat dari konsep mengembalikan keramik yang dibuat dari tanah tetap berwajah tanah merupakan sesuatu yang unik dan tidak pernah terpikirkan sebelumnya (Majalah Panji, 21 Februari 2001). Dalam berkarya dapat dikatakan keramik Noor Sudiyati menyadarkan kita bahwa manusia terbuat dari tanah liat yang berarti juga mengandung kotoran dan turut bertanggung jawab atas apa yang terjadi pada bumi, tanah tempat manusia berpijak (Timbul Raharjo, 2011:100)

Noor Sudiyati mengungkapkan bahwa penampilan keramiknya yang berwatak dan berwajah tanah itu merupakan buah dari kejujuran. Dia memang tidak ingin berkarya dalam kebohongan. jika memang sebuah keramik terbuat dari tanah maka kenapa harus disembunyikan bentuk tanahnya. Dengan mempertahankan watak dan wajah asli tanah pada karya justru akan mengingatkan kita dari mana asal karya tersebut (Rani, 2008:70-71). Sisi lain dari keramik noor Sudiyati adalah kegembiraan dan gairahnya untuk berpetualang mencari makna dari seongkah tanah liat. Maknamakna tersebut ternyata selaras dengan kekuatan nilai bahan dan karakter tanah yang ia tawarkan (Harian Kompas, 19 november 1997). Kegairahan dan keliarannya dalam berkarya ini tak jarang membuat beberapa pameran tunggalnya hadir dengan tematema yang beragam.

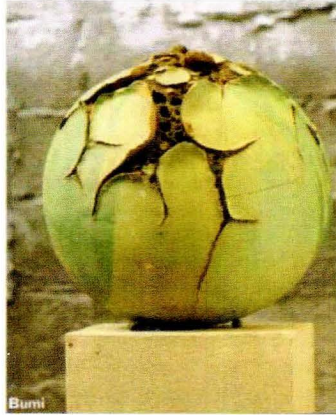
Keunggulan dan penggunaan material sebagai media ekspresi dalam seni rupa sebenarnya sudah pernah dilontarkan oleh praktisi Seni Rupa Soedjoko pada awal tahun 1970-an. Saat itu ia melontarkan pernyataan bahwa seni kriya Indonesia merupakan satu-satunya seni rupa

Indonesia, menurutnya pemahaman dan teori-teori seni rupa modern yang berkembang diambil dari barat dan cenderung membedakan *fine arts* dan *applied arts*, yang akhirnya menjadikan seni selain seni lukis dan seni patung sebagai seni marjinal. Seni yang menggunakan media lain seperti keramik, anyaman atau tapesri dianggap miskin kreativitas dan ekspresivitas (Djuli Djatiprambudi, Katalog Qualisign, 2006: 3). Apa yang diungkapkan Soedjoko saat itu mungkin ada benarnya namun era dan semangat seni rupa kala itu belum dapat mengakomodir pendapatnya. Akhirnya pada era seni rupa kontemporer dimana nilainilai tradisi kembali dipertimbangkan dan pengkotak-kotakan dalam seni rupa menjadi kabur membuat seni kriya contohnya seni keramik hadir sebagai seni yang menawarkan paradigma estetika yang baru seperti terlihat pada karya keramik Noor Sudiyati.

Kekuatan estetika keramik Noor Sudiyati tidak hanya dari segi bentuk visual, keramik beliau juga menyiratkan makna dan cerita tersendiri yang menarik. Maknamakna tersebut seolah-olah menyatu dengan penampakan karya yang ditampilkan. Sepanjang perjalanan Noor Sudiyati

berkarya, keramik-keramik beliau dapat dibagi menjadi empat periode menurut bentuk, gaya dan makna simbolik dibalik karyakaryanya. Empat periode itu adalah: 1) Periode pertama karya-karya Beliau masih sederhana dan keramik yang ditawarkan masih berbentuk bundar dan berbicara tentang alam dan lingkungan. 2) Pada periode kedua dalam berkarya Noor Sudiyati menghadirkan keramik dengan wujud dan idiom spiral. 3) Periode ketiga keramik Noor Sudiyati mulai menunjukkan keramik dengan bentuk simbolis yang beragam namun sarat makna kuat tentang realitas kehidupan bangsa saat itu. 4) Periode keempat adalah keramiknya hadir dengan bentuk dan idiom-idiom daun. Semua keramik Noor Sudiyati dalam empat periode ini menampilkan kualitas yang bernas secara bentuk dan makna. Makna-makna yang menyatu dengan bentuk yang ditawarkannya, dan pada bagian selanjutnya akan diulas narasi dari makna simbolik dari keramik-keramik yang mewakili empat periode tersebut.

1. Periode pertama Keramik “Bumi”



Gambar 3. Noor Sudiyati “Bumi”
Diameter 45 cm, Stoneware, 1994

(Sumber: Majalah Natasha, Mei-Juni 2008)

Karya diatas berjudul “Bumi” (1994). Noor Sudiyati mengatakan bahwa kecenderungan bentuk keramik-keramik pertamanya adalah berbentuk bulat dan bundar, seperti keramik “Bumi” ini. Karya “Bumi” dapat dilihat sebagai keramik dengan bentuk bulat, berwarna natural tanah liat, serta memiliki tekstur halus dan kasar. Tekstur halus terdapat di sebagian lapisan luar body keramik, sedangkan tekstur kasar terdapat dibagian lapisan kedua karya dengan beberapa

dekorasi kerawang yang membuatnya berlobang. Kedua tekstur tersebut dipisahkan oleh bentuk retakan tanah pada body keramik. Keramik ini seperti proses pengelupasan tanah liat berbentuk bundar. Retakan-retakan itu memperlihatkan tekstur kasar tersebut. Secara umum bentuk keramik ini adalah bulatan bola yang mengelupas sehingga memperlihatkan bagian dalam yang kasar. Pada keramik ini Noor Sudiyati lebih banyak bermain dengan tekstur dan warna yang menampakkan wajah tanah liatnya. Tekstur, warna, dan retakan-retakan itu menjadi satu kesatuan dengan bentuk keramik yang bundar ini, dan menjadi keindahan tersendiri. Untuk masalah bahan dan teknik finishing keramik ini menggunakan bahan tanah liat stoneware dan teknik finishing pembakaran tanpa gelasir mengkilap. Bahan stonewar dan teknik finishing tanpa gelasir *glossy* memudahkan Noor Sudiyati dalam mewujudkan idenya melalui tekstur dan warna alami tanah liat asli tersebut



Gambar 4. Keramik Noor Sudiyati yang lain dengan judul “Proses”, Stoneware, 1997 (Sumber: Majalah Gatra, November 1997)

Bentuk sebuah karya seni juga dapat menunjukkan ekspresi tertentu. Dalam karya ini mungkin tidak banyak ekspresi yang dapat dilihat. Noor Sudiyati cukup jeli memainkan ide dan gagasannya yang sederhana namun mendalam pada sebuah bentuk dan penampilan visual keramik. Dengan memanfaatkan tekstur tanah dan sedikit dekorasi, ditambah judul dan tema yang diangkatnya maka menjadi mudah membaca makna ekspresional dari karya “Bumi” ini. Bentuk visual keramik ‘Bumi’ memperlihatkan proses kerusakan, karena garis dan efek mengelupas yang ditunjukkan pada keramik. Mengelupasnya tanah pada karya ini membawa pengalaman visual kita

saat melihat tanah yang menjadi retak karena kekeringan atau karena musim kemarau yang panjang.

Keramik Noor Sudiyati yang memiliki bentuk bulat dengan aksan retak-retak sebenarnya memiliki makna simbolik dari apa yang ia sebut sebagai “kita harus menyayangi Bumi” keramik-keramik semacam ini dibuat sebagai pengingat bagi semua orang bahwa bumi kita yang berproses dan dilanda berbagai macam musim termasuk kemarau sudah selayaknya dijaga. Bumi menghidupi bermilyar-milyar umat manusia dan harus menerima berbagai resiko dari ulah manusia juga. Musim kemarau yang berkepanjangan kenyatannya bukanlah sebuah proses alam semata, namun sedikit banyak disebabkan ulah-ulah tangan manusia yang tak bertanggung jawab, membakar hutan sehingga air hujan tak dapat ditampung oleh pohon-pohon. Bumi adalah sumber kehidupan namun kehidupan itu ada batasnya (Noor Sudiyati, Kedaulatan Rakyat, 7-12-1997).

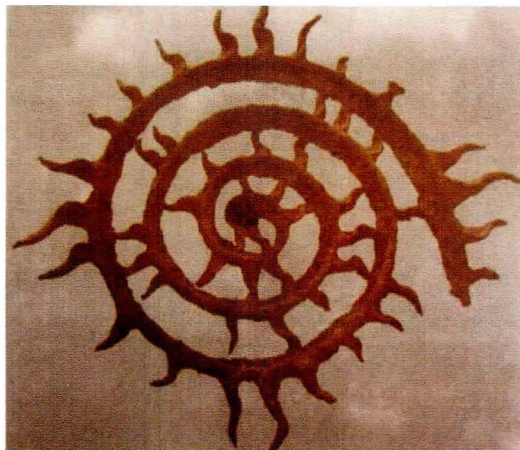
Keramik “Bumi” mencerminkan kepribadian seorang Noor Sudiyati yang sangat spritual. Derasnya sisi spritual tersebut membuatnya akrab dengan alam dan berusaha

untuk terus menghargai dan menghormati alam dan dunia yang menempatnya. Spritualitas itu juga yang dijadikan landasan beliau dalam membuat keramik. Wujud dan makna simbolik keramik Noor Sudiyati yang sarat akan nilainilai kehidupan ini tidaklah mengherankan jika melihat pada kepribadian dirinya. Noor Sudiyati menganut prinsip-prinsip spritual orang Jawa pada umumnya termasuk sebelum membuat keramik. Dalam tulisannya pada pameran “ekspresi Tanah Liat” Noor Sudiyati Agung, Dwi Marianto menuliskan bahwa Noor Sudiyati selalu membuat sesajen dan upacara kecil tradisional pada hari-hari tertentu menurut kalender Jawa. Sesajen tersebut merupakan ungkapan permohonannya supaya selamat lahir batin dalam berkarya keramik dan apa yang dikerjakannya tidak menjumpai aral melintang, lebih jauh lagi mungkin sebagai pengharapan agar karya-karyanya benarbenar mampu memiliki nilai atau taksu yang dapat bercerita banyak dan dapat dinikmati orang lain.

Dari uraian di atas maka tidak mengherankan kalau keramik “Bumi” ini memiliki nilai simbolik yang “dalam”. Nilai simbolik yang mengingatkan manusia akan tempat ia hidup, tanah tempat ia

berpijak dan mengingatkan manusia agar selalu menjaga dan menghargai bumi.

2. Periode kedua Keramik “Introspeksi”



Gambar 5. Noor Sudiyati, “Introspeksi”,
50 x 45 x 5 cm, Stoneware, 1997
(Sumber: “Ekspresi Tanah Liat” 1997)

Keramik di atas dapat dikatakan sebagai karya *masterpiece* Noor Sudiyati dalam dunia seni rupa Indonesia. bentuk-bentuk spiral seperti ini kerap ia terapkan pada beberapa karya keramiknya, atau divariasikan dan dikombinasikan dengan berbagai macam bentuk lainnya. Bentuk spiral ini seakan-akan menjadi

identitas dirinya yang selalu melihat sesuatu lebih dalam. Dibalik tampilan visualnya yang cenderung abstrak dan simbolis terdapat makna dan nilai yang lebih “dalam” yang mewakili proses kreatif dan perasaan serta pengalaman estetik dirinya.

Secara visual keramik “Introspeksi” ini berbentuk spiral sentripetal dan dihiasi dengan ornamen-ornamen seperti lidah api. Pada sumbu atau sentrum spiral terdapat sebuah lapisan gelasir serupa kaca kristal berwarna biru. Keramik ini memiliki tekstur yang kasar. Tekstur kasar tersebut didapat dari material tanah liat yang terdiri dari partikel-partikel halus dan kasar yang bercampur dengan pasir seperti kata Ambar Astuti dalam sambutannya pada pameran tunggal Noor Sudiyati yang memuat karya ini. Tekstur tanah yang kasar itu merata di seluruh permukaan *body* keramik “Introspeksi” termasuk pada ornamen-ornamen seperti lidah api atau duri yang melekat pada bentuk spiral tersebut kecuali pada bagian sentrum tadi. Keramik ini menggunakan tanah liat stoneware dan dengan finishing pembakaran tanpa gelasir yang mengkilap.

Dengan teknik finishing ini memungkinkan tekstur dan karakter tanah tetap nampak.

Keramik “Introspeksi” ini memang tidak gampang dicerna dan kurang komunikatif, namun beberapa karya visual yang abstrak dan simbolis terkadang berbicara banyak, sedangkan soal komunikatif sendiri merupakan sesuatu yang relatif karena masing-masing bahasa visual karya memiliki penggemarnya masing-masing. Terdapat tiga pembagian bahasa visual atau yang disebut Donis A Dondis sebagai anatomi pesan visual. Tiga pembagian itu adalah: 1) diekspresikan dan diterima secara representasional, 2) diekspresikan dan diterima secara abstrak dan 3) yang diekspresikan dan diterima secara simbolis (Dwi Marianto, 2011: 59). Dari pembagian diatas maka sudah tentu keramik ini bukan termasuk golongan yang pertama. Oleh karena itu selain mengamati tampilan visual, melihat judul dan tema yang diusung dalam karya ini menjadi penting dilakukan.

Karya keramik “Introspeksi” memperlihatkan kesan yang dingin dan kelam. Ekspresi yang terlihat pada keramik ini bukanlah sebuah keceriaan, hal itu dapat dilihat dari warna yang ditampilkan dalam karya ini. Warna tanah yang cendrung gelap dan dingin tentu memberi

kesan yang dingin pula. Kesan dingin ini menggambarkan sesuatu yang dalam tentang perenungan atau lebih mudah lagi dengan melihat judulnya sendiri yaitu “Introspeksi” yang berarti merenung kembali. Ia ingin berbicara tentang perenungan bahwa tanah itu ciptaan Tuhan, manusia tercipta dari tanah dan kembali ke tanah dan tanah bagian dari siklus kehidupan yaitu lahir, hidup dan mati. Dengan melihat karya “Introspeksi” ini jelas bahwa ia sudah menyampaikan dan membuat kita membaca keinginannya tersebut.

Bentuk spiral keramik Noor Sudiyati ini memberi kesan sesuatu yang bergerak dan hidup. Hal itu ditambah lagi dengan lidah api serupa duri-duri tajam yang melekat pada karya ini, dibuat secara tidak simetris. Susunan lidah-lidah api yang runcing tersebut memberi kesan tak teratur sesuai penempatannya di sisi luar spiral, ada yang kecil, besar, pendek dan panjang. Dalam bahasa yang lebih sederhana jelas sekali bahwa keramik dengan judul “Introspeksi” memberi kesan sesuatu yang hidup bergerak namun tidak teratur, bajak onak dan duri dan masalah yang melingkupinya. Satu lagi makna yang dibaca dalam karya ini adalah kristal kaca mengkilap yang ada pada sentrum

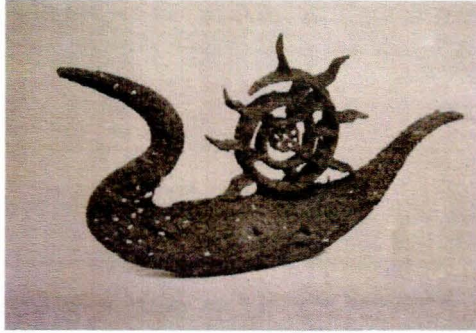
spiral. Kaca yang bening ini memberi kesan bersih karena mengkilap, seolah-olah bentuk spiral yang kelam tersebut menuju pada satu titik yang bersih. Penjelasan ini semakin cocok dengan judul yang diberikan pada karya ini yaitu “Introspeksi”, tindakan merenung kembali ke dalam diri untuk melihat kejernihan hati.

Karya “Introspeksi” dipamerkan Noor Sudiyati dalam pameran tunggalnya yang bertajuk “Eksersi Tanah Liat” pada tahun 1997. Karya ini hadir dengan lebih kurang empat puluh keramik lainnya yang juga ia pameran kala itu. Dalam pameran tersebut beliau memang menyajikan keramik-keramik dengan tema yang beragam. Ada karya yang berbicara tentang pengalaman pribadinya, filsafat, soal perempuan, dan ada juga karya cerita yang mengusung tema politik. Kuss Indarto dalam tulisannya di Harian Bernas, 17 November 1997 kala itu mengatakan bahwa dari sisi tema, Noor Sudiyati bagai kehilangan arah, namun yang pasti karya-karyanya kala itu memang memperlihatkan ekspresi kegelisahan dan keliarannya dalam mengolah tanah liat.

Dalam keramik “Introspeksi” dapat dikatakan Noor Sudiyati cukup mampu menyampaikan emosi dan tema yang diangkatnya melalui karyanya tersebut. Bentuk dan tampilan visual yang menyiratkan perasaan “merenung” melihat kedalam dari semua persoalan hidup. Melihat karakter tanah sebagai media perenungan dan ungkapan emosi rasanya tidak jauh melenceng dari bentuk dan pemampilan visual karyanya. Suwarno Wisetrotomo mengungkapkan bahwa proses kreasi Noor Sudiyati penuh emosi atau taksu (Ritus Daun, 2004:4). Kecenderungan keramik Noor Sudiyati pada zaman itu memang adalah gaya emosi menggunakan bentuk “Introspeksi”, seperti gambar-gambar di bawah ini:



Gambar 6. Noor Sudiyati, “Mantap II”,
36 x 30 x 8 cm, Stoneware, 2000
(Sumber: Jurnal Seni, 2001)



Gambar 7. Noor Sudiyati, "Membawa Misi III",
55 x 35 x 10 cm, Stoneware, 2000 (Sumber:
Jurnal Seni, 2001)



Gambar 8. Noor Sudiyati, "Tugu Peringatan"
42 x 22 cm, Stoneware, 1230 °C, 1997
(Sumber: Ekspresi Tanah Liat, 1997)

Tema yang diangkat Noor Sudiyati melalui simbol dan keramik “Introspeksi” adalah tentang persoalan hidup atau berbagai masalah hidup manusia. Walaupun terkesan kurang komunikatif, namun begitulah yang disampaikan di berbagai media massa. Harus dimengerti bahwa karya-karya beliau yang cenderung *abstrak* dan simbolis lahir karena proses kreatifnya memang seperti itu, lahir dari perenungan (Wawancara pribadi, 4 Februari 2014). Melalui keramik “Introspeksi” Noor Sudiyati ingin menyampaikan makna bahwa semua permasalahan hidup yang terjadi, yang melanda kehidupan kita sebagai manusia, sudah seharusnya membuat kita sadar untuk kembali merenung. Dalam karya ini sepertinya ia terlalu dipengaruhi oleh tema yang terbangun, yaitu narasi dalam pikirannya, sesuatu yang konon menjadi ciri khas perupa Yogyakarta (Lubis dan Syahban, dalam majalah Gatra, November 1997).

Narasi dan pikirannya itulah yang dituangkannya melalui bentuk spiral tempurung keong yang pada batang lingkaranya diberi lidah-lidah dan memusat (sentripetal) ke titik tengah yang dilapisi kaca mengkilap. Spiral yang

memusat bertekstur kasar, gelap dan memberi kesan murung sepertinya merupakan arti dari gerakan introspeksi dan kehidupan yang ia maksud. Deretan Lidah-lidah runcing yang menempel di dinding spiral adalah lambang dari persoalan-persoalan hidup itu sendiri. Pada saat itu memang situasi di sekitarnya dipenuhi oleh berbagai masalah dan krisis. Kesan murung yang diperoleh dari warna yang terkesan kelam dan tekstur kasar pada *body* keramik ini dapat dikatakan sebagai lambang dari rasa keprihatinannya yang dalam, sedangkan pada bagian yang lain dalam karya introspeksi yaitu kristal biru bening di sentrum bentuk spiral ini baginya merupakan poin arti dari jiwa dalam diri manusia yang bersih tersebut.

Noor Sudiyati mengatakan karyanya ini berangkat dari sesuatu yang pribadi, namun menurutnya hal itu dapat dikaitkan dengan masalah yang lebih besar. Masalah yang lebih besar tersebut berupa kondisi bangsa saat itu yang semerawut dan penuh dengan krisis. Ia menceritakan bahwa keramik “Introspeksi” berangkat dari berbagai masalah di sekitarnya

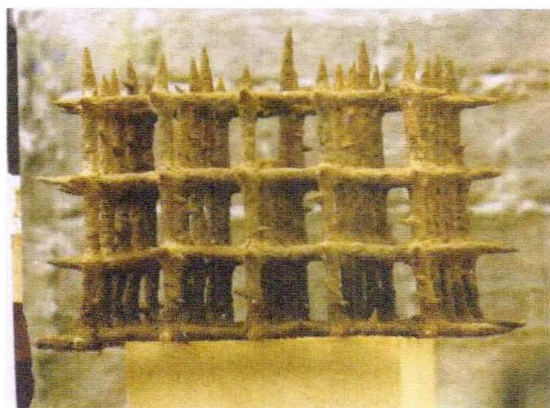
mulai dari masalah biasa, contohnya kenapa anaknya yang rewel dan terus-menerus menangis membuatnya harus merenung kembali karena merasa ia ikut andil dalam terjadinya masalah tersebut, “Itu kan yang saya alami secara pribadi, namun sebenarnya dapat dikaitkan dengan berbagai masalah bangsa yang juga sangat banyak” tuturnya (Wawancara pribadi, 20 Mei 2014). Menurut beliau kita juga harus berintrospeksi dengan berbagai persoalan negeri yang penuh dengan bencana dan krisis di akhir era 1990-an. Masalah tersebut antara lain krisis ekonomi yang ternyata berujung pada krisis politik di tahun 1998, bencana kekeringan berkepanjangan, kecelakaan transportasi, kebakaran hutan, hingga masalah TKI yang bekerja di Arab Saudi. Semua persoalan-persoalan tersebut terjadi dalam skala nasional dan seperti yang kita ketahui bersama memang krisis tersebut mencapai klimaksnya pada tahun 1998. Beliau mengekspresikan masalah sehari-hari hingga semua krisis, bencana dan kekacauan tersebut ke dalam sebuah karya yang non representasional. Sepertinya perkataan Herbert Read bahwa seni

adalah sebuah pelarian dari kekacauan dapat dibuktikan dengan karyanya ini.

Keramik “Introspeksi” ini nampak mencerminkan bagaimana latar belakang kultural senimannya. Sebagai seorang yang hidup dan dibesarkan dalam keluarga Jawa yang kuat membuat Noor Sudiyati selalu memandang sesuatu itu secara berbeda. Berbeda disini maksudnya adalah bahwa apa yang terjadi bukanlah sesuatu yang kebetulan, sebuah fenomena merupakan suatu pertanda atau sebuah peringatan. Dalam kehidupan orang Jawa atau orang timur umumnya spritualitas menjadi cukup kental dalam melihat sesuatu di alam dan kehidupan sekitar. Cerita masa kecilnya tentang *genthong* seperti yang diceritakan di bagian biografi sebelumnya dapat dijadikan cerminan betapa pentingnya menghargai tanah. Menurut beliau ada rahasia dibalik liatnya tanah. Rahasia yang membuatnya menghargai tanah yang memiliki nilai “mendalam”, atau “taksu”.

Dari judul keramik ini sebenarnya secara sekilas sudah dapat ditangkap mengenai makna intristik yang ingin disampaikan Noor Sudiyati. Bentuk spiral ini pun dianggapnya sebagai sebuah simbol. Simbol dari salah satu nilai-nilai kehidupan yaitu introspeksi diri, sesuatu yang berbaur spritual. Dia ingin menyampaikan pentingnya tindakan merenung, melihat diri lebih dalam kembali dari persoalan, permasalahan atau bencana yang melanda. Dengan merenung ke dalam diri maka kita akan menemukan kejernihan dan kebersihan jiwa untuk menghadapi segala permasalahan dan persoalan hidup. Pentingnya introspeksi dan merenung ini karena pada dasarnya hati manusia yang dalam itu bersih dan dapat memberikan kesadaran ketika merenungi kesalahan untuk kembali menata kehidupan.

3. Keramik DOM (Daerah Operasi Militer)



Gambar 16. “DOM (Daerah Operasi Militer)”,
50 x 60 x 50 cm, Stoneware, 2001
(Sumber: Majalah Natasha, Mei-Juni 2008)

Keramik dengan judul “DOM” (Daerah Operasi Militer) ini adalah salah satu karya yang juga menjadi polemik dalam wacana seni keramik dan seni rupa Indonesia waktu itu. Keramik nya ini sekali lagi hadir dengan bentuk yang ekspresif dengan warna asli tanah yang kuat.

Karya ini berbentuk tiga dimensi yang berbeda dari keramik ‘Introspeksi’ sebelumnya. Keramik “DOM” (Daerah Operasi Militer) memiliki bentuk jeruji-jeruji yang tajam, jeruji-jeruji tersebut disusun-susun sehingga menyerupai sebuah balok berongga-rongga. Keramik ini

sekilas seperti sebuah kurungan kecil yang terbuat dari susunan besi-besi tajam yang disusun secara vertikal dan horisontal.

Warna karya “DOM” tidak jauh berbeda dengan karya-karya keramik Noor Sudiyati lainnya, yaitu cenderung gelap dan minim gelasir aneka warna. Pada karya ini Noor Sudiyati menampilkan warna tanah yang natural pada setiap jeruji-jeruji tajamnya. Selain itu tekstur karya ini juga lebih kasar. Dengan teknik pijit yang ia gunakan membuat dia mampu mewujudkan tekstur kasar yang ia inginkan pada karya-karyanya. Material tanah liat yang kasar tersebut tak perlu dihaluskannya, ia biarkan pijitan tangannya turut memberi tekstur pada body keramik karya “DOM”.

Karya ini masih menggunakan teknik finishing pembakaran tinggi tanpa gelasir. Kesan atau ekspresi yang dapat dibaca dari karya “DOM” adalah keprihatinan atas sesuatu yang dipaksakan. Hal tersebut dapat ditangkap dari bentuk jeruji-jeruji tajam karya yang kasar. Rasanya tidak ada ekspresi gembira, senang atau bahagia yang dapat ditangkap dari keramik “DOM”. Sekali lagi Noor Sudiyati mampu memanfaatkan karakter tanah sebagai bagian yang mendukung perwujudan

ekspresi dirinya dan karyanya. Sepertinya ia menemukan keyakinan bahwa dengan membuat keramik yang menampilkan wajah lumpur, wajah tanah ringkih atau wajah tanah retak menjadikan karya-karya keramiknyanya menjadi sesuatu yang unik dan dapat berbicara banyak.

Pada karya “DOM” Noor Sudiyati tetap memakai konsep bahwa seni keramik itu pada dasarnya mewakili dirinya (keramik) itu sendiri. Dia sepertinya mencoba memainkan interpretasi orang dengan judul dari karyanya yaitu “DOM” (Daerah Operasi Militer). Jika ia memberi judul yang lebih mempresentasikan bentuk karyanya tentu menjadi hal yang biasa dan mungkin tidak dapat menyampaikan maksud karya yang sebenarnya pada *audience*. Selain itu pada kenyatannya keramik ini memang dilatar belakangi penetapan Daerah Operasi Militer yang dituangkannya melalui sebuah keramik. Noor Sudiyati ingin menunjukkan ungkapan rasa keprihatinannya akan peristiwa DOM tersebut. Seni adalah ungkapan perasaan walaupun tidak semua ungkapan perasaan adalah seni (Budihardjo W., Jurnal SENI, 1992: 67)

Daerah Operasi Militer merupakan sebuah tindakan tindakan menyelesaikan suatu konflik di

suatu daerah dengan pengerahan kekuatan militer dan pada akhirnya tidak jarang menimbulkan kekerasan pada masyarakat sipil. Daerah Operasi Militer membuat kehidupan terasa mencekam bagi warga sipil. Kesan mencekam inilah yang kembali diungkapkan si seniman melalui tekstur kasar keramik DOM.

Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa tema politik dan militer merupakan kecenderungan keramik Noor Sudiyati saat itu. Melalui keramik beliau sepertinya ingin menunjukkan keprihatinan, sindiran atau protes atas kekacauan yang terjadi dalam kehidupan termasuk bidang politik. Salah satu karya yang juga memiliki tipe yang sama dengan karya DOM ini dapat dilihat pada keramik dengan judul “Donat Demokrasi” (1997).

Keramik “Roda Keadilan” (1997) berbicara tentang keadilan yang saat itu masih dipertanyakan karena begitu banyak kekacauan di saat krisis di akhir 1990-an. “Roda Keadilan” berbentuk tiga dimensi berupa lingkaran berukuran 45 x 50 x 8 cm juga memakai ornamen jilatan liah api dan terdapat pula beberapa goresan. Sama seperti ciri khas keramik Noor Sudiyati lainnya keramik ini juga menampilkan warna tanah yang buram dan

bertekstur kasar. Warna dan tekstur yang seperti itu rasanya memang sesuai dengan ide dan konsep yang ingin disampaikan. Ada pula keramik “Donat Demokrasi”, donat yang seharusnya enak dimakan namun digambarkan beliau dengan penuh duri sehingga akan merobek mulut seseorang yang menelannya. Keramik ini diilhami peristiwa 27 Juli 1996 yang mencerminkan belum matangnya demokrasi bangsa saat itu.



Gambar 17. Noor Sudiyati “Roda Keadilan”,
45 x 50 x 8 cm, Stoneware, 1997
(Sumber: “Ekspresi Tanah Liat” 1997)

Secara garis besar Keramik “DOM” memiliki makna sebagai simbol kekuasaan politik yang menindas, ditandai dengan penetapan DOM

tersebut. Noor Sudiyati membuat karya ini meman diilhami dari kekerasan yang terjadi pada daerah operasi militer yang diberlakukan di Aceh tahun 1989-1998. Penetapan DOM di Aceh adalah bentuk tindakan semena-mena pemerintah saat itu untuk menjaga Aceh yang kala itu masih bergejolak dengan GAM (Gerakan Aceh Merdeka). Pemberontakan dan keinginan untuk memisahkan Aceh dari NKRI ini pada akhirnya membuat pemerintah menetapkan daerah tersebut sebagai Daerah Operasi Militer. Penetapan itu nyatanya malah menghadirkan kekerasan hingga penyiksaan pada warga Aceh yang dianggap atau disinyalir sebagai anggota GAM. Kehadiran TNI yang saat itu masih bernama ABRI di Aceh membuat kehidupan di Aceh menjadi mencekam. Menurut data yang tercatat tak kurang dari 871 orang tewas karena tindak kekerasan, 387 orang hilang yang kemudian ditemukan mati, 550 orang hilang, 368 dianiaya, 120 rumah dibakar dan terjadi 102 kasus pemerkosaan (www.rajawalinews.com).

Noor Sudiyati memang tidak berdomisili di Aceh, namun sebagai manusia biasa tentunya

dengan fakta mengenai tindak kekerasan, penindasan dan kesewenang-wenangan yang terjadi selama penetapan DOM di Aceh tersebut tentu membuat hatinya terenyuh. Selain itu dia merupakan generasi yang hidup di masa itu. Ia mendengar cerita tentang kekerasan tersebut berbarengan dengan waktu kejadiannya. Saat itu sebagai seorang ibu dan berjiwa keibuan tentunya beliau memandang kekejaman di Aceh selama DOM mengusik hati dan nuraninya. Seperti yang sudah dijelaskan pada makna karya “Introspeksi” sebelumnya bahwa Noor Sudiyati sangat memegang nilai-nilai spritual dalam kehidupannya. Segala peristiwa apalagi yang mengusik hati nurani tentu membuat sisi spritualitasnya bereaksi atau memberontak. Hal itu ditambah dengan material tanah liat yang digunakannya untuk mengekspresikan kegelisahan jiwanya tersebut. Tanah sebagai tempat kita berpijak, unsur dari Bumi menambah perenungannya akan segala sesuatu yang terjadi di luar termasuk tentang kekerasan selama DOM tersebut.

Keramik “DOM” dapat dikatakan sebagai ungkapan duka perasaan seniman yang merasa

terusik dengan terjadinya tindak kekerasan selama penetapan “Daerah Operasi Militer”. Walaupun dengan bentuk karya yang simbolis, pada kenyatannya dengan memandang, melihat judul dan tema dari karya ini rasanya ekspresi jiwa dan perasaan Noor Sudiyati sudah terekam. Sebuah karya yang representasional atau non representasional seperti bangunan, tembikar atau lagu sekalipun jika indah dan menarik dipandang merupakan karya ekspresif yang mengungkapkan cita perasaan seniman pembuatnya. (Suzanne K. Langer, terj. Widaryanto, 2006:138). Melalui keramik dengan bentuk yang sederhana ini Noor Sudiyati dapat berbicara tentang apa yang dirasakannya. Emosi dirinya yang prihatin akan kekerasan selama DOM ditunjukkannya melalui visualisasi keramik yang juga menunjukkan rasa keprihatinan tersebut. Dengan judul Daerah Operasi Militer rasanya keramik ini memang dibuat sebagai simbol akan kesedihan dan keprihatinannya atas kekuasaan politik dan militer yang menindas melalui penetapan DOM di Aceh saat itu.

4. Keramik “Peri Daun yang Baik Hati”



Gambar 18. “Peri Daun yang Baik Hati”,
Stoneware 32 x 20 x 52cm, 2003
(Sumber: “Ritus Daun”, 2004)

Keramik “Peri Daun yang Baik Hati” merupakan salah satu keramik yang mewakili kecenderungan bentuk-bentuk karya Noor Sudiyati periode keempat. Pada tahun 2004 saat itu beliau menggelar pameran tunggalnya dengan judul “Ritus Daun” di Edwin’s Gallery Jakarta. Dia menghadirkan keramik ekspresi dan keramik fungsi yang mengusung bentuk daun. Karya “Peri Daun yang Baik hati” merupakan salah satu karya keramik non fungsi yang dihadirkan pada pameran tersebut.

Pada karya ini tampilan visual keramik Noor Sudiyati menjadi lebih hangat. Pada periode yang ia sebut sebagai periode Ritus Daun ini ia mencoba lebih memainkan imajinasinya yang berhubungan dengan daun dan alam sekitar. Noor Sudiyati menghadirkan bentuk keramik seperti sosok makhluk tanpa tangan dan kaki namun berkepala yang di dua sisi tubuhnya dipenuhi bentuk daun-daun pipih yang ditempelkan mengikuti alur tubuh si peri. Pada bagian kepala karya ini juga terdapat daun-daun yang seolah-olah seperti mahkota. Kepala si peri daun ini juga tidak ditampilkan mata, hidung atau telinga dengan bentuk-bentuk realis, namun tetap ada abstraksi bentuk hidung dan mata. Sepertinya seniman hanya ingin menampilkan, atau menonjolkan kesan tertentu dari sosok “Peri Daun yang Baik hati” ini.

Dari bentuk visual keramik “Peri Daun Yang Baik Hati” yang diuraikan diatas dapat dikatakan bahwa keramik ini mengungkapkan sesuatu yang berbau cerita mistis, yaitu tentang sosok metafisik yang menjaga dedaunan pada pohon-pohon atau tumbuh-tumbuhan. Pada tampilan visual karyanya Noor sudiyati sebenarnya ingin menceritakan bahwa di setiap tempat termasuk di daun-daun

yang ada di pohon atau kebun terdapat sosok yang menjaga dan menunggunya. Tema-tema seperti ini sebenarnya juga dapat ditemui di beberapa cerita rakyat di nusantara. Walaupun sudah memasuki dunia modern yang sarat kecanggihan teknologi namun sepertinya masyarakat Indonesia masih akrab dengan hal-hal yang berbau mistis. Kepercayaan akan makhluk penunggu pohon, hutan, gunung atau rumah sekalipun masih lekat dengan alam pikiran sebagian masyarakat kita.

Seperti cerita-cerita yang berbau mitos tersebut, keramik ini juga menghadirkan bentuk dan sosok peri daun yang pada kenyatannya tidak dapat dilihat wujudnya dengan mata telanjang. Noor Sudiyati memainkan imajinasi dan khayalannya tentang sosok yang sekira-kiranya dapat menggambarkan keberadaan dan karakter wujud ghaib tersebut. Keramik “Peri Daun yang Baik Hati” menghadirkan sosok mistis yang dianggapnya memiliki sifat yang tidak selamanya menakut-nakuti umat manusia. Pada intinya beliau ingin mengungkapkan bahwa sosok Peri Daun merupakan sosok yang bisa saja terluka jika ada yang merusaknya, namun juga ada yang menjaga kehidupannya untuk kepentingan umat manusia (Ritus Daun, 2004:4).

Keramik dengan semacam ini dapat ditemukan pada karya Noor Sudiyati yang lain seperti keramik “Keluarga Peri Daun”, “Sepasang Peri Daun”, “Pengantin Peri Daun”, “Sepasang Peri Penjaga Desa” atau



Gambar 24. Noor Sudiyati, “Sepasang Peri Daun”,
48 x 26 x 33 cm, Stoneware, 2000
(Sumber: “Ritus Daun”, 2004)



Gambar 25. Noor Sudiyati, "Keluarga Peri Daun",
20 x 29 x 30 cm, Stoneware, 2003
(Sumber: "Ritus Daun", 2004)



Gambar 26. Noor Sudiyati "Sepasang Peri
Penjaga Desa", 33 x 26 x 33 cm, Stoneware, 2003
(Sumber: "Ritus Daun", 2004)

Dari penampilan karya-karya di atas jelas sekali Noor Sudiyati tetap mempertahankan atau malah lebih menguatkan identitasnya yaitu menampakkan wajah tanah pada keramiknya. Wajah keramik-keramik yang seperti itu seakan telah menjadi identitasnya dalam berkesenian (keramik). Karya-karya “Ritus Daun” ini hadir di tahun 2004 dan sama seperti karya-karya sebelumnya masih dapat digolongkan dalam era seni rupa kontemporer dan seni keramik kontemporer.

Persoalan medium sebagai identitas ini kemudian ditulis Asmudjo J. Irianto dalam kuratorialnya pada Pameran Kriya Kontemporer Indonesia 2011, bahwa sebenarnya karya-karya *contemporary craft* (Kriya Kontemporer) di barat memang hadir dengan wajah karya yang lebih menyenangkan dan hangat untuk dilihat, jauh berbeda dengan karya karya *contemporary art* yang terkadang hadir dengan wajah yang centang parenang (Mikke Susanto, 2011:81-82). Penampilan tipe-tipe keramik dalam era “Ritus Daun” ini dapat dikatakan sudah mengikuti trend *craft contemporary* di barat. Keramik-keramik “Ritus Daun” hadir dengan bentuk, warna dan gaya yang menunjukkan keunggulan

mengolah material tanah liat dan cukup menyenangkan dilihat sebagai sebuah karya seni keramik.

Keramik “Peri Daun yang Baik Hati” memiliki makna simbolik bahwa manusia tidak sendirian menempati alam dunia ini. Tanah tempat manusia berpijak juga ditempati oleh makhluk lain yang kasat mata. Sosok-sosok tersebut sebenarnya hidup berdampingan dengan semua makhluk hidup di alam ini dan mereka bukanlah sesuatu yang harus ditakuti, namun harus disadari keberadannya. Makna simbolik yang diungkapkan seniman melalui keramik “Peri Daun yang Baik Hati” sebenarnya hampir sama dengan makna lain dari keramik-keramik “Ritus Daun” Noor Sudiyati, hanya saja ditampilkan dengan wajah yang berbeda-beda.

Keramik ini lahir dari latar belakang seniman yang sangat memegang erat nilai-nilai orang timur. Sebagai masyarakat Jawa Noor Sudiyati selalu melihat sesuatu itu tidak hanya dari yang tampak, namun juga berangkat dari apa yang tidak tampak. Dari latar belakang kultural Jawa yang kuat itulah makanya tak heran keramik-keramik beliau sedikit banyak menghadirkan sosok-sosok gaib yang diimajinasikannya sendiri. Sisi spiritual memang

cukup dekat dengan beberapa keramik Noor Sudiyati. Jim Supangkat bahkan mengatakan Noor Sudiyati menggeluti keramik bukan hanya sebagai sebuah material dalam berkesenian namun juga memandang keramik juga sebagai dunia spritual. Dari makna simbolik ini dapat dilihat bahwa proses kreatif seniman lahir dari apa yang ia sebut kontemplasi. Halhal yang terjadi di luar diserap dan direnungkannya untuk kemudian ia jadikan sebuah keramik. Proses kreatif yang seperti itu seperti menyatu dengan material yang ia pilih yaitu tanah liat. Tanah liat yang kemudian menjadi keramik tetap ia nampakkan wajah tanahnya. Konsep dari tanah ke tanah inilah yang akhirnya membuat keramik-keramik Noor Sudiyati berbeda. Kekuatan material yang dibawa oleh keramik beliau menjadikan karya-karyanya memberi rasa tersendiri ketika dilihat.

Dalam keramik “Peri Daun yang Baik Hati” semua elemen yang dibangunnya seolah-olah menyatu dengan maksud yang ia sampaikan. Bentuk imajinatif yang ia tampilkan dengan ekspresi dan kesan yang sesuai, tekstur tanah yang lahir dari bekas pijitan tanganya dan warna tanah natural yang ia pakai rasa-rasanya tidak melenceng jauh dari tema dan makna yang ingin ia sampaikan.

C. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari tulisan “Noor Sudiyati dan KeramikKeramiknya adalah bahwa Proses kreatif Noor Sudiyati terbangun dari apa yang ia sebut dengan kontempelasi. Proses kontempelasi ditandai dengan karya-karyanya yang dilatar belakani oleh sesuatu yang “dalam” dan lahir dari perenungan dirinya akan tanah liat. Dalam membuat keramik Noor Sudiyati lebih dahulu meresapi dan menyadari bahwa tanah liat yang akan digunakannya merupakan unsur kehidupan dan manusia pada intinya juga berasal dari tanah dan akan kembali ke tanah.

Keramik-keramik Noor sudiyati memiliki bentuk yang imajnatif dan figuratif dengan kekuatan pada tekstur dan warna tanah liat yang sesuai dan memiliki satu kesatuan dengan tema/konsep yang diusung masing-masing karyanya. Tekstur, warna dan karakter khas tanah liat tersebut juga sekaligus menunjukkan ekspresi dari karyakaryanya. Bentuk-bentuk keramik beliau hadir juga cenderung non representasional dan ke mendekati abstrak Makna simbolik keramik Noor Sudiyati adalah tentang tentang nilai-nilai kehidupan, keprihatinan akan kehidupan sosial hingga politik yang kacau, dan

simbol tentang laku spritual. Makna simbolik keramik yang terkesan “dalam” itu dapat disadari lahir dari latar belakang dirinya sebagai orang timur. Ada makna lain yang harus dilihat dari segala realitas, ada hal-hal lain diluar nalar manusia yang merenung, prihatin atau *eling*. Semua itu berpusat pada jiwa manusia, dan kebudayaan masyarakat Indonesia sebenarnya dahulu sudah melakukannya lewat karya-karya tradisional yang penuh simbol. Seperti yang dikatakan Jacob Sumardjo bahwa manusia itu badan yang berjiwa sekaligus jiwa yang berbadan. Manusia memandang segala sesuatu itu bersifat jasmani dan rohani sekaligus, dan semua yang dipandang itu berusaha dihimpun lewat simbol-simbol (Jacob Sumardjo, 2006:50). Kutipan diatas sepertinya cocok dengan penjelasan mengenai keramik-keramik Noor Sudiyati, proses kreatif dan pandangan hidupnya

Seni keramik di Indonesia saat ini sudah berkembang cukup pesat. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari karya-karyanya yang tidak lagi monoton. Keramik sepertinya sudah mendapat tempat tersendiri dalam dunia seni rupa kontemporer Indonesia. Semua itu tidak lepas dari

usaha-usaha beberapa seniman keramik sebelumnya yang berani bereksperimen, mengolah tanah liat dan menghadirkan berbagai keramik dengan tema-tema atau konsep yang sebelumnya hanya dekat dengan seni murni, dan Noor Sudiyati dapat dikatakan merupakan salah satu pelopor dalam perkembangan seni keramik tersebut. Saat ini pun Noor Sudiyati masih berkarya walaupun tak seaktif dahulu. Diharapkan Noor Sudiyati-Noor Sudiyati baru terus lahir dengan keramik yang memiliki ciri khas, baik dari segi visual, gaya, tema hingga makna intristik dari sebuah karya keramik. Tidak hanya itu, sebagai pendukung dalam sistem sosial seni kehadiran keramikus-keramikus muda sedapatnya diimbangi dengan lebih banyak lagi kehadiran kritikus, kurator atau pratisi keramik yang nantinya dapat memetakan, menkritisi, menguratori atau menuliskan tentang seni keramik Indonesia sebagai acuan yang dapat dijadikan bahan dalam kajian-kajian seni keramik selanjutnya.

KEPUSTAKAAN

- Astuti, Ambar. (1997), *Pengetahuan Keramik*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Langer, K, Susanne. (2006), *Problematika Seni*, diterjemahkan oleh FX. Widaryanto, STSI Bandung, Bandung
- Mariato, M, Dwi. (2002), *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Raharjo, Timbul. (2001), *Teko Dalam Perspektif Keramik*, Tonil Press, Yogyakarta.
- _____. (2011), *Seni Kriya & Kerajinan*, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sumardjo, Jacob. (2006), *Estetika Paradoks*, Sunan Ambu Press STSI Bandung, Bandung
- Susanto, Mikke (Ed). (2011), *Wacana Khatulistiwa: Bunga Rampai Kuratorial Galeri Nasional Indonesia 1999-2011*, Galeri Nasional Indonesia, Jakarta.

Jurnal dan artikel:

- Irianto, J, Asmudjo. (2012), *Seni Keramik: Batasan dan Permasalahannya*, dalam *Pameran Jakarta Contemporary Ceramic Biennale #2*. Jakarta.
- Kayu, Utan. (7-2-2001), “Pameran dari Tanah Kembali ke Tanah”, *Warta Kota*. Keramik Noor: “Menurutkan Kata Tanah”, (19 November 1997), *Kompas*. Kestari, K Jayadi. (7-12-1997), “Dra Noor Sudiyati Agung: Ide Muncul Saat Momong”, *Kedaulatan Rakyat*.
- Kuss Indarto, (17-11-1997), “Pameran Keramik Ekspresi Tanah Liat, Mengolah Gelisah Lewat Media Tanah”, *Bernas*.
- Lubis, Bersihar. Syahban, Joko. (29 November 1997), *Mistery Politik Tanah Liat*, *Majalah Gatra*.
- Nadi, (11-1-1998), “Dosen ISI Yogyakarta Dra. Noor Sudiyati, Keluarga Sumber Inspirasi Seninya” *Harian Pikiran rakyat*.

- Rani, (Mei-Juni 2008), “Keramik Noor Sudiwati,
Rahasia Hidup dibalik Liatnya Tanah”, *Natasha*.
T, Mas’ad. (21-2-2001), “Hakikat Seni
Keramik”, *Panji*.
- Wirjodirdjo, Budiharjo. (Januari 1992), “Ide Seni”
dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan
Seni*, II/01, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta

Katalog:

- Pameran Kriya Kontemporer, “*Qualisign*”.
(2006), Gracia Art Gallery, Surabaya. Pameran
“*Ritus Daun*”. (2004). Edwin’s Gallery, Jakarta
- Pameran Tunggal Noor Sudiwati A. “*Ekspresi Tanah
Liat*” (1997), Bentara Budaya, Yogyakarta.

Webtografi:

<http://rajawalinews.com>

Narasumber:

Noor Sudiyati (56 th), Seniman Keramik, wawancara tanggal 4 Februari 2014, 18 Maret 2014 di Nogotirto, Yogyakarta, wawancara tanggal 20 Mei 2014 di Kampus ISI Yogyakarta, Yogyakarta

WAYANG TAVIP: SENI KONTEMPORER DALAM UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

(Aditya Aditama Putri)

Kedudukan Kreativitas dalam Revolusi Industri 4.0

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau berkreasi untuk menghasilkan suatu gagasan baru yang segar. Kreativitas menurut Olson¹ memiliki dua unsur, yaitu kefasihan dan keluwesan. Kefasihan ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan cepat. Keluwesan pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan suatu masalah.

¹ Robert W. Olson, *Seni Berpikir Kreatif: Sebuah Pedoman Praktis*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996), h.11.

Seni dan kreativitas bagaikan dua keping mata uang yang tak terpisahkan. Kemampuan berpikir kreatif penting dimiliki oleh setiap individu guna keberlangsungan hidupnya, terutama di era revolusi industri 4.0 yang tengah berkembang di dunia saat ini. Kemampuan ini tentu harus dikembangkan sejak dini.

Revolusi industri 4.0 sendiri merupakan integrasi antara dunia internet atau *online* dengan dunia industri, jadi semua proses produksi ditopang oleh internet.² Dilansir dari forum internasional tahunan yang bertemakan “*Mastering the Fourth Industrial Revolution*” pada 2016 lalu, Revolusi Industri 4.0 ini akan menyebabkan gangguan bukan hanya di bidang bisnis saja, namun juga pada pasar tenaga kerja. Hal ini berarti akan ada banyak jenis pekerjaan yang hilang dan tergantikan oleh fungsi robot atau *artificial intelligence*. Para tenaga kerja manusia pun dituntut untuk terus mengembangkan *skill* yang bermanfaat serta

² Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto (dalam Ning Rahayu, *Apa Itu Revolusi Industri 4.0?* (wartaekonomi.co.id, 2018)).

mumpuni di masa depan. Salah satu *skill* yang dibutuhkan oleh generasi muda kedepannya adalah *creativity*.

Creativity atau kreativitas menurut *Future of Jobs Reports, World Economic Forum*, adalah kemampuan dan kemauan untuk terus berinovasi, menemukan sesuatu yang unik serta bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan. Kreativitas disini dapat juga diartikan mengembangkan sesuatu hal yang sudah ada sehingga dapat menjadi lebih baik. Kreativitas dibutuhkan dalam upaya membuka lapangan kerja baru karena kreativitas merupakan acuan utama dalam memperoleh suatu pekerjaan yang layak bagi kehidupan di masa mendatang. Pada era revolusi industri 4.0, semakin hari kreativitas dalam dunia industri akan semakin diperlukan. Kreativitas akan menjadi langkah awal dari terjadinya inovasi (penemuan). Inovasi sendiri adalah hasil pendayagunaan kreativitas tertentu sehingga menjadi sebuah cara, proses, produk, atau sumber nilai baru, yang berbeda dari sebelumnya. Individu yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan

hasil perbuatan, kinerja/karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Selain itu, dengan kreativitas tinggi yang dimiliki maka individu tersebut akan mengembangkan diri secara optimal. Hal ini karena mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidupnya kelak.

Selain kreativitas, ada sembilan jenis keterampilan atau kompetensi lain yang wajib dimiliki para milenial, antara lain: (1) *Complex problem solving* atau kemampuan penyelesaian masalah kompleks dengan dimulai dari melakukan identifikasi, menentukan elemen utama masalah, melihat berbagai kemungkinan sebagai solusi, melakukan aksi/tindakan untuk menyelesaikan masalah, serta mencari pelajaran untuk dipelajari dalam rangka penyelesaian masalah; (2) *Critical thinking* atau kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir masuk akal, kognitif dan membentuk strategi yang akan meningkatkan kemungkinan hasil yang diharapkan. Berpikir kritis juga bisa disebut berpikir dengan tujuan yang jelas, beralasan, dan berorientasi pada sasaran; (3) *People management* adalah kemampuan untuk

mengatur, memimpin dan memanfaatkan sumber daya manusia secara tepat sasaran dan efektif; (4) *Coordinating with other* adalah kemampuan untuk kerjasama tim ataupun bekerja dengan orang lain yang berasal dari luar tim; (5) *Emotion intelligence* atau kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengatur, menilai, menerima, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya; (6) *Judgment and decision making* adalah kemampuan untuk menarik kesimpulan atas situasi yang dihadapi serta kemampuan untuk mengambil keputusan dalam kondisi apapun, termasuk saat sedang berada di bawah tekanan; (7) *Service orientation* adalah keinginan untuk membantu dan melayani orang lain sebaik mungkin untuk memenuhi kebutuhan mereka sehingga orang akan selalu berusaha memberikan yang terbaik pada pelanggan tanpa mengharapkan penghargaan semata; (8) *Negotiation* atau kemampuan berbicara, bernegosiasi, dan meyakinkan orang dalam aspek pekerjaan. Kemampuan ini patut dipelajari karena tidak semua orang secara alamiah memiliki kemampuan untuk mengadakan kesepakatan yang berbuah hasil yang diharapkan, namun hal ini dapat dikuasai

dengan banyak latihan dan pembiasaan diri; dan yang terakhir yaitu (9) *Cognitive flexibility*, atau fleksibilitas kognitif yakni kemampuan untuk menyusun secara spontan suatu pengetahuan, dalam banyak cara, dalam memberi respon menyesuaikan diri untuk secara radikal merubah tuntutan situasional.³

Selain untuk memenuhi tuntutan perubahan zaman menyongsong era revolusi industri 4.0, Conny R. Semiawan⁴ menyatakan ada empat alasan penting mengapa seseorang perlu belajar kreatif, antara lain: (1) Belajar kreatif membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika orang tua atau guru tidak bersama merekal (2) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu kita duga yang akan timbul di masa depan; (3) Belajar kreatif menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan seseorang, dapat mempengaruhi, bahkan dapat mengubah karir pribadi serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang;

3 *Future of Jobs Reports, World Economic Forum* (dalam teknologi id, *Keterampilan yang Perlu Kamu Miliki untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, (teknologi.id, 2018)).

4 dalam Reni Akbar Hawadi, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 15

(4) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Kreativitas dan *Game Online*

Perkembangan teknologi informasi, komunikasi, serta hiburan dari internet yang amat pesat dewasa ini jika tidak disikapi dengan arif maka akan berdampak negatif, terutama bagi anak-anak dan remaja yang pola pikirnya belum sepenuhnya matang. Apalagi dengan munculnya fenomena *game online*. Bermain *game* sebetulnya dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Tantangan dalam meningkatkan *skill* kreativitas bagi generasi milenial seolah bagai gayung bersambut dengan dampak positif dari *game online* yakni mengembangkan kemampuan kognitif seperti berpikir kreatif, menghitung, memecahkan masalah, dan kemampuan menalar atau logika.⁵

Dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat

⁵ Kukuh Pambuka Putra dkk., Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun, (*Satya Widya*, 33 (2)), h. 151.

menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan.⁶

Kemampuan berbahasa Inggris pun turut meningkat dikaernakan kebanyakan alur cerita yang disajikan dalam *game online* menggunakan bahasa Inggris. *Game online* terbukti meningkatkan kreativitas anak karena dalam permainan tersebut mereka tertantang untuk mencari solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang disajikan di dalam game, meningkatkan rasa percaya diri, tidak mudah menyerah sehingga menstimulus mereka untuk memperoleh ide-ide/gagasan baru untuk memecahkan masalah setelah menggunakan *game online*.⁷

Namun maraknya kasus kecanduan *game online* malah mengakibatkan efek sebaliknya, seperti penurunan konsentrasi dan minat belajar,

⁶ Ibid.

⁷ Rino Saputra, *Efek Game Online Terhadap Kreativitas Berpikir Anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari*, (Kendari: Universitas Halu Oleo, 2016), h. 12.

serta perilaku anti sosial.⁸ Pendapat ini didukung oleh penelitian Azolla Silviani pada tahun 2013 yang mengemukakan bahwa, 50% siswa-siswi SD kelas dua sampai kelas enam kecanduan menggunakan *smartphone* untuk mengakses *game* sehingga hal ini dapat berdampak negatif terhadap perilaku belajar siswa.⁹ Dalam hal ini, seseorang dikatakan sudah mengalami kecanduan terhadap *game* apabila sudah bermain pada rentang 4 jam per hari atau 30 jam per minggu¹⁰ Lantas adakah metode alternatif untuk mengembangkan kreativitas selain *game online* yang dapat digemari generasi muda?

⁸ Angela, Pengaruh Game *Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir, (*eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2)), h. 534).

⁹ Azolla Silviani, *Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Di Sekolah Dasar Negeri Ungaran 01 Yogyakarta)*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2013).

¹⁰ Rab A. Broto, *Dampak Video game pada Anak Perlu Diwaspadai*, (2006)

Seni Kontemporer Sebagai Metode Pengembangan Kreativitas

Kreativitas adalah hal utama yang diasah dalam proses belajar dan pembelajaran seni. Hal ini mengindikasikan bahwa cara mengembangkan kreativitas yang utama adalah melalui seni. Kesenian sendiri bukan menjadi barang langka di Indonesia. Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, Ditjen Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sejak 2009 hingga 2017, mencatat setidaknya ada 7.241 karya budaya yang ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia. namun sayangnya generasi muda saat ini memiliki minat yang rendah untuk mengenal bahkan mempelajari kesenian tradisional Indonesia.

Budaya Barat telah menggerus ketertarikan mereka kepada seni tradisi. Mereka merasa keren dan bangga dengan segala sesuatu yang berbau Barat termasuk seni dan budayanya. Padahal kebanyakan nilai-nilai yang dibawa amat bertolak belakang dengan budaya ketimuran maupun ajaran Islam yang berlaku di Indonesia. Fakta-fakta tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik seni, praktisi, juga seniman untuk melakukan inovasi kepada berbagai jenis kesenian yang ada agar menarik perhatian kaum milenial. Langkah-langkah progresif perlu segera dilakukan,

karena generasi muda yang tidak mengenal budaya lokalnya menjadi hal yang berbahaya bagi kepemilikan identitas negeri di masa yang akan datang. Bukan menjadi hal yang mustahil jika peneliti atau bangsa asing akan lebih mengenal seni budaya Indonesia dibandingkan dengan masyarakat Indonesia kelak.

Wayang Tavip: Sarana Edukasi Lingkungan dan Kreativitas Anak

Berbagai fenomena yang terjadi saat ini menimbulkan kegelisahan pada salah satu seniman wayang sekaligus dosen asal Bandung yang bernama Mohamad Tavip. Mengkreasikan seni kontemporer sesuai keahlian yang dimiliki menjadi solusi yang tepat menurut Tavip. Ia mengembangkan seni wayang kontemporer dari limbah plastik yang diberi nama wayang Tavip. Dapat dikatakan jika wayang Tavip adalah sebuah karya inovatif-kontemporer yang mengembangkan seni-seni tradisi dalam konteks kekinian.

Keunikan wayang Tavip terletak pada penggunaan medium limbah plastik sebagai bahan baku utama pembuatan wayang. Hal ini sebagai bentuk kepedulian beliau terhadap isu permasalahan lingkungan yang diakibatkan oleh sampah. Diharapkan dengan semakin banyak orang yang mengapresiasi karyanya maka semakin timbul pula kesadaran masyarakat tentang

sampah dan mampu mengolahnya menjadi sesuatu yang berdaya guna.

Penggunaan medium ini pun menjadi unsur yang penting dalam pencahayaan panggung sehingga muncullah sebuah pengalaman visual wayang Tavip yang artistik. Jika di penampilan wayang kulit pada umumnya visualisasi wayang pada *kelir* hanya berupa bayang-bayang berwarna gelap. Saat terkena cahaya, Wayang Tavip justru menampilkan warna sesuai dengan karakter wayang tersebut. Wayang ini begitu kaya dengan warna sehingga memberi kesan ceria. Ornamen-ornamen pada wayang juga tetap utuh dan terlihat jelas ketika dipentaskan. “Bahan wayang Tavip itu transparan. Ketika diberi pencahayaan akan menampilkan warna asli wayang. Ini lah yang membuat wayang Tavip lebih menarik untuk dinikmati oleh generasi muda saat ini,” tutur Tavip.¹¹

Disela kesibukannya mengajar di Institut Seni Budaya Indonesia - Bandung, Tavip tetap mempertunjukkan wayangnya kepada mahasiswa, anak-anak, serta pemuda Karang Taruna, serta sering memberikan *workshop* untuk mereka.

¹¹ M. Tavip, dalam wawancara tanggal 22 Februari 2018.

Ia berharap seni pertunjukan wayang Tavip dapat dilanjutkan oleh generasi muda. Harapan yang begitu besar ditunjukan Tavip kepada anak-anak. Saat *workshop*, mereka bebas menentukan lakon sendiri. Semua kebutuhan pembuatan wayang disediakan oleh Tavip. Kegiatan serupa juga digulirkannya pada sejumlah sekolah di Bandung. Dengan *workshopnya*, Tavip berkeinginan untuk melatih kreativitas, imajinasi dan sosialisasi dalam diri anak-anak. “Wayang Tavip merupakan media permainan alternatif bagi anak-anak yang di dalamnya ada proses sosialisasi, kreativitas, dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Jangan sampai waktu mereka habis dengan bermain media sosial,” ujar Tavip.¹²

Tampilan visual yang diolah sedemikian menarik pun membuat anak-anak menggemari wayang ini. Melalui pertunjukan wayangnya yang segar, unik dan menarik, beliau ingin menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap kesenian tradisional wayang. “Jika anak-anak dirasa terlalu sulit atau kurang tertarik untuk mempelajari seni tradisi, saya kira Wayang Tavip bisa menjadi pintu gerbangnya,”ungkapnya.¹³

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

Tavip juga ingin mengajarkan anak-anak untuk peduli kepada lingkungannya. Salah satu caranya adalah dengan memilih tema flora dan fauna dalam *workshop*nya. Tema tersebut juga dipilih karena berkaitan dengan materi IPA yang diajarkan di SD. Selain memiliki kecintaan kepada flora dan fauna, kesadaran merawat lingkungan pun ditanamkan. Tavip berharap saat bertemu dengan botol plastik bekas, anak-anak binaannya akan terbiasa untuk berpikir kreatif dan menjadikan limbah tersebut menjadi sesuatu yang berguna. Sehingga perlahan-lahan volume limbah plastik akan berkurang.

Berikut akan diuraikan secara lebih mendalam mengenai proses kreatif dari Wayang Tavip.

Proses Kreatif Wayang Tavip

Konsep awal pembuatan wayang Tavip bermula dari kekhawatiran Tavip terhadap arus budaya luar yang terus mengikis kecintaan generasi muda kepada kesenian tradisional Indonesia, khususnya wayang. Mereka seakan lebih fasih saat berbicara budaya luar ketimbang budayanya sendiri. Oleh karena itu Tavip berharap wayang kreasinya mampu memberikan pendidikan budaya bagi generasi muda, serta ikut andil dalam melestarikan seni pewayangan dengan semangat inovasi berbasis tradisi.

Pendapat Tavip ini dinilai tepat, sebab generasi muda perlu menoleh kebelakang tentang seni budaya Nusantara yang amat kaya. Salah satu caranya adalah dengan memperbanyak apresiasi terhadap budaya sendiri. Jangan sampai generasi muda Indonesia menjadi generasi yang konsumtif dan lebih fasih dalam berbicara budaya asing daripada budayanya sendiri.

Agar dapat menarik generasi muda terhadap wayang kreasinya, Tavip berpikir untuk membuat wayang layaknya dongeng yang ceritanya dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan dan keinginan dalang. Langkah demikian mungkin disebabkan karena generasi milenial lebih miskin kreativitas karena diakibatkan oleh hegemoni televisi, internet, dan *gadget* yang seolah telah mandarah daging dalam kehidupan mereka. Siaran televisi, internet, dan berbagai bentuk hiburan yang ada saat ini dinilai relatif berdampak buruk karena menurunkan ruang kreativitas, imajinasi anak, dan sosialisasi yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Dalam hidupnya, Tavip memiliki prinsip untuk memberikan manfaat sebesar-besarnya kepada orang lain. Hal ini jugalah yang melatarbelakangi pembuatan wayang Tavip. Beliau mengatakan bahwa:

Prinsip hidup saya adalah berikanlah ilmu yang bermanfaat bagi orang lain. Sebab orang yang sukses itu adalah orang yang dengan ilmunya, bisa membuka lapangan pekerja untuk orang lain. Saya juga lebih senang jika ada orang yang mau belajar tentang wayang ini dan mau membagikannya kembali. Selain itu, saya pun ingin agar ketika anak-anak sekarang ketika melihat plastik bekas, mereka ingat bahwa bahan bekas itu dapat dikreasikan dan bisa memiliki nilai seni, salah satunya dengan mengolahnya menjadi wayang,” ujar Tavip¹⁴

Tavip pun menghimbau pemerintah agar mampu lebih aktif terlibat dalam permasalahan di lapangan, khususnya dalam pelestarian budaya di Indonesia. “Pemerintah jangan membodohi rakyatnya dengan bahasa politik. Rakyat bukan kelinci percobaan, dan seorang pemimpin bukan tukang obat yang menawarkan ‘obat’ untuk dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit, sementara ia sendiri belum pernah memakai obat tersebut.”¹⁵

¹⁴ dalam wawancara dengan Sukmana, (indonesiakreatif.bekraf.go.id., 2014).

¹⁵ *Ibid.*

Proses eksplorasi Wayang Tavip sendiri bermula pada tahun 1993 saat creator Wayang Tavip, M. Tavip berkolaborasi dengan seorang pelukis bernama Herry Dim dan membuat wayang yang diberi nama Gambar Motekar. Tavip menemukan ide pembuatan wayang ketika lampu di rumahnya padam. Sorotan lampu senter yang dipakai untuk menerangi kegelapan rupanya memberikan efek pantulan bayangan yang lebih baik ketimbang OHP.

“Dulu pakai OHP *bikinnya*, kalau gambar *dinaikin* sedikit jadi *blur*, *mainnya* juga sulit. Sampai suatu waktu saya berpikir bagaimana bisa memainkan ini secara fleksibel tanpa pakai OHP. Saya bilang ke Kang Herry kalau pakai senter cocok. Akhirnya kita kembangkan dari lampu motor yang menggunakan arus DC (*direct current*).” Tavip menjelaskan.¹⁶

Bertahun-tahun Wayang Tavip terus dikembangkan, hingga pada tahun 2010 Tavip membuat sebuah karya tugas akhir (tesis) untuk Program Magisternya di ISI Surakarta dengan judul ‘Wayang Tavip: Membangun Kembali Potensi Anak-anak.’

¹⁶ M. Tavip, dalam wawancara tanggal 22 Februari 2018.

Saat itu, tesisnya dibimbing oleh Nano Riantiarno dan diuji oleh Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar., serta Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si. Tavip mengungkapkan bahwa, “Dengan menggunakan limbah plastik, waktu tugas akhir S-2 saya biayanya paling murah.”¹⁷

Nama Tavip adalah pemberian dari Norbertus (Nano) Riantiarno, selaku dosen pembimbing. Sejak saat itu nama Wayang Tavip resmi disandingkan pada karya Tavip tersebut. Nano Riantiarno adalah pendiri Teater Koma. Tidak heran jika wayang tavip ini pernah dimainkan Teater Koma, yang notabene didirikan Nano Riantiarno, dengan lakon terkenal berjudul *Sie Jin Kwie*. Nama Tavip juga diambil dari istilah *Vivere Pericoloso*, ungkapan dalam bahasa Italia yang artinya “Hidup Secara Berbahaya.” Pada HUT ke-19 RI, tahun 1964 diketahui bahwa Presiden Soekarno pernah berpidato sekaligus menamakan tahun tersebut sebagai Tahun *Vivere Pericoloso* yang disingkat menjadi Tavip. Menurut catatan sejarah, tahun 1964 merupakan satu tahun menjelang tragedi G30S/PKI terjadi.

¹⁷ *Ibid.*

Sampai sekarang proses pengembangan Wayang Tavip belum berhenti. Menurut Tavip, “Jika wayang ini berhenti berkembang, maka dia akan mati. Malah Pak Nano pernah bilang jika nanti wayang Tavip akan menjadi tiga dimensi,” kelakur Tavip.¹⁸

Dalam membuat artefak wayangnya, ada beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan Tavip, diantaranya adalah:

- 1) Limbah plastik transparan (terutama dari botol minuman bekas).
- 2) Plastik transparan non-limbah (mika).
- 3) Pewarna (spidol).
- 4) Kertas koran
- 5) Alat pemotong (gunting, *cutter*)
- 6) Komputer dengan program pengolah gambar (CorelDraw dan Adobe Photoshop)
- 7) Printer
- 8) Setrika listrik
- 9) Tali dan kawat
- 10) Layar kain putih
- 11) Lampu khusus bertipe DC (*Direct Current*) sebagai sumber pencahayaan.

¹⁸ *Ibid.*

Setelah berbagai alat dan bahan yang dibutuhkan terkumpul, tahapan selanjutnya yang dilakukan yaitu:

1) Mengumpulkan Limbah Botol Plastik Transparan

Seperti yang telah disebutkan di atas, wayang Tavip memiliki keunikan tersendiri dibandingkan jenis wayang kontemporer yang berkembang di Indonesia. Hal ini karena penggunaan limbah plastik dan plastik non-limbah yang bersifat transparan sebagai medium utamanya. Botol plastik bekas air mineral 1,5 liter menjadi favorit Tavip. Botol-botol plastik itu dikumpulkan untuk kelak dibuat menjadi tokoh-tokoh wayang dan properti lainnya untuk melengkapi pertunjukan.

Penggunaan bahan limbah plastik dalam pembuatan wayangnya merupakan bentuk kepedulian Tavip terhadap isu permasalahan lingkungan yang diakibatkan oleh sampah. Beliau ingin mengurangi polusi sampah plastik, terutama di daerah sekitar tempat tinggalnya, karena permasalahan sampah menurutnya sudah menjadi hal yang serius. Diharapkan dengan semakin banyak orang yang mengapresiasi karyanya maka semakin timbul pula kesadaran masyarakat tentang sampah dan mampu mengolahnya menjadi sesuatu yang berdaya guna. Terkadang persoalan besar memang dapat

diselesaikan bila semua orang mau memulai dari langkah yang kecil.

Permasalahan limbah plastik memang sebuah isu lingkungan yang sangat masif. kantong plastik biasa membutuhkan waktu sepuluh sampai 12 tahun untuk hancur, sedangkan botol plastik lebih lama lagi. Kondisi polimernya yang lebih kompleks dan tebal memerlukan waktu hingga 20 tahun untuk terurai. Sedangkan untuk *stereof foam* membutuhkan waktu 500 tahun untuk bisa hancur sempurna.¹⁹ Jadi langkah yang dilakukan Tavip merupakan suatu hal yang positif dan layak diapresiasi.

2) Proses Pembuatan Wayang

Untuk membuat wayang plastik ini cukup mudah. Botol plastik transparan pertama-tama dibersihkan terlebih dahulu. Kemudian dipotong agar berbentuk persegi. Setelah itu potongan plastik tersebut dilapisi dengan kertas koran kemudian dirapikan dengan cara disetrika. Untuk mencapai ukuran yang diinginkan, plastik kemudian disambung-sambung menjadi satu saat proses pengepresan menggunakan setrika tersebut. Ketika sudah cukup rata, plastik lalu diberi sketsa gambar sesuai dengan karakter yang ingin dibuat.

¹⁹ Karuniastuti, Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan dan Lingkungan, (*Forum Teknologi*, 3 (1), 2016).

Ide pembentukan karakter tokoh wayang biasanya ditemukan Tavip melalui studi pustaka yang mendalam melalui berbagai literatur (buku dan internet). Setelah pola gambar terbentuk, plastik kemudian dipotong dan diberi warna dengan spidol.



Gambar 1. Pembuatan wayang secara manual.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selain teknik manual seperti yang diterangkan di atas, Tavip juga memanfaatkan teknologi *printing* untuk karakter tokoh yang cukup rumit seperti ketika membuat tokoh politik atau *publik figure*. Tokoh Wayang Tavip ini memang beragam, kebanyakan tidak mengikuti pakem pewayangan. Biasanya Tavip mengambil tokoh masyarakat, kartun, hingga benda-benda abstrak sebagai inspirasi wayangnya. Dalam satu pertunjukan biasanya

tavip membutuhkan wayang dalam jumlah besar, bahkan hingga ratusan wayang. Hal ini karena pada satu tokoh saja, Tavip bisa medesainnya dalam berbagai gaya dan warna sesuai dengan kepentingan cerita. Sampai saat ini, terdapat sekitar 400 tokoh karakter yang telah Ia buat.



Gambar 2. Pembuatan wayang dengan teknologi *printing*.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pembuatan wayang dengan teknik digital diawali dengan sketsa manual menggunakan kertas dan pensil. Kemudian gambar tersebut di-*scan* lalu diolah dan diwarnai secara digital menggunakan CorelDraw atau Adobe Photoshop. Setelah selesai, desain tokoh lalu di-*print* di atas plastik mika dan dipotong menggunakan gunting atau mesin *cutting*.

Inspirasi tokoh juga dapat bersumber dari tokoh wayang tradisi. Tavip biasanya mencari gambar wayang tradisi dari internet. Ia lalu men-*trace* gambar tersebut dan memodifikasi sesuai desain yang dia inginkan

dengan program CorelDraw. Proses selanjutnya pun serupa dengan yang telah dijabarkan di atas.

Mengenai proses pembuatan wayangnya tersebut, Tavip menjelaskan bahwa: “Untuk wayang yang diolah dengan cara biasa, karakternya dibuat dengan gambar tangan dan media plastiknya lebih bergelombang. Sedangkan yang dibuat dengan teknologi *print*, karakternya bisa lebih mirip dengan karakter aslinya dan media plastiknya bisa lebih halus,” jelas Tavip²⁰



Gambar 3. Perbandingan antara wayang manual dengan *printing*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

²⁰ M. Tavip, dalam wawancara tanggal 22 Februari 2018.

3) **Pencahayaan**

Rahasia pencahayaan Wayang Tavip adalah dari lampu yg digunakan. Sistem pencahayaan ini dikembangkan sendiri oleh Tavip selama belasan tahun. 90% elemennya juga terbuat dari sampah. Awal mula Tavip menemukan sistem pencahayaan yang digunakan saat ini adalah ketika listrik di rumahnya padam. Saat cahaya lampu senter yang dinyalakan mengenai wayang plastik, ternyata efek bayangan yang dihasilkan bagus dan fokus.

Namun masalah terjadi karena sumber cahaya menggunakan batere dirasa cepat habis, maka aki menjadi pilihan selanjutnya. Tetapi penggunaan aki juga ternyata belum menjadi solusi yang tepat. Akhirnya Tavip berkonsultasi dengan ahli elektro sehingga bisa mengembangkan lampu bertipe DC (*Direct Current*) dari mobil-mobil bekas bertenaga adaptor yang saat ini digunakan.

Sistem pencahayaan yang di kembangkan Tavip ini memiliki beberapa fungsi. Salah satunya memberikan efek *zoom in* dan *zoom out* layaknya kamera sehingga wayang ini dapat dimainkan secara dinamis dan atraktif. Membesar dan mengecil tanpa mengubah detail dan kepekatan warna pada wayang. Alat ini juga memungkinkan wayang dimainkan di berbagai latar dan suasana, bagaikan menonton animasi.



Gambar 4. Sistem pencahayaan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4) **Layar**

Rahasia lain dari pertunjukan Wayang Tavip terletak pada layar panggung. Layar yang digunakan tidak sembarangan. Kain yang digunakan pada adalah kain yang mampu meredam pancaran sinar yang kuat termasuk sinar matahari sehingga tidak menampilkan sumber cahaya dibalik layar. Tavip menemukan bahan kain ini secara tidak sengaja yaitu ketika berbelanja di Pasar Otista Bandung. Kekuatan optik dari bahan ini memungkinkan lakon yg dimainkan terlihat sangat jelas dan jernih.

Dalam menampilkan wayangnya, Tavip (dalam Simbolon, 2017, www.liputan6.com) mengatakan bahwa, “Kita menggunakan layar khusus dan empat sampai enam lampu tanpa optik. Namun, dari teknik bermain, sang dalang harus mengerti bahasa *video-shooting* karena jenis pencahayaan yang digunakan berbeda dengan pertunjukan lain.” Saat pertunjukan, dalang pun hanya memakai baju biasa, tidak seperti dalang umumnya yang menggunakan baju adat



Gambar 5. Layar dan visualisasi bayangan wayang pada layar.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5) Panggung

Di balik layar, wayang ini dimainkan oleh lima orang. Formasinya terdiri dari tiga orang sebagai dalang termasuk Tavip, sedangkan dua orang lainnya bertugas sebagai penata musik dan lampu. Panggung ditata cukup sederhana, hanya ada layar putih. Tidak ada *gamelan* lengkap dengan panggung megah layaknya penampilan wayang kulit pada umumnya. Hal ini karena musik yang ditampilkan pun sudah dipersiapkan sebelumnya. “Cara

bermainnya ketat sekali, terlambat sedikit musik bisa lari ke mana,” ujar Tavip.²¹

Inspirasi Wayang Tavip memang bersumber dari wayang kulit, namun Tavip mengaku ingin menyuguhkan tontonan wayang yang menampilkan warna, bayangan, dan bentuk fisik. Tidak sekedar menampilkan bayang-bayang hitam semata. Dalam dunia pewayangan, unsur warna memang luar biasa. Langkah Tavip dalam memvisualkan wayang sebagai seni permainan bayangan tanpa menghilangkan unsur pewarna pada boneka wayang seperti ini tidak hanya akan menguntungkan dalang, seniman perupa pun akan diuntungkan karena karyanya dapat diapresiasi langsung pada layar pertunjukkan. Dengan permainan warna pada bayangan, selain menambah nilai keindahan, penonton juga dapat berimajinasi setra mendapat pengalaman visual yang kaya, layaknya menonton animasi.

Aksi panggung wayang ini terus mengalami perubahan dan penyempurnaan. Awalnya, wayang Tavip merupakan salah satu wayang yang tampil pada

²¹ *Ibid.*

pertunjukan kesenian bertema 'Wayang Keroncong *Behind The Actors*' yang menampilkan seni wayang kolaborasi bersama Herry Dim pada tahun 1993. Pertunjukan perdana tersebut dilakukan di Gedung Kesenian Rumentang Siang Bandung dan Padepokan Seni. Saat itu, lakon yang dimainkan yakni 'Si Acung di Alam Jelemun' pada 1994. Karya ini pun pernah mengikuti Festival Internasional di Athena (2007) dan Vietnam/Hanoi (2008). Dalam setiap penampilannya, Tavip tidak pernah mematok tarif saat tampil. Bila beruntung, sekali *manggung* Ia bisa menerima bayaran hingga 5 juta Rupiah. Namun tak jarang ia menerima permintaan *manggung* walau bayarannya hanya cukup menutupi ongkos transportasi dan mengangkut alat panggung.

Wayang Tavip memang memiliki keunikan pada pemilihan cerita dan tokoh dalam pertunjukannya. Tavip tidak membatasi pemilihan cerita serta tokoh-tokoh kisah pewayangan hanya dari lakon Ramayana atau Mahabrata semata. Beliau sering menjadikan tokoh politik, pejabat negara, artis, serta karakter tertentu di luar epos klasik sebagai salah satu tokoh dalam pagelaran wayangnya. Cerita yang disuguhkan kepada penonton itu bersifat kekinian dengan peristiwa yang

terjadi di tengah masyarakat seperti kasus korupsi dan perilaku masyarakat modern kini yang semakin jauh dari norma ketimuran maupun syariat Islam. Cara ini dilakukan untuk menanggapi berbagai penyimpangan dan isu-isu aktual di Indonesia dalam rangka menyampaikan kritik sosial secara efektif di masyarakat.

Selain mengadakan pertunjukan di Indonesia, Wayang Tavip pun telah tampil di sejumlah negara seperti Vietnam, Cyprus, Spanyol, Taiwan, hingga Yunani dengan lakon yang beragam. Dalam sejumlah penampilan, Tavip pernah menampilkan cerita-cerita yang berkembang di masyarakat mulai dari Si Pitung, Jacky dan Jeni, Rahvayana, hingga Sie Jin Kwie.

Lakon Sie Jin Kwie merupakan kisah kepahlawanan berlatar abad ke-7, tepatnya pada zaman dinasti Tang di Cina yang ditulis Tio Keng Jian dan Lo Koan Chung. Tavip saat itu membawakan sepak terjang Sie Jin Kwie mulai dari kecil, menjadi pendekar, menaiki tangga kemiliteran, hingga menjadi jenderal dan akhirnya menjadi seorang raja. Lakon Sie Jin Kwie-lah yang semakin mengharumkan nama wayang Tavip di *jagad* pewayangan Indonesia.

Selain Sie Jin Kwie, Tavip memiliki lakon andalan yaitu Rahvayana yang disadur dari novel karya Sujiwo

Tejo dengan judul ‘Rahvayana: Aku Lala Padamu.’ Lakon Rahvayana yang ditampilkan oleh Wayang Tavip tidak hanya menampilkan kandungan dari surat-surat yang diberikan Rahwana kepada Sinta seperti yang dituliskan dalam novelnya. Namun kisah Rahvayana tersebut diinterpretasikan juga sebagai media kritik sosial terhadap isu yang terjadi di pemerintahan Indonesia. Berbagai tokoh dan properti yang mendukung penyampaian makna cerita ditampilkan, sehingga visualisasi tokoh Rahwana, Sinta, dan Rama pun ditampilkan secara tradisional dan modern. Kritik sosial yang disisipkan dalam setiap pementasan wayangnya sering kali menimbulkan tawa penonton. Poin tersebut menjadi daya tarik tersendiri dari pagelaran wayang Tavip. Metode kritik semacam ini dinilai efektif untuk dicerna oleh masyarakat Indonesia.

Penutup

Dunia kini telah memasuki era kemajuan yang teramat pesat dalam bidang teknologi informasi, komunikasi, serta hiburan. Manusia seolah tidak dapat hidup tanpa *gadget* dan fasilitas internet. Bagi masyarakat pada umumnya, fasilitas internet tentu semakin mempermudah kehidupan. Sedangkan bagi para pekerja seni dan pegiat industri kreatif, fasilitas ini

akan membantunya dalam meningkatkan kreativitas karena ide-ide dari seluruh dunia semakin mudah diakses. Produktivitas dalam menghasilkan karya yang inovatif dan kreatif pun semakin terpacu karena persaingan antara seniman/desainer dunia kian ketat.

Para ahli di bidang industri kreatif dan desainer semakin dibutuhkan di masa yang akan datang, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini sejalan dengan adanya era revolusi 4.0 sebagai eksponen dari laju perkembangan teknologi dan internet yang mensyaratkan generasi milenial untuk memiliki keahlian tertentu, salah satunya adalah kreativitas. Keahlian/*skill* ini mutlak harus dikuasai karena kelak revolusi Industri 4.0 ini akan menyebabkan gangguan bukan hanya di bidang bisnis saja, namun juga pada pasar tenaga kerja. Hal ini berarti akan ada banyak jenis pekerjaan yang hilang dan tergantikan oleh fungsi robot atau *artificial intelligence*, namun pekerja kreatif boleh bernapas lega, konon bidang keahlian ini akan tetap lestari karena tidak bisa digantikan dengan hadirnya teknologi.

Bagaikan pedang bermata dua, selain terdapat dampak positif, dampak negatif pun pasti mengiringi. Celakanya, laju perkembangan teknologi dan internet yang pesat dewasa ini jika tidak disikapi dengan arif maka akan berdampak negatif, terutama bagi anak-anak dan remaja yang pola pikirnya belum sepenuhnya

matang, seperti pada fenomena *game online*. Tantangan dalam meningkatkan skill kreativitas bagi generasi milenial seolah bagai gayung bersambut dengan dampak positif dari *game online* yakni mengembangkan kemampuan kognitif seperti berpikir kreatif, menghitung, memecahkan masalah dan logika. Namun maraknya kasus kecanduan *game online* malah mengakibatkan efek sebaliknya, seperti penurunan konsentrasi dan minat belajar, serta perilaku anti sosial.

Cabang keilmuan seni yang memang memiliki tujuan untuk menumbuhkan kreativitas pada peserta didik dapat menawarkan solusi alternatif mengenai kondisi tersebut, sehingga seni dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah melalui penciptaan kesenian, permainan, media belajar, atau bahkan *game* edukatif sebagai sarana hiburan yang kreatif dan inovatif. Sisi inovasi dalam berkarya ini dapat diperoleh dari penggabungan nilai-nilai kearifan lokal dalam seni tradisi dengan unsur kesenian modern, mengingat kekayaan seni-budaya yang dimiliki Nusantara. Diharapkan dari seni kontemporer atau bentuk media pembelajaran dan hiburan yang memiliki nilai kontemporer ini generasi muda kedepannya tidak akan melupakan akan kekayaan budaya bangsanya. Mereka pun tetap bangga mengenakan atribut bangsa di segala

aspek kehidupan ditengah gempuran arus kebarat-baratan dewasa kini.

Ide kreatif muncul dari seniman sekaligus dosen asal bandung yang gelisah melihat fenomena-fenomena negatif pada masyarakat, khususnya pada generasi muda. Berangkat dari kepeduliannya terhadap permasalahan lingkungan yang diakibatkan oleh sampah, serta keprihatinan terhadap rendahnya minat generasi muda terhadap kesenian tradisional di Indonesia khususnya wayang, melahirkan ide untuk membuat karya wayang kontemporer, sesuai bidang keahliannya.

Ketertarikannya pada dunia wayang dan pedalangan sejak kecil serta latar belakang ilmu teater yang dimilikinya menjadikan Tavip untuk menciptakan sebuah kesenian wayang yang menggabungkan seni wayang kulit yang tidak lepas dari pakemnya sekaligus efek teater dan animasi dalam perpaduan yang unik dengan media limbah plastik. Hal ini menjadikan wayang Tavip sebagai karya inovatif-kontemporer yang mengembangkan seni-seni tradisi dalam konteks kekinian.

Melalui pertunjukan wayangnya yang unik dan menarik, beliau ingin menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap kesenian tradisional wayang, karena wayang banyak mengajarkan hal positif seperti

memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal, mengasah kreativitas dan kebersamaan. Selain tampil memperkenalkan wayang kreasinya dalam pementasan wayang, Tavip juga membuka *workshop* pembuatan wayang di studio pribadinya agar sepeninggalnya, nama wayang Tavip tetap lestari.

Dalam setiap *workshop*-nya, Tavip membebaskan anak-anak untuk berkreasi membuat wayang dan menentukan cerita dalam pertunjukannya untuk mengasah kreativitas mereka. Selain itu, sosialisasi anak pun terbangun karena pertunjukan wayang merupakan kesenian yang dimainkan oleh banyak orang. Selain mengasah kreativitas dan sosialisasi, edukasi mengenai kepedulian terhadap lingkungan serta wirausaha juga terbangun dari media limbah plastik yang digunakan. Diharapkan kelak anak-anak akan lebih peduli terhadap pengelolaan sampah dan dapat memanfaatkannya menjadi sesuatu karya seni yang bernilai jual.

Menurut hemat penulis, inovasi dalam media berkarya serta pemilihan tokoh dan cerita dalam wayang Tavip menjadi solusi alternatif yang cukup efektif untuk meningkatkan animo generasi muda terhadap kesenian wayang dan menanamkan kesadaran lingkungan. Usaha Tavip dalam mengembangkan suatu bentuk seni kontemporer yang inovatif dan menarik bagi generasi

muda layak diapresiasi dan ditiru oleh seniman maupun para pendidik seni lainnya.

Dari hal ini diharapkan bahwa dampak globalisasi dan modernisasi zaman yang ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0, tidak melunturkan kreativitas dan kecintaan generasi muda terhadap kearifan lokal Nusantara. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap daya pikir, kreativitas, dan prestasi belajar anak kelak. Berbagai inovasi kesenian kontemporer dan program pendidikan seni yang muncul kelak, diharapkan dapat menjadi tameng dan kendaraan yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan di masa yang akan datang, sehingga generasi milenial akan siap dengan tantangan zaman.

Referensi:

- Angela. (2013), Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Broto, R. A. (2006). *Dampak Video game pada Anak Perlu Diwaspadai*. kolumnis: Rab A. Broto.
- Hawadi, A. R. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Grasindo
- Karuniastuti, N. (2016). Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan dan Lingkungan. *Forum Teknologi*, 3 (1), 6-14. http://pusdiklatmigas.esdm.go.id/file/t2-_Bahaya_Plastik_---_Nurhenu_K.pdf.

- Olson, R.W. (1996). *Seni Berpikir Kreatif: Sebuah Pedoman Praktis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Putra, K. P., Sanubari, T. P. E., & Manggena, T. F. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33 (2), 146-153.
- Putri,Hk. A. A. P. (2019). *Analisis Semiotik Wayang Tavip Pada Lakon Rahvayana: Aku Lala Padamu*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rahayu, N. (2018). *Apa Itu Revolusi Industri 4.0?* [Online]. Diakses dari: <https://www.wartaekonomi.co.id/read205173/apa-itu-revolusi-industri-40.html>.
- Saputra, R. (2016). *Efek Game Online Terhadap Kreativitas Berpikir Anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari*. (Skripsi). Kendari: Universitas Halu Oleo.
- Silviani, A. (2013). *Penggunaan Smartphone Pada Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Di Sekolah Dasar Negeri Ungaran 01 Yogyakarta)*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. [Online]. Diakses dari: [http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=Pene
litianDetail&act=view&typ=html&buku_id=66602&ob
yek_id=4](http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PeneelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=66602&obyek_id=4)
- Teknologi.id. (2018). *Keterampilan yang Perlu Kamu Miliki untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. [Online]. Diakses dari: <https://teknologi.id/insight/keterampilan-yang-perlu-kamu-miliki-untuk-menghadapi-revolusi-industri-4-0/>.

Paralaks Fiksi: Sebuah Usaha Memperkenalkan “Origami Tubuh”

(Muhammad Nur Alam Tedjo)

Saya terbangun dengan tangan terserak, kaki yang entah di mana, leher yang terpelintir tak wajar, dan segala kebingungan bahwa mimpi buruk saya semalam ternyata malah jadi kenyataan. Ibarat Gregor Samsa, tokoh dalam novel *The Metamorphosis* Kafka, yang terbangun dan mendapati diri berubah bentuk. Saya tak berubah menjadi serangga, namun tubuh saya seolah sedang dilipat, dimutilasi, dan ditubrukkan. Terlipat dalam sebuah kertas realitas yang terbungkus oleh fiksi. Menjadi “origami tubuh” yang mungkin mengerikan juga sadis atau bisa jadi di titik itulah pengalaman estetik menjadi sedemikian sublim, sebab daya imajinatif saya seolah dikerek ke titik puncak, ke mimpi buruk paling muram sekaligus paling mendebarakan. Kesan itulah yang nampak pertama kali pada saya ketika melihat kolase 17 lukisan “One Dreams Collectively And Wakes Up In Individualized Nightmare” yang bertempat di Galerikertas Studio Hanafi.



Gambar 1: ONE DREAMS COLLECTIVELY AND WAKES UP IN INDIVIDUALIZED NIGHTMARE 02, 70 x 100 charcoal, acrylic pencil on soft paper board, (2018), Karya: Cecil Mariani.
Sumber: <https://indoartnow.com/exhibitions/paralaks-fiksi>.

Pengalaman estetik yang intens, campur baur horor dan kemuraman yang menyenangkan karena pada akhirnya karya ini mampu membawa nuansa kengerian dengan begitu ekspresif. Merayakan bagaimana teror mimpi buruk dalam gambaran figur-figur tubuh yang digurat secara natural membentuk raut wajah, juga lipatan lekuk tubuh manusia yang terdistorsi—menjadi begitu asing dan gelap. Guratan garis yang terkesan agresif namun natural disisipkan lewat balutan gradasi

warna-warna *charcoal* yang kuat membawa kesan bahwa pikiran liar memang sengaja dibiarkan tumbuh, bukan malah dibabat. Melalui agoni yang coba dilampaui, batas-batas kemanusiaan kita ditantang untuk bergulat di dalamnya.

Mungkin bagi sebagian orang ini menjijikkan,—atau *Grotesque* dalam istilah yang dikatakan Geger Riyanto¹—tapi saya menilainya lain. Tubuh manusia berada di batas tepi antara manusia dan nonmanusia. Situasi yang membawa perasaan semacam *shock*, kekagetan, keheranan, kekaguman, depresi, dan kecemasan yang sangat dalam. Tubuh yang terburai, terlipat, termutilasi, tertambal-sulam, dan saling-tubruk malah meyakinkan saya bahwa inilah jawaban/siasat imajinatif manusia yang senantiasa terlipat dalam realitas yang berbalut fiksi.

Peristiwa kebertubuhan inilah yang memproduksi sekaligus melanggengkan fiksi-fiksi yang terjalin intim, yang pada akhirnya memaksa insting imajinatif manusia memperagakan “origami tubuh”. Laiknya origami, tubuh manusia senantiasa pejal menjawab tantangan apapun yang ada, sebab ia bisa menjadi apa saja, entah sebuah pedang, ornamen angsa, perahu kertas, atau mungkin juga seekor kupu-kupu.

Pada Mulanya Hanya Tanda Tanya

Cecil Mariani menyajikan kurang lebih 23 karya yang dieksekusi melalui tiga medium berbeda mulai dari instalasi ruang hingga lukisan yang terangkum dalam sebuah pameran/sekolah yang diberi nama “Paralaks Fiksi” (08 Desember 2018 – 07 Januari 2019). Penggabungan dua term ganjil; *parallax* dan *fiction* timbul dari pengalaman panjang dan intim yang dipaparkan oleh Cecil dalam catatan kuratorial pamerannya.

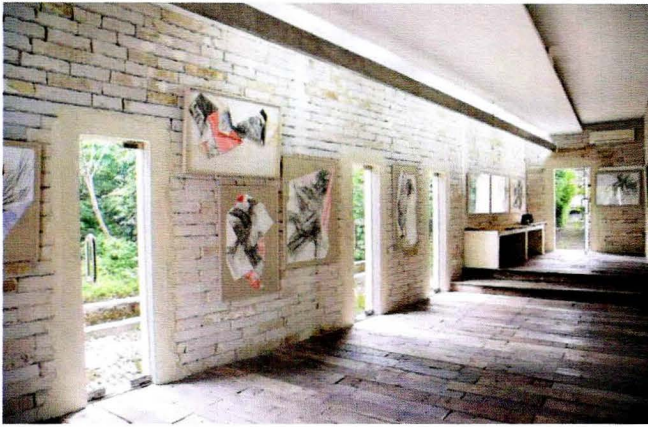
Pertanyaan semacam, “Kenapa saya berpameran/kenapa saya merancang sekolah? Apa itu pameran/sekolah? kenapa dia berfungsi dan masih bertahan? Bias dan titik buta apa yang saya cenderung saya produksi dalam konteks pameran/sekolah?”² menjadi sentral dalam pameran ini. Ternyata tanda tanya itulah yang akhirnya coba untuk dijadikan *parallax*, yang dalam bahasa Yunani *παράλλαξις* (*parallagé*) punya makna sebagai sebuah perubahan kedudukan sudut dari dua titik diam sekaligus relatif satu sama lain, sebagaimana pengamat yang mengamati objek sembari berpindah dari satu titik ke titik lain. Cecil meringkus perpindahan sudut pandang yang fleksibel antara ruang pameran sekaligus ruang belajar, ruang seni sekaligus ruang edukasi, dan ruang publik sekaligus ruang privat.

Fleksibilitas yang senantiasa saling bertukar di dalam diri seniman membuat pameran ini menjadi ajang peleburan objek seni dan subjek seni yang menyenangkan. Membiarkan apa yang nampak untuk membebaskan dirinya dari hegemoni esensial yang melingkupinya seperti yang dikatakan Slavoj Zizek dalam *Parallax View* bahwa paralaks merupakan “*it is appearance which is the asymmetrical encompassing term: the difference between essence and appearance is internal to appearance, not to essence.*”⁴ Dengan kata lain, Cecil berupaya untuk membiarkan yang nampak bebas hilir-mudik mempengaruhi dan membentuk pengalaman manusia, termasuk proses kreatif seniman.

Sementara yang kedua, *fiction* ditempatkan sebagai konsensus yang membentuk narasi kehidupan manusia. Narasi yang diyakini oleh Cecil sebagai konsensus hukum dan aturan realitas, nalar umum yang sebenarnya sebetulnya fiksi. Laiknya sebuah aplikasi, fiksi, adalah sistem operasi. Di balik sebuah fiksi ada sejenis sistem mekanisme yang bekerja, dan semua sistem itu berfungsi ibarat serangkaian permainan yang ikut membentuk *elan vital* manusia. Fiksi dibutuhkan untuk meyakinkan kita bahwa hidup, entah semengejutkan atau semengerikan apapun, ia senantiasa harus dijalani sembari menyusun siasat untuk melampauinya melalui kekuatan imajinasi.

Paralaks dan fiksi berjemalin dalam diri seniman, diri kita, dan relasi objek-subjek. Semuanya tak lagi punya makna tunggal bahwa esensi bisa meringkus apa saja yang nampak. Pun narasi fiksi yang hidup dalam kepejalan nalar manusia senantiasa terbentuk dari apa pun, entah dari pengalaman kursi yang mendeterminasi cara kita duduk, cara menikmati es krim yang lebih enak nikmat dijilat bukan digigit, atau dari narasi besar lain macam ideologi, agama, dan pasar modal.

Di sinilah konsensus ruang pameran-belajar, ruang seni-edukasi, dan ruang publik-privat saling membaur dan mengada lewat Paralaks Fiksi. Dengan cara ini kemungkinan-kemungkinan baru bisa dipertontonkan, menggeser gap dan bias yang kadung terpatrit dalam batok kepala kita masing-masing. Bukan hanya sekadar untuk merefleksikan tapi juga untuk menggeliat, menantang, dan memberontak.



Gambar 2: PARALAKS FIKSI INSTALLATION
VIEW #2 (2018), Karya: Cecil Mariani.

Sumber: <https://indoartnow.com/exhibitions/paralaks-fiksi>.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, ada tiga medium yang coba dikreasikan oleh Cecil dalam pameran ini. *Pertama*, dalam bentuk instalasi ruang “Shrine for Fiction Reproductions” yang menjadi kedok bagi sang seniman untuk belajar membentuk dan memparalaks-kan fiksi-fiksinya. *Kedua*, medium kertas “Map for Fictional Teritory” yang dilipat dan dilukis yang ternyata menyimpan kedok pertemuan antara ruang sekolah dan ruang pameran. Di satu sisi, kertas adalah jembatan bagi sang seniman untuk belajar, dan di sisi lain kertas digunakan juga untuk menggambar. Lalu yang *terakhir*, Sekolah Paralaks/Institut Paralaksis sebagai lokakarya untuk membongkar-pasang fiksi-fiksi

yang sudah kadung berkarat di kepala dan berusaha mentransformasikannya lewat kepejalan daya imajinasi manusia. Ketiga hal tersebut memang pada mulanya hanya tanda tanya, namun dari situlah keajaiban-keajaiban muncul, menyebar, dan bermekaran.

Mengintip Cahaya dari Selaput Halimun

Saya rasa karya-karya yang ada dalam Paralaks Fiksi mengingatkan kita untuk menyadari fiksi-fiksi apa yang nampak dalam realitas. Setelah di buat sadar bahwa fiksi tersebut telah menjadi konsensus dalam menyelubungi realitas, kita ditantang untuk mulaibersiasat dengan fiksi-fiksi segar yang tumbuh dari halaman depan imajinasi. Sebab hanya dengan imajinasi, kita mampu meringkus apa yang tampak dan mengkreasikan hal baru atasnya. Imajinasi memberi kita kemampuan untuk melihat hal lain di luar bias dan hal yang seolah terberi begitu saja.



Gambar 3: Cecil Mariani mempersiapkan “Shrine for Fiction Reproductions” (2018).

Sumber: <http://www.studiohanafi.com/pembukaan-pameran-paralaks-fiksi-cecil-mariani/>.

Barangkali inilah seni yang berusaha untuk mengintip yang tak terbatas dengan strategi yang oleh Deleuze-Guattari dinilai sebagai usaha untuk menghadirkan *the infinite* melalui *the finite*. Mencerap karya seni yang demikian, kita dihadapkan oleh “separuh ilusi”: setiap kali kita berusaha menggapai keutuhan, maka justru hal ini malah jadi distorsi. Lukisan rupa yang membentangkan dirinya sekaligus, tanpa awal dan tanpa akhir.

Di sinilah paralaks bekerja layaknya labirin. Ia tak membiarkan kita memahami unsur-unsur yang ada secara utuh, terkait, saling memperkuat, yang kita dapatkan malah sebaliknya. Kita ditantang untuk selalu

memperbarui dan mempertajam daya imajinatif untuk mengintip cahaya dari selubung halimun fiksi-fiksi yang penuh bias. Bagi para pemburu pesan, hal ini malah jadi jebakan sebab fiksi di sini tak akan pernah habis untuk disibak. Dengan perasaan terbius, paralaks hadir menantang fiksi-fiksi yang hadir lewat tubuh yang terpelintir, terburai, dan termutilasi. elubung realitas kita senantiasa di selimuti halimun fiksi. Barangkali Anda mengira bahwa saya menanggung derita dalam menghadapi karya seni ini, maaf Anda salah. Saya malah merasakan kegirangan yang meluap-luap. Ia malah memantik imajinasi kanak-kanak saya seperti yang *Le Petit Prince* bilang, “*it is only with the heart that one can see rightly; what is essential invisible to the eye.*”⁵

Kegirangan ini memantik upaya berkelit, melompat, dan berakrobat guna menerobos berbagai masalah yang muncul. Halimun sebagai selubung disikapi sedemikian arif, ia dipandang bukan sebagai hambatan melainkan sebagai sebuah jembatan. Mungkin inilah *amor fati*, sebuah kekuatan mengatakan “ya” pada nihilisme sekaligus upaya untuk lampauinya. Realitas fiksi tidak serta-merta hadir untuk disibak, melainkan dibongkar pasang. Cara berkelit yang lihai sehingga mampu memberikan angin segar yang dapat

memunculkan kemungkinan kebenaran tak tercecce di tengah jalan.

Pengalaman itu membawa saya pada sublimasi yang bermuara pada *jouissance*, dalam istilah Lacan. Tak heran, bagi saya, Paralaks Fiksi menjadi semacam peristiwa penting bagi perkembangan subjek karena dalam sublimasi orang menciptakan penanda-penanda baru dari bongkar-pasang fiksi. Sublimasi dimaksudkan untuk menghadapi subjek yang terus-menerus terombang-ambing antara keinginan manusia mencapai *joissance* di satu sisi dan keniscayaan manusia terkungkung oleh bahasa. Seni kemudian menjelma menjadi *infinite jouissance* tanpa mereduksinya ke dalam simptom atau melakukan represi.⁶

Tubuh yang terpelintir, terlipat, dan termutilasi adalah simbolisasi yang muncul dari kebertubuhan atau pengalaman riil. Subjek seni dan objek seni tak ada yang saling mendeterminasi, semuanya larut dalam medium kertas yang jadi kedok fiksi sang seniman dalam memamerkan karya sekaligus juga kedok belajar. Pelan-pelan jalan pedang ini malah jadi permainan dalam labirin fiksi-fiksi, ia terus-menerus mereka-cipta, meloloskan diri dari fiksi yang belum terformulasikan, dan sedikit demi sedikit mengintip cahaya.

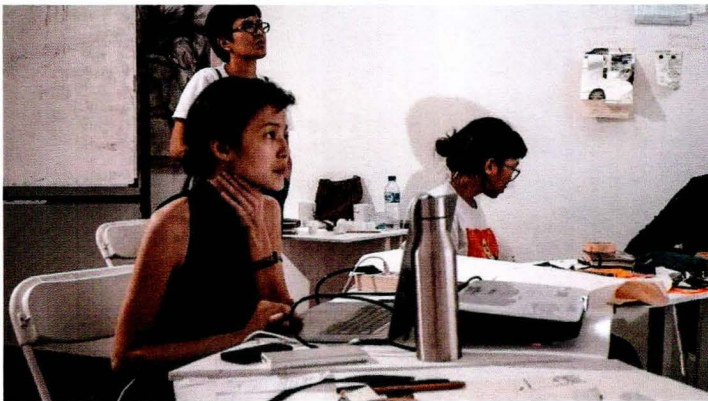
Enigma yang Tak Nampak

Permainan warna *charcoal* dalam kolase lukisan menciptakan proses bolak-balik antara terang dan gelap. Cahaya dan kegelapan melahirkan bayang pada ruang. Gradasi antara gelap dan terang mengingatkan saya pada Hegel, dalam *die Klarheit ugetrübten Sehens*, bahwa dalam terang benderang penglihatan yang tersapu redup, tak akan ada yang terlihat sebagaimana juga bila kita berada dalam kegelapan absolut. “Cahaya murni dan kegelapan murni adalah dua kehampaan yang sejatinya sama.”⁷ Dalam *chiasma* antara cahaya dan kegelapan itulah rupa dan warna terjadi. Juga antara bentuk warna di satu sisi dan garis ruang di sisi lain. Paralaks timbul tak sekadar dari hasrat, namun juga dari determinasi bentuk. Dengan ini seni rupa menerima, bahkan menyambut yang enigmatik dan tak tampak. Menciptakan suasana horor yang sulit untuk ditampik dan dibahasakan, sebab selalu lepas dari analisis objektif. Jika sudah begitu, dalam suasana khaotik dalam perayaan horor campur teror ada enigma yang diam-diam ingin melenting ke luar.

Enigma yang tak tampak mengisi pemaknaan kita atas kolase lukisan Cecil baru mendapatkan bentuk kongkretnya kemudian melalui metode Institut Paralaksis. Metode ini berusaha untuk memproduksi dan mengenakan fiksi sebagai baju perlengkapan jelajah

karena adanya hasrat ingin tahu dan keinginan untuk menjelajahi ruang kemungkinan baru. Tujuh orang perupa yang dipilih oleh Cecil melalui *Open Call* untuk mengikuti kelas-pameran ini secara penuh. Ketujuh orang ini nantinya berusaha mem-paralaks-kan fiksi-fiksi dalam seni dan hasil dari karya ini ikut dipamerkan di Galerikertas.

Enigma yang coba di-paralaks-kan punya potensi untuk diurai dan diiterasi menjadi sebuah eksperimen pedagogis yang berporos pada pertanyaan, bagaimana memproduksi realitas baru?



Gambar 4: Cecil Mariani di Institut Paralaksis

Sumber: <http://www.studiohanafi.com/workshop-paralaksis-institut-sesi-i-ditutup-dengan-diskusi-karya-cecil-mariani/>

Di sinilah estetika politik masuk ambil alih panggung. Jacques Rancière mengategorisasikan model

demikian ke dalam model estetika relasional. Model estetika ini mengartikan seni sebagai bagian dari transformasi hubungan sosial antar agen masyarakat.⁸ Dengan demikian, estetika sudah selalu tertanam dalam intipati politik. Baginya, tindakan estetis *pertama* dipahami sebagai konfigurasi pengalaman yang mengungkap persepsi segar dalam memperlihatkan, memperdengarkan, atau merasakan realitas, serta mengejawantahkan subjektivitas politis baru yang merebut kembali haknya untuk berpikir, berbicara, dan bertindak. *Kedua*, tindakan politis kita pahami sebagai kemampuan subjek untuk mendistribusikan ruang berpolitik melalui perubahan relasi sosial baru yang menggugat keberlangsungan hierarki sosial dominan.⁹

Institut Paralaksis sebagai karya pameran merupakan eksperimen dalam untuk membongkar-pasang praktik pameran dan sekolah guna menjadi fiksi yang berbeda. Fiksi-fiksi yang sudah mapan coba untuk “dikorsletkan” dengan sengaja hingga ia dapat bergeser atau bertransformasi. Keterlibatan adalah hal yang mutlak, sebab ada banyak keterhubungan antara seniman-penikmat, galeri-sekolah, dan objek-subjek seni yang perlu untuk dikonsensuskan supaya memantik hal baru untuk muncul.

Enigma yang tadinya tak nampak sedikit demi sedikit memantik hasrat kita untuk menggeliat,

mengantisipasi, dan memberontak. Dalam asumsi saya sang seniman berusaha memantik rasa penasaran kita untuk coba mempertanyakan ulang fiksi-fiksi apa yang sedang kita hidupi. Fiksi yang sering kali tak pernah ditanyakan di mana ihwal ia bermula, bagaimana prosesnya terbentuk, dan bagaimana pada akhirnya ia menjadi konsensus di mata publik.

Jika mengontekstualisasikan realitas ekonomi politik global, kita dan juga seniman terjebak dalam fiksi-fiksi yang diinisiasi dan dilanggengkan oleh para kapitalis global. Pandangan keseharian kita yang serba teknis-prosedural adalah salah satu akibat dari mengakarnya fiksi kapitalisme dalam kebudayaan kita. Semua daya kritis masyarakat diserap ke dalam sistem kapitalis dan ditransformasikan menjadi komponen yang membenarkan sistem itu sendiri.

Pun dalam dunia seni, galeri dan biennale tak ubahnya seperti perusahaan waralaba multinasional, yang mempekerjakan seniman untuk mengekspor-impor komoditas budaya. Tujuannya jelas mengeksploitasi seniman untuk terus menerus berkarya dan menghasilkan profit berlimpah bagi para pemilik galeri seni. Meski kesenian tidak memiliki tempat khusus, a telah menjelma menjadi bagian dari seluruh ekonomi kebudayaan yang bekerja seturut hukum-hukum ekonomi yang ada: ada modal estetik, pertukaran estetik,

dan ada juga pasaran estetik. Maka wajar saja komersialisasi seni terjadi, meskipun harus mengorbankan nilai intrinsik di dalam karya untuk sebatas dihargai berdasarkan nilai tukarnya. Walhasil, seniman terpaksa menjadi sekrup bagi langgengnya lingkaran setan kapitalisasi seni.

Penolakan atas industri budaya dan komodifikasi karya seni punya implikasi bahwa seniman perlu mengambil posisi kritis dalam berhadap-hadapan dengan horizon kultural yang melingkupinya. Seni dianggap mampu menjadi sarana untuk menyampaikan problem-problem sosial. Sang seniman tidak lagi hanya berpuas diri menghasilkan karya yang bersifat artistik, namun lebih dari itu. “Seni progresif”, bagi Badiou, “mestilah tetap seni. Artinya, progresivisme mesti mengandung kredibilitas artistik”.¹⁰ Dengan demikian, seniman perlu bersiasat untuk menghasilkan karya seni yang kokoh secara artistik namun juga dapat memantik transformasi sosial di horizon kulturalnya.

Di sini otonomi seniman dan wacana sosio-historis seniman bercampur baur melingkupi pilihan artistik seniman. Dalam berkarya, menurut Adorno, otonomi karya seni tidak akan menghancurkan nilai etis dalam karya. Sebab, karya seni adalah upaya imajinasi tentang kenyataan “yang seharusnya”. Citra-citra non-konseptual yang terkandung dalam karya dapat dibaca

sebagai gambaran ideal yang mungkin, atau sebagai kondisi alternatif. Dengan itu, karya seni menghadirkan semesta lain di luar dunia aktual dan karenanya pula secara artistik dunia yang lain itu senantiasa mungkin. Dalam dimensi utopis itulah karya seni menjangkarkan nilai emansipatorisnya.¹¹



Gambar 5: Suasana Institut Paralaksis.
Sumber: Dokumentasi Studio Hanafi.

Kesenian dalam bentuk apapun akan mengandung dalam dirinya akar-akar permasalahan yang sosial yang diungkapkan dalam pusparagam bentuk estetis. Hal ini juga berarti dalam tiap karya seni sebetulnya menyimpan motif-motif halus dan rumit perihal watak sosial masyarakatnya, sehingga perlu keahlian khusus untuk mengeksplisitkan apa yang tersymbol di dalamnya.

Institut Paralaksis nampaknya menyadari hal tersebut. Oleh karenanya, kita tak dituntut untuk mencerminkan kenyataan aktual, sebab apa yang kita sebut “kenyataan aktual” acap kali merupakan hasil mistifikasi dan bias kita terhadap kapitalisme itu sendiri. Upaya berkelit dari hal itu, alih-alih membuat “salinan kenyataan”, yang muncul malah “subversi atas pengalaman”. Kita dituntut untuk menghadirkan modus pencerapan baru. Dengan ini kita berusaha mempertanyakan distingsi mana yang “nyata” dan “tidak nyata”. Walhasil, seni dapat menggugat monopoli tafsir tentang kenyataan yang diproduksi terus-menerus oleh para pemegang kuasa.

Setelah Tubuh Mekanis

Jika kembali pada sensasi sublim dalam 17 kolase lukisan Cecil, maka ia akan membawa kita berhadapan dengan khaos, sesuatu yang tak berbentuk, di luar kekuasaan dan kemampuannya, sebetuk energi yang melampau manusia, tanpa ukuran. Ketika kita melihatnya tubuh mekanis kita terserap dan tiba-tiba tak dapat mendefinisikan apa-apa. Dalam kesubliman tiba-tiba kita dilempar, “ditelanjangi” dari segala nilai-nilai moral, pikiran kita sudah tak bisa menjangkaunya, dan seluruh pijakan bisa saja runtuh sewaktu-waktu.



Gambar 6: “ONE DREAMS COLLECTIVELY AND WAKES UP IN INDIVIDUALIZED NIGHTMARE 13”, 70 x 100 charcoal, acrylic on soft paper board (2018), karya: Cecil Mariani.

Sumber: <https://indoartnow.com/exhibitions/paralaks-fiksi> .

Dalam tubuh yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya saya melihat ada kehancuran dalam tubuh mekanis kita, misalnya saja pada tangan yang termutilasi, saya membayangkan hilangnya kemampuan memproduksi. Sederhananya, tubuh yang tak punya fungsi adalah tubuh mekanis yang mati, yang sudah sepatutnya untuk ditransformasi. Dalam konteks hari ini, tubuh telah menjadi saksi bagaimana *cyberspace*

yang tanpa batas menjebakny ke dalam *cybertime*—waktu untuk memproses informasi dari dunia siber—yang terbatas. Jebakan ini membuat kita kalut, bingung, atau mungkin paranoid dalam menghadapi aktivitas sehari-hari. Tubuh yang berusaha ditundukkan menjadi seperangkat tubuh mekanis yang berusaha untuk terus produktif dan mengonsumsi produk-produk mutakhir. Saat ini semua orang nampaknya sedang mengeluh bahwa kehidupan telah dipangkas menjadi titik-titik matriks jaringan—wilayah, identitas, dan narasi sejarah yang dimurnikan secara prematur ke dalam kategori ruang yang dikenal dan tidak diketahui—entah nyata atau virtual, konkret atau abstrak. Matriks-matriks jaringan tersebut berserak membentuk pengalaman ganjil yang menubuh dalam keseharian kita tanpa disadari.

Internet berubah menjadi media yang mengakomodir hasrat-hasrat narsistik. Ia serupa cermin dari minat dan keinginan-keinginan spesifik kita, sebab ia seolah enggan menunjukkan kepada kita apa yang tak ingin kita lihat. Misalnya saja dalam konteks bermedia sosial, kita lebih suka berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki minat dan sikap yang sama, baik secara politik maupun estetis, dibanding dengan orang yang memiliki pilihan berbeda. Dengan demikian, karakter non-selektif atau demokratis dari internet

adalah ilusi jika bukan sebuah dagelan. Dalam hal ini, internet adalah kebalikan dari, katakanlah, ruang kota di mana kita secara konsisten dipaksa untuk melihat apa yang tidak selalu kita inginkan. Tak heran lewat sifat ilusif internet, tubuh sosial kita serasa dipisahkan dari kondisi mental individunya.

Jika sudah begini kita jatuh ke dalam perangkap *semio-capitalism*, meminjam istilah Franco Bifo Berardi, yang merupakan bentuk perkawinan bahasa dengan kapitalisme dan berdampak pada terpisahnya peranti mental kita dengan tubuh sosialnya.¹² Tak ayal tubuh ini sering kali dibombardir dengan jutaan stimulus keinginan tanpa benar-benar yakin apakah informasi itu bermakna dan dapat direalisasikan olehnya. Walhasil obat anti-depresan, pornografi, dan konten kekerasan laris dipasaran sebagai bentuk pelarian atas kebingungan yang tengah dihadapi.

Dalam situasi ini ada godaan untuk kembali pada *common sense*—mencari perlindungan di balik Ide-Ide besar yang ada pada Rasio (Tuhan, Jiwa, Dunia) atau fiksi yang telah mapan dalam istilah Cecil—untuk menjelaskan apa yang tak terjelaskan. Padahal ketika kita masuk ke dalam tubuh yang terburai, wajah yang histeris, dan leher yang terpelintir kita akan melebur. Sebagaimana Van Gogh terserap oleh bunga matahari

yang tiap pagi muncul di jendela kamarnya, seakan menatapnya, bak menariknya “menjadi-bunga matahari”.

Jikalau kita meyakini bahwa masa depan ada di dalam diri kita, maka tak ada salahnya meyakini bahwa tubuh kita adalah mesin waktu. Sebab sejarah tubuh kita adalah jalinan cerita tentang fiksi-fiksi: konstitusi penaklukan tubuh melalui rezim dan ideologi. Tubuh adalah tempat terbukanya ideologi, melalui estetika, norma, gender, dan identitas rasial. Ia tetap bekerja sepanjang pengembangan peradaban. Ia dimediasi, diperluas, dan diorganisir oleh berbagai teknologi dan filosofi. Serupa mesin waktu, tubuh membawa kita segala bentuk fiksi-fiksi dari masa lalu ke masa depan. Di tengah perjalanan waktu, tubuh tak pernah bergerak statis, ia dinamis, bergerak, dan berproses.

Dalam berproses tubuh punya kapasitas untuk melawan, bertahan, dan bertransformasi memunculkan cara berkelit baru dalam bentuknya yang otonom. Ia dengan bercermin pada sejarah masa lalu dan bermain pada aras kemungkinan di masa depan. Otonomi tubuh bergantung pada perasaan ‘mengada’ sekarang dan di sini. Perasaan seperti itu memungkinkan tubuh untuk mengenali waktu batin, kompleksitas struktural, dan sosialitas yang melekat pada dirinya. Ia menimbulkan

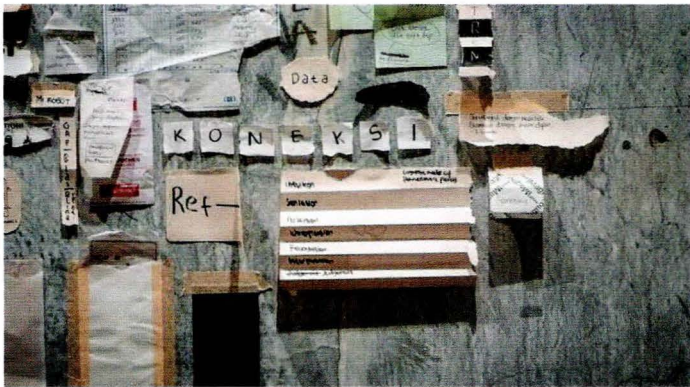
ruang-ruang keakraban dan penemuan dari mengingat, berproses dan berimajinasi. Perasaan yang demikian juga memunculkan rasa tanggung jawab dan kemungkinan rekonstruksi atas apa yang masuk akal di masa depan.

Menjadi Kertas

Sampai di sini nampaknya tulisan ini menjadi semakin teknis dan terlalu serius, pun saya kira ini tidak baik bagi pembaca sekalian. Esai yang tak menyajikan sedikit jeda untuk melonggarkan otak barang sejenak adalah esai yang buruk, setidaknya bagi saya. Hal ini baru disadari kemudian ketika saya menyerahkan naskah setengah jadi ini kepada seorang kawan untuk dikomentari. Mokhsa namanya, ia bilang “coba Jo, *tambahin* cerita-cerita yang ada orangnya *dong!*”, biar nanti “tulisan ini *nggak* kering dan sekadar jadi justifikasi teoretik *doa*.”

Ia benar belaka, saya akhir-akhir ini terjebak sindrom *ketagihan* hal-hal teknis-teoretik, bahkan puisi pun tak bisa lagi saya nikmati. Hal ini terjadi karena saya lebih sering memandang layar gawai ketimbang meresapi makna dari tatapan lawan bicara, lebih sering menyentuh datar layar ketimbang menyentuh dan bercengkerama dengan orang lain. Padahal tulisan ini tak berniat untuk mendikte apalagi menggurui pembaca bahwa seni harus begini dan bukan begitu. Saya

akhirnya sadar bahwa saya harus berdiri di pinggir, mencatat pada suatu jarak dan mencatat sebanyak apa yang dapat dirasakan, bukan untuk menggurui perihal gagasan-gagasan, melainkan untuk mengingatkan diri sendiri tentang apa yang terjadi dan berbagi bahan pembicaraan kepada pembaca.



Gambar 7: Map For Fictional Territory, Karya: Cecil Mariani, dkk.

Sumber: <http://www.studiohanafi.com/workshop-paralaksis-institut-sesi-ke-ii/> .

Semacam ada tendensi mengerikan yang muncul dari pengalaman sehari-hari, di mana tiap kali membuka gawai muncul cuwitan di Twitter tentang politik lalu tiba-tiba saya menjadi analis politik, tiap kali berpikir harus menjadi seorang filsuf, dan tiap kali dunia menghantam dengan keras saya perlu menjadi penyair.

Barangkali tubuh dengan seluruh alam pikir saya adalah sebuah kertas origami. Ia mudah dilipat, dibuka, dan ditekuk kembali. Pun setelah lipatan dan tekukan itu terbuka ia masih menampakkan bekas-bekas untuk dilampaui seperti yang Deleuze katakan, “. . . [*W*]hat always matters is folding, unfolding, refolding”¹³.

Awal mulanya, kertas merupakan lembaran polos yang rata dan bersih—dan putih. Hampir selalu asosiasi kita pada kertas adalah bayangan ideal terhadap pola yang demikian. Ketika kita lahir pun asosiasi yang muncul ialah ibarat kertas putih yang masih belum tercemar apa-apa. Di sana kita menemukan kesamaan pada tubuh dan juga kertas. Artinya, tubuh ibarat kertas yang dapat menjadi wadah. Pun tubuh juga serupa kertas yang juga menjadi peranti untuk mendistribusikan informasi tentang identitas seseorang dan fiksi-fiksi besar lainnya di masyarakat.

Tubuh yang menjadi kertas berarti tubuh yang menampung pusparagam pengalaman dan mempunyai hasrat untuk mengaktualisasikan apa yang ia rasa benar. Tubuh seniman mungkin menyimpan guratan perasaan lewat jemari yang menyapukan kuas pada kanvas. Tubuh ekonom menampung deretan statistik yang akrab lewat angka-angka di kepala dan menuliskannya dalam koran. Atau tubuh seorang atlet adalah tubuh yang menyimpan rasa lelah ketika berlatih hingga

memunculkan daya kompetitif tinggi dalam pertandingan.

Tapi, menjadi tubuh manusia adalah menjadi lokus bagi perasaan, menjadi *gestalt* bagi ide-ide mewujudkan untuk mengatasi kesulitan hidup atau menjawab tantangan alam. Ia mencoba menampung kata-kata dan/atau citra yang diterakan di atasnya sehingga dapat dibagi sebagai ide atau konsep ke dalam bentuk yang dapat dibaca secara visual. Maka, tubuh adalah bentuk visual yang menjadi jembatan imajinasi, tindakan praktis dan filosofis untuk mengada. Tubuh, dengan demikian, merupakan situs produksi dan reproduksi fiksi yang paling ampuh sekaligus perkakas yang memungkinkan fiksi berdampak tak ayalnya kenyataan. Tubuh merupakan poros di mana pengalaman ragawi dan tatanan rekaan, penanda konkret dan penanda mengambang dapat terpaut dalam dinamika yang cair dan fleksibel. Kebenaran pada tubuh adalah segala hal mengenai sesuatu yang tampil menjadi laku hingga ia dapat mengesahkan kefaktualan peristiwa-peristiwa.

Berkenalan dengan “Origami Tubuh”

Jika kita kembali menengok karya-karya yang dihasilkan pada Paralaks Fiksi, maka kita akan menjumpai bahwa seluruh karya seni di sana adalah sebuah cara berfilsafat. Karya seni dan subjek seni saling

bertaut, bergulat melalui relasi, sebuah penjumpaan dengan sesuatu yang lain yang ada dalam pengalaman sehingga menstimulus kita untuk berpikir. Seni, begitu pula filsafat, adalah bentuk nyata dari kekuatan berpikir (yang mungkin juga merupakan kekuatan khas manusia untuk mengubah nasib) dengan cara dan mediumnya masing-masing. Meskipun berinteraksi, keduanya menciptakan hasil akhir berbeda: filsafat menghasilkan konsep, seni menghasilkan, apa yang diistilahkan Deleuze sebagai sensasi.

Syahdan, tubuh tujuh perupa dalam Institut Paralaksis menggiring kita dalam mengenali fenomena fisik dan psikis dari “tubuh-kertas” yang memerankan ragam-ragam model fiksional, justru melalui fakta-fakta yang kasat mata pada materialitasnya sendiri. Tubuh-kertas diposisikan kembali pada daya lentur wujudnya sendiri ketika materialitasnya benar-benar dibebaskan dari esensialisme yang terjadi sepanjang peradaban umat manusia. Mereka adalah tubuh-tubuh lentur serupa origami.

Ketujuh perupa menjelma origami tubuh yang berakar dari gabungan dua cakrawala pemikiran; origami Deleuzian dan fenomenologi Merleau-Ponty. Pada sudut pandang yang pertama, Deleuze menjelaskan origami untuk mengekspresikan model Leibniz tentang

alam semesta: “[t]he model for the sciences of matter is the ‘origami’, as the Japanese philosopher might say, or the art of folding paper”.¹⁴ Yang imanen atau virtual (dalam istilah Leibnizian dapat berarti juga sebagai Jiwa) melipat tanpa batas apa yang empiris atau material (organik dan anorganik). Subjek manusia memerankan kembali perkembangan hidupnya sendiri sebagai permainan lipatan medan pertempuran di dunia Cartesian. Di mana “dunia material [*res extensa*] dipetakan dari poros subjek berpikir [*res cogitans*] sehingga dapat diklasifikasikan dan dapat dibagi menjadi unit-unit yang terpisah-belah”.¹⁵

Conley menafsirkan cara Deleuze membaca Leibniz dalam *The Fold* melalui konteks ontologi radikal tentang subjek:

*“the upper room [of Baroque architecture] and its folded furnishings become the imaginary space where subjectivation can be realized. The Baroque room, a space in which thinking takes place, is the site where new folds and folding (the forces and products of thinking) can be felt and harmonized.”*¹⁶

Arsitektur Barok yang tertutup dan gelap merupakan metafora Deleuze untuk menjelaskan imajinasi, jiwa, dan pendalaman diri subjek. Di sana, kita melipat dunia luar ke dalam diri sekaligus membuka diri kita ke luar. Dunia luar adalah kekuatan yang membawa kita ke dalam persinggungan dinamis dengan pendalaman diri.

Dengan demikian, dalam ruang tersebut kita membuka dan melipat kembali diri kita masing-masing.

Sementara fenomenologi tubuh merupakan cara pandang yang melihat tubuh sebagai suatu keseluruhan yang lebih besar dari sekadar penjumlahan bagian-bagiannya. Tubuh tidak bekerja secara atomistik—seolah mata hanya bisa melihat, telinga hanya mampu mendengar, dan mulut hanya untuk berbicara. Merleau-Ponty melihat tubuh kita justru bekerja serentak sebagai kesatuan. Itulah sebabnya ia menyatakan bahwa lukisan pemandangan mengandung pada dirinya sendiri *aroma* pemandangan.¹⁷ Artinya persepsi atas karya seni bukanlah kerja organ penglihatan saja.

Persepsi artistik pun begitu, ia melibatkan pengalaman kebertubuhan kita, sebab pengalaman estetis tiap-tiap orang pasti berbeda-beda. Semacam ada pengalaman biografis terhadap benda-benda, sebab adanya sifat memori yang cenderung menginternalisasikan tiap-tiap hal yang dialami, baik melalui memori sosial atau pun personal. Lewat memori itu personifikasi benda-benda dimungkinkan. Pengalaman-pengalaman yang bersifat pribadi dan intim dengan benda-benda membuatnya dapat hadir lewat personifikasi.

Tubuh menyimpan personifikasi benda-benda serupa ornamen dan hasrat di halaman depan imajinasi

sebagai ruang kreatif, atau dalam bahasa saya ia membentuk origami tubuh. Origami, di situ, mengandung dan mengundang perubahan. Origami berbeda dengan kirigami, ia dilipat tanpa direkat ketat dengan lem atau dijahit mati. Ia bernilai karena ia sebuah transformasi dari bahan tipis dan rata jadi sebuah bentuk yang kita bayangkan, misalnya burung atau angsa dan pada saat yang sama ia bisa diurai kembali. Begitu pula tubuh, ia berubah, berproses, dan tak bisa dilipat mati. Dengan demikian, origami tubuh menjadi percampuran antara sensasi di yang terbentuk akibat dinamika dunia luar dan pendalaman diri yang dipadukan dengan keutuhan tubuh dalam mempersepsikan pengalaman-pengalaman.

Origami tubuh di sini dimaksudkan sebagai eksplorasi lebih lanjut cara kita menerjemahkan diri ke dalam lipatan baru yang berbeda, cair, eksperimental, dan kreatif, yang 180 derajat berbeda daripada apa yang homogen, statis, berulang-ulang, dan tiruan. Ia merupakan keberanian berada di situasi “tidak mapan”, dalam arti kenekatan menghancurkan “identitas” atau fiksi yang telah mapan dan masuk ke dalam khaos untuk melampauinya. Origami tubuh adalah upaya berkelit tak putus-putus yang dialami manusia semasa hidupnya.

Upaya ini mungkin merupakan jawaban dari gejala “impotensi” yang merambat di seluruh sendi kehidupan bermasyarakat kita. Semacam ketakutan, kemakuan, amarah, dan frustrasi yang jatuh pada bentuk kepasrahan yang gagal dikonversikan jadi perubahan ke arah yang lebih baik. Gejala impotensi membawa efek determinisme fatalistik dalam laku keseharian masyarakat.

Determinisme jangan dibayangkan sekadar metodologi filosofis yang menggambarkan adanya implikasi kausal, namun lebih dari itu, ia adalah strategi/fiksi politik yang bertujuan untuk memperkenalkan rantai sebab-akibat di dunia, khususnya dalam organisme sosial. Determinisme ini memperkenalkan bahwa obat ampuh dari jerat kemiskinan adalah pasar bebas, tak ada campur tangan pemerintah dalam pasar, subsidi harus dicabut, dan yang paling utama adalah jargon “apapun masalahnya kapitalisme jawabannya”.

Pola deterministik ini bertujuan untuk menaklukkan masa depan, membatasi kemungkinan dengan pola yang telah ditentukan di awal, dan mengotomatiskan perilaku yang ada di masyarakat. Seolah kita telah kehilangan potensi subjektif yang dapat menyebarkan pelbagai kemungkinan dan

mengaktualisasikannya. Padahal potensi inilah yang nantinya dapat menjadi energi untuk mengubah kemungkinan menjadi kenyataan. Ia punya peran sentral untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan transformasi—sesuai dengan kehendak subjek. Dan sejarah “orang-orang kuat” memberikan kita pelajaran bahwa sejarah adalah ruang kemunculan kemungkinan yang inheren dalam subjektivitas yang dianugerahi potensi.

Potensi imajinatif manusia dapat menjadi penyelamat manusia dalam kondisi fatalistik yang tercipta akibat determinisme total relasi sosial. Lewat semangat apolonian (tatanan, harmoni) dan dionisian (keliaran, keberanian menerobos batas, chaos) yang hadir dalam kehidupan manusia, imajinasi mampu menyuguhkan ruang yang sama sekali berbeda. Lewat senilah kedua hal tersebut dipadukan direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Paralaks Fiksi tidak menggiring kita untuk “mencari perlindungan” pada fiksi-fiksi yang telah mapan melainkan menghadapinya, bersikap afirmatif sampai menemukan bahwa dari pengalaman sublim ditelusuri. Di dalamnya kita bisa menikmati chaos, mengafirmasi “daya hancur” dan “daya hidup” dalam sebuah proses penciptaan, dan berusaha untuk

melampauinya. Karya seni menjadi sensasi itu sendiri, suatu “badan tanpa organ”, tubuh sebelum diberi nama, sebelum dicacah-cacah ke dalam bahasa.

Catatan Akhir:

1 Lih., Geger Riyanto, “Tubuh yang Memintal Dirinya dalam Galaksi Fiksi dan Pengalaman-pengalaman Menggembirakan Paralaks Fiksi Lainnya”, Catatan Pameran “PARALAKS FIKSI”, 2018, diakses via <http://www.studiohanafi.com/tubuh-yang-memintal-dirinya-dalam-galaksi-fiksi-dan-pengalaman-pengalaman-menggembirakan-paralaks-fiksi-lainnya/> .

2 Lih., Cecil Mariani, “Paralaks fiksi: pameran, kertas dan pedagogi”, Kuratorial Paralaks Fiksi, 2018, diakses via <http://www.studiohanafi.com/katalog-pameran-paralaks-fiksi-cecil-mariani/> .

3 "Parallax". *Oxford English Dictionary (Second ed.)*. Astron. Apparent displacement, or difference in the apparent position, of an object, caused by actual change (or difference) of position of the point of observation; spec. the angular amount of such displacement or difference of position, being the angle contained between the two straight lines drawn to the object from the two different points of view, and constituting a measure of the distance of the object, 1989.

44 Lih., Slavoj Žižek. *The Parralax View*, London: The MIT Press Cambridge, 2006, hal. 106.

4 5 Lih., Antoine De Saint-Exupéry. *The Little Prince*, terj. Richard Howard, Boston: Mariner Books, 2000.

6 Lih., St. Sunardi. “Seni Sebagai Peristiwa (Evakuasi Subyek)” dalam *Kalam*, edisi ke-27, 2015, hal. 3, diakses via <http://www.salihara.org/kalam/back-issues/detail/seni-sebagai-peristiwa-evakuasi-subyek> .

7 Lih., Goenawan Mohammad, “Tatapan Jaka Tarub” dalam *Kalam*, edisi ke-27, 2015, hal. 3, diakses via

<http://www.salihara.org/kalam/back-issues/detail/tatapan-jaka-tarub> .

8 Lih., Jacques Rancière. *Aesthetics and Its Discontent*, terj. Steven Corcoran. Cambridge: Politiy Press, 2009, hal. 22.

9 Lih., Jacques Rancière. *The Politics of Aesthetics*, terj. Gabriel Rockhill. London: Bloomsbury, 2013, hal. 8.

10Lih., Alain Badiou. “Art and Its Criticism: The Criteria of Progressivism”, dalam *Cinema*, terj. Susan Spitzer, Cambridge: Polity Press, 2013, hal. 46.

11Lih., Theodor W. Adorno. “Comitment” dalam *Notes to Literature, Volume 2*, terj. Shierry Weber Nicholsen, New York: Colombia University Press, 1992, hal. 93

12Lih., Franco Bifo Berardi, *Precarious Rhapsody; Semiocapitalism and the pathologies of the post-alpha generation*, terj.

Arianna Bove, dkk, London: Minor Compositions, 2009, hal. 149-150.

13 Lih., Gilles Deleuze. *The fold: Leibniz and the baroque*, terj. Tom Conley, London, Athlone Press, 1993, hal. 137.

14 Ibid., hal.6.

¹⁵Ibid., hal. xviii.

¹⁶Tom Conley, “Folds and folding”, dalam *Gilles Deleuze: Key Concepts*, ed. Charles J Stivale, Montreal, McGill-Queen’s University Press, 2005, hal. 176.

17Lih., Merleau-Ponty. *Phenomenology of Perception*, terj. Colin Smith, London: Routledge & Kegan Paul, 1974, hal. 318-319.

Daftar Pustaka:

- Adorno, Theodor W. 1992. "Comitment" dalam *Notes to Literature, Volume 2*, terj. Shierry Weber NicholSEN, New York: Colombia University Press.
- Badiou, Alain. 2013. "Art and Its Criticism: The Criteria of Progressivism", dalam *Cinema*, terj. Susan Spitzer, Cambridge: Polity Press.
- Bifo Berardi, Franco. 2009. *Precarious Rhapsody; Semiocapitalism and the pathologies of the post-alpha generation*, terj. Arianna Bove, dkk, London: Minor Compositions.
- Conley, Tom. 2005. "Folds and folding", dalam *Gilles Deleuze: Key Concepts*, ed. Charles J Stivale, Montreal, McGill-Queen's University Press.
- De Saint-Exupéry, Antoine. 2000. *The Little Prince*, terj. Richard Howard, Boston: Mariner Books.
- Deleuze, Gilles. 1993 *The fold: Leibniz and the baroque*, terj. Tom Conley, London, Athlone Press.
- Mariani, Cecil. 2018. "Paralaks fiksi: pameran, kertas dan pedagogi", dalam *Kuratorial Paralaks Fiksi*, diakses via <http://www.studiohanafi.com/katalog-pameran-paralaks-fiksi-cecil-mariani/>.
- Merleau-Ponty. 1974 *Phenomenology of Perception*, terj. Colin Smith, London: Routledge & Kegan Paul.
- Mohammad, Goenawan. 2015. "Tatapan Jaka Tarub" dalam *Kalam*, edisi ke-27, diakses via <http://www.salihara.org/kalam/back-issues/detail/tatapan-jaka-tarub>.
- Rancière, Jacques. 2009. *Aesthetics and Its Discontent*, terj. Steven Corcoran. Cambridge: Polity Press.
- Rancière, Jacques. 2013. *The Politics of Aesthetics*, terj. Gabriel Rockhill. London:

Bloomsbury.

Riyanto, Geger. 2018. "Tubuh yang Memintal Dirinya dalam Galaksi Fiksi dan Pengalaman-pengalaman Menggembirakan Paralaks Fiksi Lainnya", dalam *Catatan Pameran "PARALAKS FIKSI"*, diakses via <http://www.studiohanafi.com/tubuh-yang-memintal-dirinya-dalam-galaksi-fiksi-dan-pengalaman-pengalaman-menggembirakan-paralaks-fiksi-lainnya/>.

Simpson, J. A and E. S. C. Weiner, 1989. *Oxford English Dictionary (Second ed.)*, New York: Oxford University Press.

Sunardi, St. 2015. "Seni Sebagai Peristiwa (Evakuasi Subyek)" dalam *Kalam*, edisi ke-27, diakses via <http://www.salihara.org/kalam/back-issues/detail/seni-sebagai-peristiwa-evakuasi-subyek>.

Zizek, Slavoj. 2006. *The Parralax View*, London: The MIT Press Cambridge.

Seni Rupa untuk Anak Usia Dini

(Alifah Indalika Mulyadi Razak)



Lomba Penulisan Esai Seni Rupa 2019 Kategori Umum
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

BAGIAN ESAI

Bagian Esai-----	2
Ringkasan Esai -----	3
Bagian 1 : Pentingnya Seni Rupa untuk Anak -----	4
Bagian 2 : Sumber Seni Rupa bagi Anak -----	15
Bagian 3 : Program Kegiatan Seni Rupa untuk Anak-----	20
Referensi -----	27
Lampiran -----	29

Bagian Esai

Ringkasan Esai

Bagian 1

Bagian 2

Bagian 3

Referensi

Lampiran

Ringkasan Esai

Alhamdulillahirabbil'aalamiin.. akhirnya esai yang berjudul **"Seni Rupa untuk Anak Usia Dini"** dapat selesai disusun untuk mengikuti kompetisi penulisan Esai dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2019. Esai ini berisikan gagasan penulis yang didampingi oleh temuan-temuan secara teoritis mengenai peranan seni rupa untuk anak usia lahir sampai usia 6 tahun. Esai ini juga dilengkapi hasil dokumentasi penulis mengenai kegiatan-kegiatan seni rupa untuk anak di tempat penulis bekerja sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak. Secara umum esai ini terdiri dari tiga bagian, diantaranya :

"Pentingnya Seni Rupa untuk Anak", pada bagian pertama ini pembaca diarahkan untuk memahami seni rupa secara konseptual berkenaan dengan produk, pandangan pakar mengenai seni rupa, serta pandangan pakar tumbuh kembang anak berkenaan dengan kemampuan seni rupa yang ternyata telah dimiliki anak sejak lahir.

"Sumber Seni Rupa bagi Anak", setelah pembaca memahami konsep dasar mengenai pengertian, ruang lingkup dan pandangan pakar tumbuh kembang anak mengenai seni rupa, selanjutnya pada bagian kedua ini pembaca diarahkan untuk mengetahui sumber seni rupa bagi anak seperti rumah, orangtua, sekolah, guru, lingkungan, media dan peranan teman sebaya dalam menstimulasi perkembangan seni rupa anak.

"Program Kegiatan Seni Rupa untuk Anak", berisikan program kegiatan yang dapat dilakukan oleh orangtua dan guru untuk menumbuhkan kecintaan anak terhadap seni rupa seperti fieldtrip ke museum galeri, kegiatan mencocok, menggambar, melukis serta menyelenggarakan kegiatan pameran karya seni sebagai bentuk penghargaan bagi hasil karya anak. Selain itu pada bagian ketiga ini juga disajikan program kegiatan yang dapat dilakukan oleh orangtua dan guru untuk dapat memahami tumbuh kembang anak berbasis seni melalui program art-therapy.

Selamat Membaca !

Salam Penulis,

BAGIAN 1 : Pentingnya Seni Rupa untuk Anak

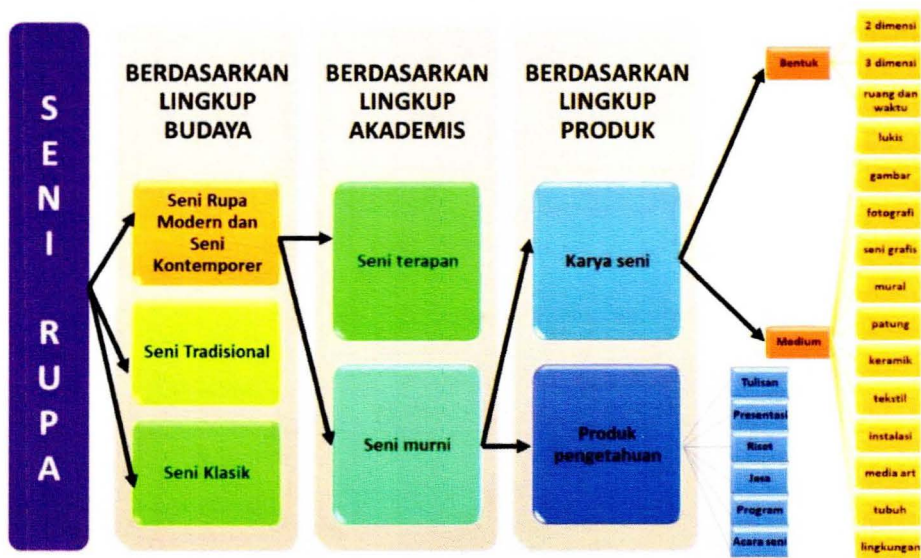
Seni rupa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Strategis dan sentralnya seni rupa dikemukakan melalui definisi seni rupa yang diungkapkan dalam Ekonomi Kreatif: Rencana Strategis Seni Rupa 2014-2019 yakni, “kemampuan manusia untuk berekspresi dan menciptakan sesuatu menimbulkan konsep seni sebagai praktek dalam mengembangkan isu, respon, maupun energi dari komunitas di sekelilingnya”. *Focus Group Discussion* yang dilakukan oleh Subsektor Seni Rupa, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada bulan Mei-Juni tahun 2014 menyebutkan bahwa melihat perkembangan seni rupa, baik dari tujuan penciptaannya, dinamika sistemnya, maupun keberagaman penggunaan medium, seni rupa dapat diartikan sebagai

“cabang seni yang mengutamakan manifestasi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, yang dalam perkembangannya telah melampaui keterbatasan visual itu sendiri. Seni rupa telah lama membuka dirinya pada pengalaman pendengaran (*auditory*), interaksi rabaan (*tactile*), dan stimulasi intelektual bagi pemirsanya, semua pilihan medium dan metode ini berdasar pada suatu konsep intelektual sang penciptanya” (Maria, Topan, dan Ayu, 2014, halaman 3).

Manifestasi konsep mengenai seni rupa kemudian diterjemahkan beragam oleh lintas ilmu, misalnya pakar ekonomi menjadikan seni rupa sebagai sentral kreatif sebagai industri. Pakar kesehatan menjadikan produk seni sebagai media untuk mengobati pasien, sementara pakar psikologi menjadikan seni rupa sebagai basis terapi, serta pendidikan menjadikan seni rupa sebagai salah satu cabang ilmu yang dipelajari oleh siswa dalam menumbuhkan pengetahuan dan keterampilannya. Salah satu manifestasi ide dan konsep seni rupa yang dipaparkan dalam esai ini adalah mengenai konsep seni rupa yang dapat diterapkan kepada anak-anak, ditinjau dari pendidikan anak usia dini dan tumbuh kembang anak secara psikologis.

Seni rupa : cabang seni yang mengutamakan manifestasi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, yang dalam perkembangannya telah melampaui keterbatasan visual itu sendiri. Seni rupa telah lama membuka dirinya pada pengalaman pendengaran (*auditory*), interaksi rabaan (*tactile*), dan stimulasi intelektual bagi pemirsanya, semua pilihan medium dan metode ini berdasar pada suatu konsep intelektual sang penciptanya

Gambar 1. Definisi Seni Rupa



Gambar 2. Ruang Lingkup Seni Rupa

Pada gambar tersebut disajikan mengenai lingkup seni rupa serta produk-produk yang dapat ditemui dan dihasilkan sebagai manifestasi ide dan konsep seni rupa. Esai ini pada dasarnya disusun untuk memberikan informasi mengenai peranan seni rupa dalam tumbuh kembang anak. Peranan seni rupa dalam perkembangan anak dapat ditunjukkan melalui karya seni seperti bentuk dan media serta produk pengetahuan berupa program-program stimulus seni rupa untuk anak. Menilik pada konsep-konsep yang telah diuraikan, seni rupa memiliki posisi sentral dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Ragam warna, corak, dan gambar yang melingkupi anak-anak menandakan bahwa seni rupa lekat dengan kehidupan anak. Medium seni rupa seperti lingkungan, tubuh, fotografi, dan lukis merupakan produk-produk yang sehari-hari ditemui oleh anak. Anak-anak identik dengan warna yang cerah, perpaduan corak yang variatif serta gambar-gambar yang interaktif. Penyajian seni rupa tersebut bukan tanpa

maksud, pasalnya variasi warna, gambar dan corak memungkinkan anak untuk tertarik dalam mempelajari sebuah informasi pembelajaran.

Hal inilah yang erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, misalnya menstimulasi perkembangan mengenal simbol huruf melalui ragam gambar huruf yang dibuat menarik. Kemudian menstimulasi perkembangan sosial melalui gambar ilustrasi perilaku sosial, serta kemampuan lainnya yang dapat distimulasi melalui seni rupa. Hasil penelitian tahun 2019 menunjukkan bahwa anak-anak sangat efektif distimulasi kemampuan kognitif, bahasa dan motoriknya melalui tampilan ilustrasi gambar yang menarik, variasi warna, serta kegiatan interaktif (Weiskittle dan Gramling, 2019). Ketiga hal tersebut merupakan unsur yang lekat dengan seni rupa. Sehingga strategis dan sentralnya seni rupa memberikan peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni rupa untuk anak usia dini merupakan kemampuan anak usia lahir sampai 6 tahun untuk mengekspresikan dan berkomunikasi melalui ide baik dalam bentuk yang dapat dilihat dan disentuh melalui kegiatan bermain sambil belajar untuk menstimulasi kemampuan kognitif, sosial, dan motorik anak (Alifah Indalika Mulyadi Razak).

seni rupa untuk anak usia dini merupakan kemampuan anak usia lahir sampai 6 tahun untuk mengekspresikan dan berkomunikasi melalui ide baik dalam bentuk yang dapat dilihat dan disentuh melalui kegiatan bermain sambil belajar untuk menstimulasi kemampuan kognitif, sosial, dan motorik anak

Gambar 3. Definisi Seni Rupa untuk Anak menurut Penulis

Strategis dan sentralnya seni rupa dalam tumbuh kembang anak, memungkinkan untuk memanfaatkan seni rupa dalam kegiatan sehari-hari anak. *The Arts Education Partnerships* (2004) mengemukakan data pada tahun 1995 terdapat lebih dari 100 lembaga nasional yang tergabung untuk mempromosikan betapa pentingnya pembelajaran seni sebagai dasar kehidupan yang baik. Bahkan seorang ahli bernama Christensen dan Kirkland (2010) mengemukakan bahwa seni memegang peranan penting bagi tumbuh kembang anak seperti *sense of self*, yakni kemampuan untuk memahami ragam perasaan yang dimiliki dirinya dan perasaan orang lain, serta memberikan sudut pandang baru mengenai berbagai hal pada anak. Sedikitnya terdapat tiga hal yang melandasi pentingnya penerapan seni di pendidikan anak usia dini Christensen dan Kirkland (2010) diantaranya :

1. Seni Rupa membantu anak mengekspresikan perasaan dan ide yang sulit untuk dikemukakan dalam bentuk kata-kata
2. Guru dan Orangtua dapat bersama-sama dengan anak untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk seni, seperti belajar bahasa, matematika, kegiatan fisik, serta pembelajaran sosial.
3. Seni Rupa membantu anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang yang berbeda bahasa, misalnya anak-anak belum mengerti bahasa Inggris, melalui seni rupa anak-anak tetap dapat berkomunikasi dalam bentuk gambar, gerakan tubuh, serta ekspresi wajah untuk menunjukkan maksudnya.

Pada dasarnya anak-anak telah mengenal seni rupa bahkan sejak mereka lahir. Puglionesi (2016) menyampaikan bahwa terdapat tiga titik yang dikenali bayi baru lahir yang menandakan dua mata dan hidung. Unsur titik tersebut merupakan salah satu bentuk dari seni rupa (CohenMiller, 2018). Para bayi mengenal tiga titik yang sering ditemuinya sehari-hari, kemudian ketika penglihatannya mulai sempurna, mulai muncul warna dan perbedaan secara signifikan mengenai wajah yang sering ditemui atau wajah baru yang jarang ditemui. Hal ini memungkinkan respon yang berbeda-beda pada bayi terhadap wajah yang sering dan jarang ditemui. Pada anak yang

- seni rupa membantu anak berkomunikasi
- seni rupa membantu anak memahami informasi pembelajaran lain
- seni rupa membantu memahami bahasa asing.

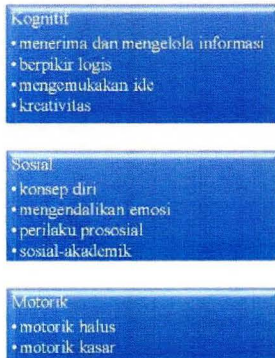
Gambar 4.
Manfaat Seni Rupa bagi anak

memiliki temperamen *easy child*, mudah bagi mereka untuk beradaptasi terhadap wajah yang baru ditemui, bahkan tidak jarang mereka memberikan senyuman sebagai respon positif terhadap kehadiran orang baru. Sementara pada anak yang memiliki temperamen *difficult child*, sulit bagi mereka untuk beradaptasi terhadap wajah yang baru ditemui. Tidak jarang bahkan ketika *significant other* menitipkan bayi sebentar, seringkali menangis dan berteriak tanda tidak nyaman (Berk, 2008).

Proses identifikasi wajah tersebut merupakan salah satu proses neurologis seni rupa dalam hal membedakan cetakan wajah baru dan wajah lama. Hal ini diperkuat dengan penelitian Berns (2010) bahwa bayi memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi wajah sebagai proses pembentukan kognitif yang erat kaitannya dengan produk seni rupa berupa cetakan wajah. Proses penerapan seni rupa yang telah dilakukan oleh bayi sejak lahir, memungkinkan untuk memberikan manfaat lain pada tahapan-tahapan usia, diantaranya :

a. Seni Rupa untuk menstimulasi Perkembangan Kognitif

Berbagai temuan hasil penelitian mengenai pentingnya penerapan seni rupa pada anak telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, salah satunya adalah menstimulasi perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak yang dimaksud adalah kemampuan anak untuk menerima dan mengelola informasi, berpikir logis, serta mengemukakan ide-ide dalam bentuk produk dan komunikasi (bahasa). Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan perkembangan kreativitas anak (Starko, 1995) yakni kemampuan anak untuk menghasilkan kebaruan (novelty) dan produk yang dapat digunakan (appropriateness). Anak-anak yang termasuk pada kategori kreatif, mampu memunculkan ide-ide segar dan baru (*novelty*), bahkan cenderung langka. Kemudian ide-ide barunya tersebut, dituangkan dalam bentuk produk baik model, inovasi, barang, ataupun kegiatan yang dapat diterima dan digunakan oleh banyak orang (*appropriateness*). Ragam kegiatan seni rupa di Pendidikan Anak Usia Dini memberikan stimulus kreativitas



Gambar 5. Manfaat Seni Rupa bagi Perkembangan Anak

yang beragam, misalnya kegiatan mencocok yang berfungsi untuk menstimulasi kemampuan fokus dan konsentrasi anak, kegiatan menggambar dan mewarnai misalnya menstimulasi kemampuan berimajinasi, serta kegiatan seni rupa lainnya yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Secara detail Torrance (1962) pernah mengemukakan terdapat tujuh indikator seorang anak dikatakan kreatif, diantaranya :

- 1) *Curiosity*, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu, ditandai dengan banyak bertanya, kemudian memanipulasi bahan-bahan yang ditemuinya sehari-hari. Misalnya pada kegiatan seni rupa menggambar, anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentu bertanya kepada guru untuk mengetahui tahapan menggambar gajah. Guru sebagai stimulus pembelajaran perlu memberitahu tahapan menggambar gajah dengan cara yang baik dan sesuai dengan tumbuh kembang anak.
- 2) *Flexibility*, anak-anak cenderung memiliki banyak cara untuk menyelesaikan masalah yang ditemuinya, sehingga jika satu cara tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya, dia dengan sangat fleksibel dapat mencoba cara lain untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kegiatan seni rupa mencocok membutuhkan daya juang dan daya fokus yang baik, anak-anak yang kreatif cenderung tidak mudah putus asa dan mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- 3) *Sensitivity to problem*, anak-anak yang kreatif sangat peka terhadap salah satu bahan/material/barang yang hilang pada suatu produk dan mampu mengidentifikasi permasalahan pada situasi tertentu. Kegiatan seni rupa meronce memungkinkan anak untuk belajar mengenai pola, melalui kegiatan ini guru dapat mengetahui anak-anak yang memiliki kepekaan terhadap pola tertentu.



Gambar 6. Kegiatan melukis sebagai bentuk kreativitas seni rupa pada anak

- 4) *Originality*, anak-anak yang kreatif memiliki ide, gagasan dan produk yang baru dan asli. Misalnya kegiatan seni rupa membuat playdough, umumnya anak-anak membuat bentuk cacing dari bahan ini, tetapi anak-anak yang kreatif membuat bentuk lain seperti bentuk binatang, benda langit dan bahkan mungkin mencampur warna playdough untuk memunculkan warna baru.
- 5) *Independence*, anak-anak yang kreatif seringkali bekerja dan bermain sendiri untuk mengeksplorasi suatu barang serta bermain bersama temannya tetapi mereka memiliki sudut pandang yang sering berbeda pada suatu hal. Mengemas kegiatan seni rupa dalam kegiatan bermain seperti bermain mandi bola, merupakan cara untuk menumbuhkan kreatifitas anak.
- 6) *Redefinition*, anak-anak yang kreatif seringkali mengkombinasikan ide atau bahan untuk menjadi sesuatu yang baru. Kegiatan seni rupa melukis misalnya menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan dan seringkali memunculkan ide-ide baru dan segar bagi anak-anak.
- 7) *Penetration*, anak-anak yang kreatif seringkali menghabiskan waktunya untuk memikirkan suatu ide atau permasalahan secara mendalam. Kegiatan seni rupa menggunting dan menempel menjadi salah satu stimulasi kreatif untuk memberikan anak pembelajaran menyelesaikan masalah dan fokus pada suatu masalah tertentu.

b. Seni Rupa untuk menstimulasi Perkembangan Sosial

Seni rupa memberikan kontribusi pada perkembangan sosial anak, yakni kemampuan untuk memahami diri dan memahami orang lain dalam berbagai situasi. Mulyanto, *et.al* (2017) dalam penelitiannya mengidentifikasi empat kompetensi sosial anak, diantaranya :



Gambar 7. Kegiatan membuat playdough sebagai bentuk kreativitas seni rupa

- 1) Konsep diri, merupakan kemampuan anak untuk mengenal dan menjaga dirinya dari ketidaknyamanan dan ketidakamanan. Kegiatan seni rupa yang sangat beragam memungkinkan membantu anak untuk memahami pentingnya merawat dan menjaga kebersihan diri. Guru dan orangtua dapat menggunakan gambar-gambar interaktif seperti poster, kartu gambar, bahkan video untuk mengenalkan pentingnya menggosok gigi, mandi, serta makan makanan yang sehat sebagai bagian dari cara anak merawat dirinya. Bahkan orangtua dan guru juga dapat mengajak anak untuk beraktivitas seperti menempel, menggunting, melukis gambar bagian tubuh agar pembelajaran mengenai konsep diri menjadi lebih bermakna.
- 2) Kemampuan mengendalikan emosi, merupakan kemampuan anak untuk mengenal berbagai macam ekspresi dan menanggapi sesuai dengan aturan sosial yang berlaku. Melalui kegiatan seni rupa, guru dan orangtua dapat memberikan informasi mengenai ragam ekspresi, yang teridentifikasi menjadi enam bentuk ekspresi diantaranya ekspresi senang, sedih, marah, takut, terkejut dan ekspresi menjijikkan. Kemampuan anak mengenal dan mengelola emosi diri penting untuk dimiliki agar anak-anak dapat beradaptasi dengan teman-teman dan lingkungan barunya. Melalui kemasan kegiatan seni rupa yang menyenangkan seperti melukis berbagai ekspresi, contoh-contoh gambar berbagai ekspresi wajah, serta kegiatan seni rupa lainnya dapat membantu anak untuk mengendalikan emosinya.
- 3) Perilaku prososial, merupakan kemampuan anak untuk dapat bergabung dalam dunia sosialnya, mampu menolong, berbagi, bekerjasama dan menyelesaikan konflik pertemanan. Perilaku prososial dapat dikemas melalui kegiatan seni rupa seperti dalam kegiatan



Gambar 8. Mainan interaktif sebagai wujud seni rupa untuk menstimulasi kreativitas anak

melukis misalnya, guru dapat meminta anak untuk bergiliran dan bersama-sama menggunakan cat warna. Selain itu guru dan orangtua misalnya dapat meminta anak untuk menggunakan alat belajar bersama ketika berkegiatan seni rupa. Informasi yang dikemas secara menyenangkan melalui kegiatan seni rupa, akan lebih bermakna dan dapat diterima oleh anak-anak, utamanya dalam menumbuhkan perilaku prososial.

- 4) Sosial-akademik. merupakan kemampuan anak untuk menaati aturan-aturan sosial dan kemampuan menuntaskan tugas-tugas belajar. Kemampuan sosial-akademik ini penting dimiliki agar anak-anak mampu menghadapi tantangan-tantangan belajar. Kegiatan seni rupa yang paling tepat untuk menstimulasi ini adalah kegiatan mencocok, memilin, menggunting dan menempel gambar. Ketiga kegiatan tersebut membutuhkan fokus serta konsentrasi yang baik untuk menstimulasi kemampuan belajar anak.



Gambar 9. Peranan seni rupa dalam menstimulasi perkembangan sosial anak melalui kegiatan melukis bersama

c. Seni Rupa untuk menstimulasi Perkembangan Motorik

Seni rupa juga memegang peranan penting dalam perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik erat kaitannya dengan koordinasi mata dan tangan serta koordinasi otot-otot anak. Kegiatan seni rupa di taman kanak-kanak seringkali menstimulasi perkembangan motorik anak seperti kegiatan menggambar, kegiatan melukis, kegiatan mencocok, kegiatan mewarnai, kegiatan memilin dan kegiatan lainnya.

Kegiatan-kegiatan tersebut membutuhkan fokus koordinasi antara mata dan tangan anak, yang disebut dengan motorik halus serta membutuhkan koordinasi otot-otot besar yang disebut motorik kasar, yang biasanya dapat terlihat melalui kegiatan senam irama di taman kanak-kanak. Fox dan Schirmacher (2012) menyimpulkan hasil penelitian Rhoda Kellogg pada tahun 1969 mengenai tahapan menggambar dan melukis pada anak-anak, yaitu :

- 1) *Scribbling and Mark-Making Stage*. Tahapan ini terjadi pada anak usia lahir sampai 2 tahun. Dalam penelitiannya Kellog mengidentifikasi terdapat 20 coretan dasar yang diciptakan oleh anak sebagai dasar dari cikal bakal kemampuan menggambar anak, mulai dari titik dan garis mulai dari yang sederhana hingga kompleks membentuk sebuah lingkaran. Anak-anak memulai membuat coretan secara bebas sampai pada akhirnya membentuk sebuah bentuk sederhana yang bermakna.
- 2) *Personal Symbol and Design Stage*. Tahapan ini terjadi antara usia 2-4 tahun, yang ditandai dengan kemampuan menggambar bentuk untuk membuat sebuah satu kesatuan. Misalnya anak-anak menggambar dua lingkaran sejajar dan menggambar segitiga untuk kemudian membentuk gambar wajah. Anak-anak mulai menggambar bentuk yang paling dekat dan melekat dalam dirinya, seperti bentuk wajah, bentuk badan, bentuk rumah, serta bentuk lainnya.
- 3) *Attempts at Public Representation*. Tahapan menggambar yang dialami oleh anak usia 4-7 tahun ini ditandai dengan kemampuan menggambar yang lebih detail dan dapat dinikmati hasil gambarnya oleh orang lain. Misalnya menggambar rambut ibunya yang berwarna coklat serta mata ibunya yang berwarna biru.



Gambar 10. Tahapan Menggambar Anak

- 4) *Realism stage*. Tahapan menggambar yang dialami oleh usia akhir kanak-kanak dan diatas usia kanak-kanak ditandai dengan kemampuan menggambar anak dari segi proporsi gambar, letak objek, serta komponen-komponen-komponen lainnya sehingga menimbulkan karya gambar yang nyata. Misalnya suasana pagi yang terdiri dari cahaya matahari, gambar bayangan pohon, serta binatang-binatang yang biasa nampak di pagi hari.

BAGIAN 2: Sumber Seni Rupa bagi Anak

Berdasarkan teori Ekologi Urie Bronfenbrenner (1993), anak-anak dilingkupi oleh lima sistem lingkungan. Diantara mikrosistem, mesosistem, makrosistem, kronosistem, dan ekosistem. Kelima bentuk lingkungan yang melingkupi anak tersebut, menggambarkan bahwa seni rupa dapat ditemui dari lingkungan terdekat sampai lingkungan terjauh, diantaranya dapat dilakukan oleh pihak-pihak sebagai berikut :

a. Rumah dan Orangtua

Orangtua sebagai lingkungan terdekat anak memiliki peranan penting untuk menstimulasi kemampuan seni rupa. Seni rupa yang dimaksud adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk karya-karya seni rupa seperti menggambar, melukis, dan kegiatan seni rupa lainnya yang dapat dinikmati baik secara auditori, visual, maupun kinestetik. Orangtua dapat menemani anak misalnya mengunjungi museum seni, mengajak anak menggambar bersama serta memberikan hadiah kepada anak atas hasil karya yang dibuatnya. Kegiatan seni rupa dapat dilakukan oleh anak dan orangtua di rumah. Rumah merupakan tempat pertama dan paling dekat bagi anak, serta tempat anak dapat diterima apa adanya dan menjadi dirinya sendiri. Orangtua dapat menerapkan dan menghadirkan produk seni rupa di rumah misalnya melalui kegiatan menghias rumah bersama. Mengajak anak untuk menata ulang letak barang-barang furniture, sehingga anak mengetahui makna mengenai tata ruang sebagai bagian seni rupa. Mengajak anak untuk mengecat bersama serta memilih warna cat memungkinkan timbulnya kelekatan antara orangtua dan anak melalui kegiatan seni rupa anak. Memajang hasil gambar anak juga



Gambar 11. Benda berwarna sebagai tahap awal pembentukan kognitif bayi melalui seni rupa

menjadi bagian penting sebagai bentuk penghargaan atas karya seni rupa yang telah dibuatnya.

b. Sekolah dan Guru

Guru memiliki peranan sebagai perantara informasi pembelajaran bagi anak. Kegiatan seni rupa dapat disusun oleh guru melalui kurikulum-kurikulum yang diberikan pemerintah serta diterjemahkan dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Misalnya mengajak anak untuk mengenal macam-macam warna, membuat garis hingga menggambar bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Kegiatan-kegiatan dasar seperti itulah yang dapat memotivasi anak untuk terus belajar mengenai seni rupa. Pendidikan anak usia dini merupakan layanan yang diberikan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun. Kekhasan dari satuan layanan ini dibandingkan satuan layanan lain adalah meriahnya bangunan fisik dibandingkan dengan jenjang sekolah dasar, sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Misalnya pada bagian luar, biasanya lembaga PAUD memiliki warna pagar yang mencolok dan berwarna-warni. Kemudian dilengkapi dengan gambar-gambar binatang, gambar kendaraan, gambar alam semesta, serta gambar-gambar lainnya. Kekhasan lainnya adalah terdapatnya mainan seperti ayunan, perosotan, jungkitan, serta rumah-rumahan. Tujuan dibangunnya tampilan lembaga PAUD bukan tanpa maksud, pasalnya pada penelitian tahun Dodge, Colker, & Heroman (2009) disebutkan bahwa anak-anak sangat senang dengan warna-warna yang mencolok, warna yang variatif memungkinkan anak-anak untuk menumbuhkan semangat belajarnya. Bahkan Henniger

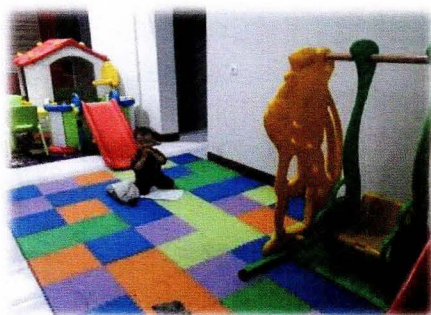


Gambar 12. Perbedaan mendasar lembaga PAUD terletak pada permainan warna interaktif sebagai bagian dari peran seni rupa

(2013) menyatakan bahwa warna dapat menjadi terapi belajar bagi anak-anak yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

Banyaknya permainan yang hadir di lembaga PAUD utamanya bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak. Permainan yang terdapat di lembaga PAUD terbagi ke dalam dua kelompok besar, yakni permainan outdoor dan permainan indoor. Permainan outdoor adalah permainan yang biasanya diletakkan dan digunakan di luar ruangan, seperti persotoan, ayunan, jungkitan, dan rumah-rumahan. Masing-masing dari alat bermain tersebut memiliki makna dan tujuan tersendiri, seperti misalnya untuk koordinasi mata dan tangan, keseimbangan badan, kemampuan motorik kaki, serta kemampuan bersandiwara. Sementara permainan indoor merupakan permainan yang biasanya diletakkan dan digunakan di dalam ruangan, seperti balok, boneka, buku, dan satu set alat bermain peran. Alat bermain tersebut juga memiliki makna dan tujuan tersendiri, seperti kemampuan bersosialisasi, kemampuan kognitif mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal simbol angka dan huruf, serta kemampuan berbahasa. Ragam gambar-gambar yang disajikan di lembaga PAUD seperti poster alfabet, poster angka, poster tata cara sholat, ragam gambar dihadirkan untuk memfasilitasi anak mengenal informasi pembelajaran. Melalui tampilan gambar yang dihadirkan dan dilihat anak setiap harinya, diharapkan anak-anak dapat mengingat serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain tampilan secara fisik baik bangunan dan alat permainan, lembaga PAUD juga mempercantik dirinya melalui penampilan pendidik dan tenaga kependidikannya. Umumnya pendidik PAUD memiliki seragam mengajar yang memiliki warna ceria,

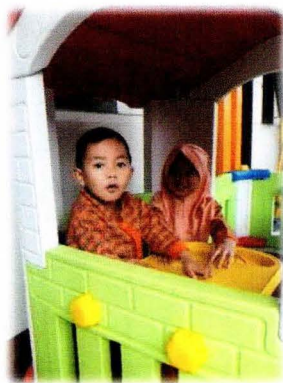


Gambar 13. Alat bermain yang memiliki warna beragam sebagai bagian dari sentuhan seni rupa di lembaga PAUD

cenderung tidak polos, bermotif, dan menghindari warna-warna gelap. Hal ini sesuai dengan penelitian Morrison (2012) yang menyebutkan bahwa penampilan guru memberikan motivasi belajar tersendiri bagi anak usia dini. Aroma tubuh, gesture, ekspresi wajah, serta pakaian yang melekat pada guru PAUD, seringkali ditiru oleh anak. Produk seni rupa yang melekat pada guru PAUD, tampak pada keserasian warna serta ukuran pakaian yang melekat. Secara administratif, lembaga PAUD juga menghias ruang kerja guru disesuaikan dengan konteksnya. Misalnya saja pada tampilan buku-buku administrasi yang disampul menggunakan kertas kado, kemudian ditempel gambar buah-buahan dan diberi label sesuai dengan kegunaannya. Kemudian ditampilkan juga spanduk promosi lembaga yang lekat dengan gambar-gambar bernuansa anak-anak. Selain itu penyajian visi dan misi lembaga juga disajikan melalui warna yang ceria dan tidak kaku.

c. Lingkungan dan Teman Sebaya

Selain guru dan orangtua yang dapat memotivasi anak untuk memiliki kemampuan seni rupa, teman sebaya juga berperan penting untuk bersama-sama belajar mengenai seni rupa. Biasanya anak-anak mudah terpacu oleh temannya dan lebih semangat belajar ketika teman-temannya telah mampu menyelesaikan tugas menggambar misalnya. Kemudian anak-anak juga akan lebih termotivasi ketika dipuji langsung oleh temannya atas hasil karya menggambar yang bagus. Bentuk sumber lainnya adalah dari *symbolic model* yakni sumber belajar yang didasarkan pada suatu media. Misalnya melalui televisi, video, gadget atau media lainnya. Kegiatan seni rupa yang dapat dipelajari anak melalui *symbolic model* ini misalnya tutorial cara menggambar gajah, cara mencampur warna, cara membuat bentuk lingkaran, serta kegiatan lainnya. Pada zaman sekarang ini anak-anak dengan mudah dapat mengakses informasi pembelajaran seni rupa melalui berbagai media, baik



Gambar 14. Teman sebaya menjadi salah satu stimulus penting agar anak mencintai seni

secara online maupun offline. Penting bagi orangtua, guru dan lingkungan terdekat anak untuk mengontrol informasi-informasi yang disajikan melalui *symbolic model* ini.

BAGIAN 3 : Program Kegiatan Seni Rupa untuk Anak

Pada dasarnya seni rupa dapat diterapkan sejak anak lahir sampai usia 6 tahun berdasarkan usia layanan di PAUD. Seni rupa dapat diterapkan melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang disajikan setiap harinya. Karena sejatinya prinsip kegiatan pembelajaran di PAUD sangat lekat dengan prinsip seni rupa yakni menyajikan kegiatan yang menarik, sesuai dengan potensi tumbuh kembang anak (Weiskittle & Gramling, 2018). Seni rupa merupakan salah satu aspek perkembangan yang dinilai dan dievaluasi dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Pada tahun 2009 melalui peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 59 pernah menghilangkan aspek perkembangan Seni, dengan alasan bahwa seni merupakan bagian terintegrasi dan mewarnai 5 aspek perkembangan, diantaranya nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan fisik-motorik. Alasannya adalah aspek perkembangan kognitif dapat dikemas dengan sentuhan seni, seperti misalnya balok yang diwarnai, huruf alfabet yang dibentuk menjadi gambar binatang, sehingga aspek perkembangan seni tidak perlu memiliki indikator perkembangan yang khusus karena sudah terintegrasi pada 5 aspek perkembangan lainnya. Misalnya lagi pada aspek perkembangan fisik-motorik, kegiatan senam tidak mungkin bisa indah tanpa sentuhan seni, seperti seni musik yang kemudian dibentuk gerakan-gerakan senam untuk merangsang perkembangan motorik anak.

Itilangnya aspek perkembangan seni pada tahun 2009 sempat membuat guru PAUD kebingungan, karena sudah terbiasa memiliki indikator khusus untuk mengevaluasi perkembangan seni anak. Sehingga pada tahun 2014 melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD dimasukkan



Gambar 15. Kostum seni rupa dalam kegiatan pementasan

kembali aspek perkembangan Seni sebagai salah satu program pengembangan anak. Aspek perkembangan seni juga memiliki indikator perkembangannya sendiri, seperti mampu mengenal, membedakan, dan menikmati bunyi dari alunan suatu irama serta tertarik terhadap kegiatan seni seperti bernyanyi, menggambar, melukis dan kegiatan seni lainnya. Kegiatan Seni yang diterapkan di lembaga PAUD berbasis tematik holistik dan integratif, yakni dikemas melalui kegiatan tema seperti tema diriku, lingkunganku, binatang dan tema lainnya kemudian bersifat menyeluruh (holistik) dan saling berkaitan (integratif) antar perkembangan satu dengan perkembangan lainnya. Sehingga tidak akan ditemukan istilah mata pelajaran di lembaga PAUD, dikarenakan kemasan mata pelajaran melebur (integratif) untuk menstimulasi seluruh (holistik) aspek perkembangan anak dalam bentuk kegiatan tema. Sebagai contoh pada tema diriku, kegiatan pembelajarannya adalah menempel jumlah kancing pada gambar baju. Kegiatan tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif seperti mampu menghitung jumlah kancing sesuai simbol angka, kemudian perkembangan sosial-emosional melatih kesabaran anak menghitung jumlah kancing, dan aspek perkembangan lainnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, berikut ini kegiatan-kegiatan seni rupa yang diterapkan di lembaga PAUD, diantaranya :

a. *Fieldtrip Hands-on-Activity* ke Museum dan Galeri Seni

Hand-on-activity merupakan salah satu prinsip pembelajaran pada anak yakni memberikan kebebasan anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan media serta hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam menumbuhkembangkan seni rupa pada anak, penting untuk memberikan kepercayaan dan kebebasan agar anak merasa berani dan tertantang untuk mencoba hal-hal baru. Guru dan orangtua sebaiknya selalu memberikan komentar positif atas gambar yang dihasilkan anak, meskipun gambar tersebut jauh dari kata baik. Misalnya melalui kalimat "coba ceritakan



Gambar 16. Berkunjung ke bale seni Barli

mengenai gambar ini, Nak". Salah satu bentuk kegiatan *hands-on-activity* adalah melalui kunjungan lapangan atau yang disebut dengan *fieldtrip*.

Fieldtrip merupakan kunjungan lapangan yang dilakukan oleh guru dan anak dalam rangka mengenalkan secara langsung konsep-konsep pembelajaran yang biasanya disampaikan di dalam kelas, dengan tujuan agar anak dapat mengalami dan mengenal langsung informasi yang disampaikan guru. Kegiatan *fieldtrip* dapat meningkatkan kemampuan mengingat yang baik, meningkatkan sensorimotor anak, meningkatkan sensitivitas anak, dan utamanya meningkatkan kecerdasan naturalis agar anak lebih memahami alam dan lingkungan sekitarnya (Cahnmann-Taylor & Siegesmund, 2008). Informasi pembelajaran mengenai seni rupa dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran *fieldtrip* dengan cara mengunjungi museum. Penelitian di tahun 2018 menunjukkan bahwa kegiatan kunjungan ke museum memberikan dampak yang positif bagi anak dalam menyerap informasi pembelajaran (Zeevi, Regev, Guttman, 2018). Selain berkunjung ke museum, anak-anak juga dapat mengunjungi galeri seni yang memamerkan hasil karya seni berupa lukisan, pahatan, dan produk seni rupa lainnya. Kunjungan ke galeri seni dan museum dapat memberikan pembelajaran pada anak mengenai proses pembuatan suatu produk dan juga profesi yang dapat ditekuni jika memiliki kemampuan seni rupa. Sehingga diharapkan melalui kunjungan ini, anak-anak mengenal profesi yang lebih beragam, menghargai profesi seniman, menghargai proses sebuah produk seni yang dihasilkan, serta lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya.

b. *Token Economy*, Kompetisi dan Pameran Hasil Karya Anak

Token economy merupakan program pemberian reward pada anak berupa tanda sederhana seperti sticker bintang, grafik pencapaian bintang, serta piala bagi anak-anak yang telah mampu mencapai



Gambar 17. Kegiatan pentas seni dan pameran hasil karya anak

kemampuan tertentu. Guru dan orangtua dapat menghargai hasil karya anak dengan memberikan sticker bintang untuk memberikan pujian dan hadiah bagi anak yang telah mampu mengikuti aturan ketika kegiatan menggambar, aturan dalam meminjam crayon, dan kegiatan seni rupa lainnya. Penerapan kegiatan seni rupa lainnya yang dapat diterapkan di lembaga PAUD adalah melalui kompetisi dan pameran hasil karya anak. Kegiatan kompetisi pada dasarnya dapat menstimulasi daya juang anak, fokus perhatian anak terhadap suatu kegiatan, serta jiwa sportivitas (Chan, 2017). Ketiga kompetensi tersebut sangat erat kaitannya dalam membentuk karakter anak untuk menjadi pribadi yang pantang menyerah serta mampu menghargai karya orang lain. Dalam kegiatan ini, sekolah juga dapat bekerjasama dengan orangtua untuk melaksanakan kegiatan kompetisi dan pameran hasil karya anak. Keterlibatan orangtua dalam kegiatan seni rupa di sekolah dapat memberikan dampak yang positif untuk perkembangan anak (Sattler, 2002). Kompetisi seni rupa yang dimaksud misalnya kegiatan melukis bersama ayah, menggambar bersama ibu, kemudian melibatkan anggota keluarga lainnya seperti mewarnai bersama nenek, ternyata dapat meningkatkan keberanian anak (CohennMiller, 2018).

Kegiatan pameran hasil karya anak juga memberikan dampak positif. Pameran hasil karya sangat erat kaitannya dengan produk seni rupa, seperti produk hasil gambar anak, hasil menempel, hasil menganyam, hasil memahat, hasil lukisan dan produk seni rupa lainnya. Kegiatan pameran hasil karya anak merupakan bentuk penghargaan kepada proses yang telah dilalui anak untuk membuat hasil karya seni rupa yang dimaksud. Produk seni rupa yang dihasilkan merupakan bentuknya, sementara orangtua dan guru perlu menghargai prosesnya dan menghargai bahwa setiap anak memiliki imajinasi yang unik. Lebih lanjut hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran hasil karya anak berupa produk seni rupa ternyata dapat meningkatkan kreativitas anak dalam membuat produk seni rupa (Berns, 2008). Sehingga kegiatan pameran hasil karya



Gambar 18. Kegiatan pentas seni anak

seni rupa anak, memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak.

c. Mencocok, Meronce, Menjahit, Menempel, Menggunting, Melukis, Mencetak, Memilin, Mewarnai, Menggambar

Seni rupa mewarnai hampir seluruh kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD. Informasi pembelajaran berhitung misalnya, dipelajari melalui kegiatan menggambar benda sesuai simbol angka. Informasi pembelajaran mengenal huruf, dipelajari melalui kegiatan mencetak simbol huruf. Informasi pembelajaran mengenal warna misalnya dipelajari melalui kegiatan menempel dan menggunting serta menjahit benda menggunakan tali-temali. Seluruh rangkaian kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya sangat lekat dengan kegiatan seni rupa. Kegiatan mencocok misalnya merupakan salah satu kegiatan untuk menstimulasi perkembangan fokus, konsentrasi dan daya tahan kerja seorang anak untuk menuntaskan tugas belajarnya. Melalui kegiatan mencocok ini, perkembangan anak untuk memiliki kesiapan sekolah dapat terlihat.

Kegiatan menempel dan menggunting sangat mendominasi kegiatan seni rupa di sekolah. Hampir sebagian besar kegiatan seni rupa di sekolah menggunakan tahapan kegiatan menggunting dan menempel, hal ini tentu saja bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak dalam hal keterampilan motorik halusnya. Kegiatan seni rupa lainnya adalah berupa kegiatan melukis misalnya menggunakan jari (*finger painting*), menggunakan tangan (*hand printing*), menggunakan kaki (*foot printing*), atau menggunakan media lainnya seperti sedotan (*straw painting*), dan daun (*leaf painting*). Kegiatan seni rupa tersebut sangat menyenangkan untuk anak, karena kegiatan seni rupa memberikan kemasam yang baik dalam pembelajaran anak usia dini. Kemasam yang dimaksud adalah anak-anak seolah-olah bermain padahal sarat akan informasi pembelajaran. Sehingga kegiatan seni rupa mendominasi kegiatan di sekolah PAUD karena sesuai dengan prinsip pembelajaran di PAUD yakni bermain sambil belajar.



Gambar 19. Kegiatan mencetak menggunakan kaki (*foot printing*)

Disamping kegiatan melukis, kegiatan seni rupa lainnya yang mewarnai pembelajaran PAUD adalah kegiatan mencetak. Anak-anak diajak untuk fokus mengikuti pola tertentu agar dapat mencetak. Misalnya mencetak bentuk tangan (*hand printing*), mencetak bentuk kaki (*foot printing*), mencetak bentuk gambar hewan (*picture printing*), atau mencetak batik (*pattern printing*). Kegiatan mencetak memberikan manfaat bagi motorik halus, fokus, serta kesabaran anak dalam menghadapi tugas belajar untuk menuntaskan pola-pola cetakkan. Lekukan dari masing-masing bentuk cetakkan memberikan tantangan tersendiri bagi anak. Anak-anak yang memiliki daya belajar rendah, tentu sulit untuk menuntaskan tugas belajar mencetak, misalnya ditandai dengan mudahnya putus asa. Sementara anak-anak yang memiliki daya belajar tinggi, dapat dengan semangat dan antusias untuk mempelajari hal baru, melatih rasa ingin tahu dan mengasah kreativitasnya melalui kegiatan mencetak.

Kegiatan memilin sangat erat untuk menghasilkan karya seni rupa menggunakan lilin, plastisin, playdough, atau tanah liat. Kegiatan memilin memberikan manfaat agar motorik halus dan fokus anak dapat berkembang optimal. Selain melalui bahan-bahan tersebut, kegiatan memilin dapat distimulasi melalui kegiatan *cooking class* misalnya memasak pisang aroma yakni pada tahapan menggulung kulit. Sehingga kegiatan seni rupa di sekolah PAUD menjadi lebih interaktif.

d. Art Therapy

Program art-therapy merupakan program terapi berbasis seni bagi anak-anak yang mengalami permasalahan perkembangan. Anak-anak yang mengalami trauma karena bencana alam, trauma seksual, serta trauma kebakaran misalnya seringkali sulit untuk berkomunikasi menyampaikan maksud dan keinginannya dalam bentuk kata-kata.



Gambar 20. Melukis menjadi salah satu kegiatan terapi berbasis seni bagi anak

Terapis dapat menggunakan seni rupa yang biasanya dalam bentuk gambar untuk membantu anak berkomunikasi dan memahami kebutuhan anak. Anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti autisme, ADHD maupun *mental retardation* juga dapat menggunakan terapi berbasis seni untuk menerima informasi pembelajaran.

Bentuk terapi lainnya adalah melalui *holistic art-based training*, yakni program pelatihan berbasis seni rupa biasanya ditujukan untuk orangtua, guru, terapis, serta orang dewasa lainnya untuk membantu menyusun program-program pembelajaran berbasis seni sebagai perantara dalam menyampaikan informasi. Misalnya seni rupa untuk membantu orangtua dalam meningkatkan komunikasi dengan anak. Kemudian pelatihan seni rupa bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mengajar. Selain itu juga pelatihan seni rupa sebagai alat deteksi dan stimulasi anak berkebutuhan khusus yang biasanya ditujukan bagi terapis.

REFERENSI

1. Christensen, L., & Kirkland, L. (2010). Early childhood visual arts curriculum. *Childhood Education*, 86(2), 87-91
2. Berk, L. E. 2008. *Exploring Lifespan Development*. Boston: Pearson Education, Inc.
3. Berns, R.M. (2010). *Child, family, school, community: socialization and support* (8th ed.). California: Wadsworth
4. Bronfenbrenner, U. (1993). *Ecological Models of Human Development dalam International Encyclopedia of Education, Vol.3, 2nd. Ed.* Oxford: Elsevier, 1994. Reprinted in: Gauvin, M & Cole, M. (Eds.), *Readings on the development children, 2nd Ed.* (pp.37-43). NY: Freeman
5. Dodge, D.T., Colker, L.J., Heroman, C. (2009). *The Creative Curriculum for Preschool*. Washington DC: Teaching Strategies, Inc
- Henninger, M.L. (2013). *Teaching Young Children: An Introduction*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
6. Starko, A. (1995). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight*. White Plains, NY: Longman
7. Torrance, F. (1962). *Guiding creative talent*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
8. Mulyanto, A., Suhendraya, H.M., Hoerudin, C.W., Razak, A.I.M. (2017). *Kompetensi sosial anak: Deteksi dan Stimulasi*. Cimahi: Alifiah Publishing
9. Fox, J., & Schirmacher, R. (2012). *Art and creatie development for young children* (7th ed.). Albany, NY: Delmar
10. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2009, September 17). *Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009*. September 20, 2010. <http://www.kemdikbud.go.id>
11. Morrison, G. S. (2012). *Early childhood education today* (12th ed.). New Jersey: pearson education inc
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 146 tentang Kurikulum 2013 PAUD
13. Maria, M., Topan, A., Ayu, D.M. (2014). *Ekonomi kreatif: Rencana pengembangan seni rupa nasional 2015-2019*. Jakarta: PT. Republik Solusi
14. Weiskittle, R.E., Gramling, S.E. (2018). The therapeutic effectiveness of using visual art modalities with the bereaved: a systematic review. *Psychology research and behavior management*, (11), 9-24
15. Cahnmann-Taylof, M. Siegesmund, R. (2008) *Arts-based Research in Education: Foundations for practice* (Ed). NY: Routledge

16. Zeevi, I.S., Regev, D., Guttman, J. (2018). The Efficiency of Art-Based Intervention in Parental Training. *Frontiers in Psychology*, 9(1495), 1-13
17. Pugliese, A. (2016). Drawing as instrument, drawing as evidence: capturing mental processes with pencil and paper. *Medical History*, 60(3), 359-387
18. Chan, Z. C.Y. (2017). A qualitative study on using concept maps in problem-based learning. *Nurse education in practice*, 24, 70-76
19. CohenMiller, A.S. (2018). Visual arts as a tool for phenomenology. *Forum qualitative social research sozialforschung*, 19(1), 1-23
20. Sattler, J.M. (2002). *Assessment of Children*. California: Jerome M. Sattler Publisher Inc

NOMINASI

Kategori
Pelajar



BELAJAR PANCASILA DARI BOROBUDUR, SANG MAHAKARYA SENI RUPA INDONESIA

(Dimas Qatrunnada)

A. PENDAHULUAN

Borobudur adalah nama sebuah candi¹ Buddha yang terletak di Desa Borobudur, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah dan digelar sebagai Candi Buddha terbesar di dunia versi *Guinness World Records* pada Juli 2012. Dibutuhkan tak kurang dari dua juta balok batu andesit atau setara 50.000 meter persegi untuk membangun Candi Borobudur. Adapun berat keseluruhan candi diperkirakan mencapai 3,5 juta ton.

Candi Borobudur terletak seratus kilometer di sebelah barat daya Semarang, delapan puluh enam kilometer di sebelah barat Surakarta, atau empat puluh kilometer di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi berbentuk stupa² ini didirikan oleh para penganut agama Buddha aliran Mahayana³ sekitar tahun 800-an Masehi, pada masa pemerintahan wangsa Syailendra⁴. Tidak seperti candi lainnya yang dibangun pada tanah

datar, Borobudur dibangun di atas bukit dengan ketinggian 265 meter (870 kaki) dari permukaan laut dan 15 meter (49 kaki) di atas dasar danau purba yang telah mengering.

Sebagai model alam semesta, yang dimaksudkan menjadi tempat suci untuk memuliakan Buddha juga tempat penziarahan demi menuntun umat manusia beralih dari alam nafsu duniawi menuju pencerahan dan kebijaksanaan sesuai ajaran Buddha, bentuk arsitektur

¹ Dalam Bahasa Indonesia, bangunan keagamaan purbakala disebut *candi*. Istilah *candi* juga digunakan secara lebih luas untuk merujuk kepada semua bangunan purbakala yang berasal dari masa Hindu-Buddha di Nusantara, misalnya gerbang, gapura, dan petirtaan (kolam atau pancuran pemandian).

² Stupa merupakan struktur kubah yang dianggap melambangkan Buddhisme.

³ Mahayana merupakan satu dari dua aliran utama agama Buddha. Ajaran utama Mahayana ialah bahwa segala sesuatu adalah kosong, atau dikenal juga dengan Filosofi Kekosongan Mahayana.

⁴ Berdasarkan Prasasti Karangtengah dan Tri Tepusan, sejarawan J.G. de Casparis (1950) memperkirakan pendirian Borobudur dimulai oleh raja Mataram dari wangsa Syailendra, bernama Samaratunga pada 824 M. Pendirian baru dapat diselesaikan semasa pemerintahan putri beliau, yakni Dyah Ayu Pramodhawardhani pada 847 M.

Candi Borobudur dirancang menyerupai bunga teratai, sementara postur Buddha di Borobudur melambangkan Sutra Teratai yang kebanyakan ditemui dalam naskah keagamaan Buddha aliran Mahayana.

Meskipun telah diganjar beragam pengakuan bertaraf internasional dan mengundang decak kagum hingga mancanegara, toh bukan menjadi jaminan adanya penghargaan, perhatian, dan kepedulian dari seluruh pemangku kepentingan (*stakeholders*) di negeri sendiri. Pengabaian, perusakan, bahkan pengeboman pernah mengusik keberadaan Candi Borobudur.

Pada 21 Januari 1985, ledakan yang cukup dahsyat menghancurkan sembilan stupa di Candi Borobudur. Ledakan tersebut didalangi oleh Mohammad Jawad alias Ibrahim alias Kresna dan dilakukan oleh Abdulkadir bin Ali Alhabsyi beserta Husein bin Ali Alhabsyi. Walau bermotif politik, tapi tak urung menyiratkan masih adanya sikap picik dalam mempersepsikan keberadaan Candi Borobudur.

Tindak pengabaian dan vandalisme pun berulang kali menyinggahi Candi Borobudur. Pada tanggal 12 Juli 1994, seorang wisatawan lokal membawa parang naik ke puncak stupa induk,

kemudian menebaskan parangnya ke batu-batu candi sehingga mengakibatkan goyahnya beberapa batu penyusun. Sementara pada 12 Maret 2002, seorang wisatawan lokal berusaha mencungkil relief Jataka sisi selatan lorong I pagar langkan dan kebetulan tertangkap oleh petugas keamanan. Muhammad Taufik, arkeolog Universitas Gadjah Mada, juga mencatat adanya tindak perusakan ataupun pencoretan pada batu-batu candi di beberapa tempat. Dalam setahun, ditemukan lebih dari 20 titik yang menjadi sasaran.

Pengabaian yang nyaris serupa juga dialami oleh keluhuran dalam Pancasila. Sila Ketuhanan Yang Maha Esa, misalnya, meniscayakan adanya sikap hormat menghormati dan bekerja sama antara pemeluk agama dan penganut kepercayaan yang berbeda-beda. Selain itu, juga ditekankan pentingnya membina kerukunan hidup serta jaminan kebebasan dalam melaksanakan peribadatan. Sayangnya, beragam kasus pelanggaran, penghambatan, dan intoleransi masih saja terjadi, hingga mengancam kebebasan beragama yang menjadi pilar utama terwujudnya kerukunan umat beragama.

Sementara itu, Sila Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab pun tak ubahnya. Nilai-nilai kemanusiaan yang seharusnya dijunjung tinggi, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit, dan sebagainya, kini jauh panggang dari api. Kekerasan demi kekerasan terus terjadi di Indonesia. Intensitasnya pun cenderung menunjukkan peningkatan dan bukan sebaliknya.

Sila Persatuan Indonesia yang menuntut setiap warga negara agar mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan, dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau golongan, nyaris terlupakan pula. Riak konflik telah mencuatkan benih-benih perpecahan di sepenjuru Indonesia. Otonomi dan desentralisasi, yang semestinya dimanfaatkan untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat demi tercapainya kemakmuran juga peningkatan kesejahteraan pada berbagai bidang kehidupan, malah dibajak oleh ego elite politik daerah yang mengusung sentimen primordial⁵, hingga mengancam keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sementara itu, keharusan mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, sebagaimana diamanatkan oleh Sila Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan / Perwakilan semakin jarang dipraktekkan oleh para pemangku kepentingan (*stakeholders*). Pemaksaan kehendak atau perdebatan tak berujung kerap terjadi hingga semakin menjauhkan semangat kekeluargaan yang seharusnya dikedepankan. Akal sehat serta hati nurani hampir selalu dikalahkan oleh kepentingan sesaat.

Adapun sistem voting (pengambilan keputusan dengan memperhatikan suara terbanyak), yang sering dijadikan pilihan dalam pengambilan keputusan, tak ayal menciptakan tirani mayoritas. Maka, tidaklah mengherankan jika keputusan yang diambil pun sulit dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, gagal menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, lalai memperjuangkan nilai-nilai kebenaran dan keadilan, sekaligus luput mengutamakan persatuan dan kesatuan demi kepentingan bersama.

Cita-cita luhur untuk mewujudkan kemajuan merata dan berkeadilan, seperti terkandung dalam Sila Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab, pun berulang kali ternodai oleh pemerasan, pemborosan, serta gaya hidup mewah. Yang lebih memprihatinkan lagi, hal-hal tersebut kerap dilakukan oleh kaum muda. Berkembang pesatnya budaya urban telah menjadikan kegiatan bersenang-senang atau hura-hura sebagai favorit bagi kaum muda. Sementara kerja keras, kegotongroyongan, dan kegemaran memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat mandiri (terentaskan dari kemiskinan), yang jauh dari hingar-bingar urbanisme, justru kian ditinggalkan dan dilupakan.

⁵ Primordialisme merupakan pandangan atau paham yang menunjukkan sikap berpegang teguh pada hal-hal yang sejak semula melekat pada diri individu, seperti suku bangsa, ras, dan agama. Primordialisme sebagai identitas sebuah golongan atau kelompok sosial merupakan faktor penting dalam memperkuat ikatan golongan atau kelompok yang bersangkutan dalam menghadapi ancaman dari luar. Namun seiring dengan itu, primordialisme juga dapat membangkitkan prasangka dan permusuhan terhadap golongan atau kelompok sosial lain.

Walau mungkin belum banyak dikaji, namun upaya menghayati serta mengamalkan kembali Pancasila sejatinya dapat dilakukan dengan belajar pada Candi Borobudur, sang mahakarya seni rupa Indonesia. Inilah yang akan diuraikan lebih lanjut.

B. PEMBAHASAN

Candi Borobudur tak ayal memang dimaksudkan sebagai tempat suci untuk memuliakan Buddha. Sang mahakarya seni rupa memiliki sepuluh tingkat yang menggambarkan filsafat aliran Mahayana. Enam tingkat berbentuk bujur sangkar, tiga tingkat berbentuk bundar melingkar, dan sebuah stupa utama di puncaknya. Bagaikan sebuah kitab, Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan *Bodhisattva*⁶ yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Buddha.

Tingkatan pada bangunan Candi Borobudur melambangkan tiga tahap filosofi ajaran Buddha, yakni:

- 1) *Kamadhatu* (ranah hawa nafsu), yaitu dunia yang masih dikuasai oleh hawa nafsu. Bagian ini diduga dibuat untuk memperkuat konstruksi candi. Di sini terdapat 160 relief

cerita Karmawibhanga, namun kini tersembunyi karena tertutup struktur.

- 2) *Rupadhatu* (ranah berwujud), yaitu dunia yang sudah dapat membebaskan diri dari nafsu, tetapi masih terikat oleh rupa dan bentuk. Bagian ini terdiri dari empat lorong yang panjang seluruhnya mencapai 2,5 kilometer dan dihiasi 1.300 gambar relief.
- 3) *Arupadhatu* (ranah tak berwujud), yaitu dimana manusia sudah terbebas dari segala keinginan atau pun ikatan terhadap bentuk dan rupa, tapi belum mencapai nirwana. Denah lantai berbentuk lingkaran. Patung-patung Buddha ditempatkan di dalam stupa yang ditutup berlubang-lubang seperti dalam kurungan.

Namun, jika dihayati secara lebih mendalam, keberadaan Candi Borobudur sejatinya menyiratkan ajaran universal semua agama, yakni agar umat manusia berupaya beralih dari alam nafsu duniawi menuju pencerahan dan kebijaksanaan. Dalam ajaran Islam, misalnya, disebutkan bahwa kehidupan dunia ini hanyalah kesenangan sementara dan sesungguhnya akhirat itulah negeri yang kekal (Q.S. Al Mu'min 40: 39) serta sesungguhnya hari kemudian (akhirat) lebih

baik daripada yang sekarang (Q.S. Adh Dhuha 93: 4).

Sementara itu, ajaran Kristen menyebut bahwa kehidupan duniawi bukanlah yang terutama. Injil Matius 6: 33 menegaskan agar manusia mencari dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya. Adapun ajaran Hindu mengingatkan bahwa kematian pasti datang dan tidak ada sesuatu yang kekal; oleh karena itu adalah lebih baik berkorban demi kesejahteraan setelah kematian (Sarasamuccaya: 175).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa Candi Borobudur menjadi pengingat adanya nilai-nilai universal yang dibagi bersama oleh pemeluk berbagai agama, sehingga semua umat seharusnya bergiat mencari kesamaan yang mempersatukan dan tak perlu lagi berselisih mempermasalahkan perbedaan. Ini sejalan dengan pesan dalam sila pertama Pancasila mengenai pentingnya membina kerukunan hidup di antara sesama umat beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

⁶ Dalam ajaran agama Buddha, seorang Bodhisatwa; Bodhisattva (bahasa Sansekerta) atau Bodhisatta (bahasa Pali) atau Photishat (bahasa Thai : โปษิต๑) adalah makhluk yang mendedikasikan dirinya demi kebahagiaan makhluk selain dirinya di alam semesta. Dapat juga diartikan sebagai 'calon Buddha'.

Lebih dari itu, juga mesti dikembangkan sikap saling menghormati dan bekerja sama tanpa memandang sekat-sekat perbedaan.

Beralih kemudian pada sila kedua Pancasila, yakni Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab. Di dalamnya terkandung pesan untuk mengakui dan memperlakukan sesama manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Jika dikaitkan dengan keberadaan Candi Borobudur, setiap warga selayaknya diberikan kesempatan mengaktualisasikan diri melalui pengelolaan maupun pelestarian sang mahakarya seni rupa Indonesia.

Dalam pengelolaan serta pelestarian Candi Borobudur, faktor terpenting sesungguhnya adalah warga masyarakat, terutama yang berada di sekitarnya. Mereka ini seharusnya diberdayakan agar mampu berperan sebagai subyek pelaku sekaligus penikmat dari sekian banyak perubahan yang terjadi pada Candi Borobudur. Dengan perkataan lain, warga masyarakat seharusnya diberikan lebih banyak kesempatan untuk berperan aktif, mengerahkan kapasitasnya, dan menjadi aktor sosial ketimbang obyek pasif.

Sayangnya, dalam pengelolaan dan pelestarian Candi Borobudur, sering ditemukan kenyataan dimana kepentingan masyarakat dikalahkan oleh tuntutan dari 'atas', sehingga segala hal yang terjadi di Candi Borobudur terpaksa diciptakan sebagai program atau proyek pusat. Perubahan, walaupun dikatakan untuk masyarakat, tetapi dalam kenyataannya tak sedikit pun dilakukan oleh warga, melainkan dilaksanakan sepenuhnya oleh pemerintah atau pun golongan-golongan profesional yang pada akhirnya menggusur berbagai kepentingan masyarakat dari Candi Borobudur. Golongan profesional relatif sulit berorientasi pada masyarakat, karena mereka dibayar oleh penguasa kapital.

Di era penguatan serta pemberdayaan masyarakat, tentunya harus dirumuskan paradigma baru dalam pengelolaan dan pelestarian sang mahakarya seni rupa yang lebih responsif terhadap kepentingan masyarakat. *Pertama*, warga masyarakat setempat sebaiknya dilibatkan dalam perumusan strategi pengelolaan dan pelestarian Candi Borobudur hingga implementasinya. Dengan demikian, mereka akan merasa memiliki serta bersedia berkontribusi lebih

banyak terhadap keberadaan Candi Borobudur sebagai cagar budaya yang tak berjarak dengan warga.

Kedua, Pemerintah dapat bertindak sebagai fasilitator dalam pemberdayaan warga berbasis pengelolaan Candi Borobudur. Secara konkret, misalnya, pemerintah dapat memberikan pendampingan bagi para pedagang makanan, penjaja cinderamata, dan pelaku usaha lainnya yang mencari nafkah di sekitar Candi Borobudur agar dapat meningkatkan kualitas produk dan jasa yang ditawarkan, lebih santun dan komunikatif saat berhadapan dengan wisatawan nusantara maupun mancanegara, serta mampu melakukan penganekaragaman produk dan jasa demi peningkatan kesejahteraan. Tentunya, perlu dipastikan agar para pelaku usaha tetap memperhatikan prinsip kemanfaatan, keamanan, keterawatan, keaslian, dan nilai-nilai luhur yang melekat pada Candi Borobudur.

Jika memungkinkan, pemerintah dapat pula memberi kemudahan kepada pelaku usaha di sekitar Candi Borobudur untuk mengakses Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri, yang merupakan program nasional dalam wujud kerangka kebijakan sebagai

dasar dan acuan pelaksanaan program-program penanggulangan kemiskinan berbasis pemberdayaan masyarakat. Melalui serangkaian kegiatan yang bertujuan meningkatkan kapasitas (kepedulian dan kemampuan) pelaku usaha lokal, diharapkan dapat tercipta kondisi kondusif dan sinergi positif bagi masyarakat dalam menyelenggarakan hidupnya secara layak.

Selanjutnya adalah sila ketiga Pancasila, yaitu Persatuan Indonesia, yang menyiratkan pentingnya mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar Bhinneka Tunggal Ika. Untuk itu, sangatlah tepat bila memanfaatkan sang mahakarya seni rupa Indonesia, yakni Candi Borobudur, sebagai faktor pengikat integrasi sosial (persatuan dan kesatuan) masyarakat Indonesia.

Sang mahakarya seni rupa sejatinya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia Indonesia. Melalui segenap keberadaannya, Candi Borobudur diyakini mampu menumbuhkembangkan nilai-nilai yang mendukung kedaulatan negara dan integritas teritorial sebagai ungkapan kecintaan dan kebanggaan terhadap warisan budaya tanah air, nilai-nilai tentang kebersamaan, saling

menghormati, juga saling mencintai dan menolong antar sesama warga negara, demi terjaganya integrasi, kedaulatan, dan martabat bangsa.

Tak hanya itu. Sudah saatnya memanfaatkan Candi Borobudur sebagai sarana terjalannya silaturahmi antar berbagai unsur masyarakat guna memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa. Sebagai contoh, lokasi seputaran Candi Borobudur dapat dijadikan lokasi Rembuk Kebangsaan yang melibatkan perwakilan dari berbagai elemen.

Dipayungi latar kemegahan sang mahakarya seni rupa Indonesia, berbagai permasalahan kebangsaan dirembukkan bersama dan dicarikan solusinya dengan bertolak dari kesadaran bahwa bangsa Indonesia terlalu besar, kaya, dan bermartabat untuk membiarkan dirinya terombang-ambing tanpa arah di tengah samudera dilematika yang sejatinya dapat dituntaskan jika setiap anak negeri bersedia menghayati kembali kekayaan serta keluhuran budaya warisan leluhur bangsa.

Melalui Rembuk Kebangsaan tersebut, diyakini akan tersebar luas juga nilai universalisme yang meniscayakan kesediaan bergaul dengan siapa pun, tanpa membeda-

bedakan latar belakang atau status sosial. Bila telah terbiasa memandang sesama yang berbeda sebagai anak-anak kandung negeri tercinta yang harus dilibatkan dalam segala segi kehidupan, maka kecenderungan bersikap diskriminatif, yang berpotensi memunculkan riak-riak konflik, perlahan akan dapat dienyahkan sehingga persatuan dan kesatuan bangsa senantiasa terpelihara.

Dengan mengacu pada sila keempat, yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan / Perwakilan, pengelolaan dan pelestarian Candi Borobudur sebaiknya melibatkan seluruh pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam jalinan kerja sama berlandaskan akal sehat serta hati nurani luhur, dengan diliputi semangat kekeluargaan. Kebutuhan serta kepentingan warga masyarakat diupayakan diakomodasi melalui segenap keberadaan Candi Borobudur sehingga mereka ikhlas melibatkan diri mempertahankan eksistensi sang mahakarya seni rupa yang telah dicantumkan pada Daftar Situs Warisan Dunia UNESCO (*UNESCO's World Heritage Sites*) ini. Pemerintah hendaknya tidak melakukan pemaksaan kehendak, melainkan memberi ruang

bagi bertumbuhnya inisiatif juga itikad baik dari masyarakat setempat.

Adapun sila terakhir Pancasila ialah Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, yang menekankan pentingnya mewujudkan kemajuan secara merata dan berkeadilan. Oleh sebab itu, keberadaan Candi Borobudur seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mengikis kesenjangan sosial dalam masyarakat. Kesenjangan sosial mengacu pada kondisi ketimpangan atau ketidakseimbangan antara kelompok-kelompok dalam masyarakat akibat perbedaan status sosial dan ekonomi.

Guna menanggulangi kesenjangan sosial ekonomi, pemerintah bisa meningkatkan dukungan pada geliat Usaha Mikro, Kecil, Menengah dan Koperasi (UMKM) di sekitar Candi Borobudur, melakukan penyempurnaan terhadap pelaksanaan program Program Kredit Usaha Rakyat (KUR), di antaranya, dengan mendorong bank pelaksana untuk mempermudah syarat pengajuan KUR bagi pelaku usaha. Selain itu, dengan tetap memperhatikan kelestarian serta keterawatannya, lokasi sekitar sang mahakarya seni rupa dapat dimanfaatkan guna penyelenggaraan pesta rakyat, karnaval, dan

berbagai kegiatan lainnya yang memungkinkan warga dari berbagai kelompok untuk berbaur dan berinteraksi secara bebas sehingga perlahan mampu mengikis jarak sosial yang timbul akibat kesenjangan. Dalam kemeriahan ragam kegiatan, warga masyarakat dapat meleburkan diri menjadi satu dan menyadari kembali keberadaannya sebagai sesama manusia yang harus saling menghargai keberadaan satu sama lain.

Secara konkret, misalnya, dapat diadakan *Creative on Borobudur* berupa ajang promosi produk bagi para pelaku usaha kreatif secara cuma-cuma, *Kaki Lima Night Market on Borobudur* yang melibatkan ratusan pedagang kaki lima serta pelaku UMKMK, hingga *Borobudur Night Festival* yang digelar memeriahkan malam pergantian tahun. Tak hanya memupus kesenjangan sosial melalui pemberdayaan masyarakat, kegiatan semacam ini diyakini juga mampu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan sehingga akhirnya juga membawa kesejahteraan bagi masyarakat setempat.

C. PENUTUP

Dalam segenap keberadaan Candi Borobudur, berikut upaya pengelolaan serta pelestariannya, sejatinya terkandung nilai-nilai luhur Pancasila yang harus dihayati kembali serta direvitalisasi demi tetap kokohnya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sekali merengkuh dayung, dua tiga pulau terlampaui. Semoga semua takkan menjadi gambaran ideal (*das sollen, idealita*) yang berjarak terlalu jauh dengan kenyataan (*das sein, realita*). Mari bersama cintai dan lestarikan Candi Borobudur sebagai sang mahakarya seni rupa Indonesia! Mari bersama hayati Pancasila demi terwujudnya Indonesia jaya, gemilang, serta membanggakan!

D. KEPUSTAKAAN

Damanik, Fritz. 2017, **SOSIOLOGI I, II, III SMA/MA**. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Soetarno. 1986, **ANEKA CANDI KUNA DI INDONESIA**. Semarang: Effhar & Dahara Prizw.

Taufik, Muhammad. 2000, **STUDI DAMPAK
PEMANFAATAN CANDI BOROBUDUR.**
Semarang: Balai Studi dan Konservasi
Borobudur.

Eksistensi Seni Rupa Tradisional Indonesia di Kalangan Generasi Milenial

(Nur Alvina Damayana)

Sebagai negara yang berasal dari berbagai macam suku dan bangsa, Indonesia kaya akan tradisi dan kebudayaan yang berasal dari daerah – daerah yang ada di Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke. Tradisi dan kebudayaan yang sudah ada sejak dahulu dan diwariskan secara turun-temurun tersebut kemudian melahirkan karya – karya seni tradisional yang menjadi identitas dan simbol suatu daerah. Kesenian tradisional memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan jati diri bangsa. Oleh sebab itu, kesenian tradisional, khususnya seni rupa tradisional, menjadi salah satu aset kekayaan negara serta karakter nasional.

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju memberikan dampak positif yang sangat besar berupa kemudahan dalam kehidupan masyarakat. Bahkan, teknologi seakan menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat, tanpa memandang usia dan status pekerjaan. Namun, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan masuknya budaya asing ke Indonesia. Proses masuknya budaya asing ke Indonesia yang terjadi secara cepat dan mendadak menyebabkan perubahan dan pergeseran dari segi gaya hidup, hingga tradisi dan

norma pada masyarakat bangsa ini. Perubahan tersebut jelas terlihat, khususnya di kalangan generasi milenial. Hal yang sangat miris pun terjadi, banyak anak muda yang melupakan kebudayaan dan kesenian tradisional negara kelahiran mereka sendiri dan memilih kebudayaan asing yang dianggap lebih modern dan bebas. Lalu, hal – hal apa sajakah yang mempengaruhi rendahnya eksistensi seni rupa tradisional di kalangan generasi milenial? Bagaimanakah seharusnya sikap kita, khususnya generasi milenial terhadap kesenian tradisional di Indonesia, terutama dalam era globalisasi saat ini?

Seni merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menggambarkan sebuah bentuk karya, gerakan, atau menggunakan cara lainnya yang ditampilkan dengan cara menekankan pada keindahan. Seni terbagi menjadi beberapa cabang, salah satunya adalah seni rupa. Secara umum, seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.¹ Melalui pengertian

¹ Anonim, “Pengertian Seni Rupa ”, Wikipedia, diakses dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Senirupa>, pada tanggal 19 Mei 2019 pukul 07.16

tersebut, dapat dikatakan bahwa segala hal yang memiliki keindahan, dapat ditangkap oleh mata, dan dirasakan oleh rabaan termasuk ke dalam seni rupa.

Istilah tradisional berasal dari kata “tradisi” yang menunjuk kepada suatu institusi, artefak, dan kebiasaan atau perilaku yang didasarkan pada tata aturan atau norma tertentu baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.² Jadi, seni rupa tradisional dapat diartikan sebagai semua hal yang berkaitan dengan nilai – nilai filosofi di dalam suatu komunitas masyarakat tertentu yang dijaga kemurnian dan keutuhannya secara turun-temurun.³ Melalui pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa seni rupa tradisional diciptakan dan dibentuk dengan mengikuti suatu aturan dan sistem yang sesuai dengan keyakinan tertentu yang berada di masyarakat. Jadi, dari segi fisik seni rupa tradisional tidak mengalami perubahan, karena mengikuti tuntutan aturan dari kepercayaan masyarakat. Dari segi fungsi sendiri, seni rupa tradisional yang di zaman dahulu digunakan sebagai benda pusaka dan sarana upacara keagamaan. Namun, sekarang ini sebagian besar masyarakat

² Anonim, “Seni Rupa Tradisional, Modern, dan Kontemporer”, Armand Al Faroeq, diakses dari <https://elfaroeq.wordpress.com/2011/05/24/seni-rupa-tradisional-modern-dan-kontemporer/> , pada 19 Mei 2019 pukul 07.30

³ Samhis Setiawan, “Seni Rupa Tradisional” Pengertian & (Sejarah – Ciri – Contoh)”, diakses dari <https://www.gurupendidikan.co.id/seni-rupa-tradisional-pengertian-sejarah-ciri-contoh/> , pada tanggal 16 Mei 2019 pukul 20.15

menjadikan seni rupa tradisional sebagai cinderamata dan aksesoris antik. Karya seni rupa tradisional umumnya dibuat dan dapat ditemukan di daerah yang masih memegang erat norma atau adat istiadat yang diwariskan oleh para leluhur.

Di Indonesia, perkembangan seni rupa tradisional sendiri sudah terjadi sejak lama. Tidak dapat disangkal, Indonesia memiliki berbagai macam seni rupa tradisional yang luar biasa. Namun, seiring perkembangan zaman, banyak perubahan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Norma – norma dan adat istiadat masyarakat mulai pudar dan digantikan dengan pemahaman baru yang dianggap lebih modern dan bebas. Hal tersebut berimbas kepada eksistensi seni rupa tradisional Indonesia yang mulai tersisihkan dalam kehidupan masyarakat. Mungkin, norma – norma dan adat istiadat masih dipegang teguh oleh generasi terdahulu. Namun, lain halnya dengan generasi muda di zaman sekarang yang dikenal dengan sebutan “generasi milenial”. Di era globalisasi, teknologi sains dan informasi yang serba maju menyebabkan masuknya kebudayaan asing yang menjadi tren di kalangan generasi milenial. Jadi, sudah menjadi rahasia umum bahwa seni rupa tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi milenial negeri ini.

Saat ini, anak – anak muda kurang mengenal seni rupa tradisional yang ada di negara kelahiran mereka sendiri. Beberapa contoh seni rupa tradisional yang

mulai ditinggalkan, yaitu kesenian terebang gede dari Banten, wayang kulit dari Jawa, dan lain – lain. Sangat miris bahwa generasi milenial Indonesia sekarang lebih menggemari budaya asing yang tidak jelas manfaatnya bagi mereka. Sri Handayani, S.Pd, dosen Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Semarang (UNNES), mengatakan bahwa saat ini banyak anak muda kurang mengenal kesenian tradisional, seperti karawitan, gamelan, dan juga wayang, baik itu wayang kulit, wayang orang, maupun wayang golek. Mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya. Padahal, bukan tidak mungkin budaya yang sedang digandrungi oleh anak muda tersebut, sama sekali tidak mempunyai nilai positif.⁴

Ada beberapa hal yang menjadi alasan generasi milenial lebih memilih budaya asing dan mulai meninggalkan seni rupa tradisional Indonesia, di antaranya :

1. Era Globalisasi

Dunia kita memasuki era globalisasi, yaitu era yang menandakan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan

⁴ Raditya Helabumi, “Anak Muda Ogah Melirik Seni Tradisional”, Kompas.com, diakses dari <https://amp.kompas.com/nasional/read/2008/09/14/02422737/anak.muda.ogah.melirik.seni.tradisional> , pada tanggal 29 Mei 2019 pukul 13.21

teknologi (IPTEK). Mungkin, kita sering mendengar kata “globalisasi” dalam kehidupan kita, baik itu melalui media massa, pelajaran sekolah, maupun percakapan sehari – hari. Namun, banyak di antara kita belum mengetahui secara pasti apa itu globalisasi. Pengertian globalisasi sendiri secara umum, yaitu proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek – aspek kebudayaan lainnya. Globalisasi juga dapat diartikan sebagai proses mendunia atau menyeluruh, di mana setiap orang tidak mengenal atau terikat oleh batas – batas wilayah negara, artinya setiap individu dapat berhubungan dan bertukar informasi kapan pun dan di mana pun melalui media cetak maupun elektronik.⁵

Globalisasi meliputi seluruh aspek penting kehidupan, termasuk aspek kebudayaan. Seperti yang kita ketahui, kebudayaan merupakan bagian dan pembentuk dari kesenian tradisional, termasuk seni rupa tradisional. Dengan kemajuan di bidang IPTEK, terdapat keterbukaan antara suatu negara dengan negara lain. Keterbukaan tersebut menyebabkan masuknya produk

⁵ Zakky, “Pengertian Globalisasi”, Zonareferensi.com, diakses dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-globalisasi/>, pada tanggal 05 Juni 2019 pukul 20.33

asing, di mana produk tersebut tidak terbatas hanya pada barang, namun juga termasuk pola pikir, gaya hidup, serta kebudayaan. Oleh karena itu, dengan masuk dan menyebarnya kebudayaan asing di suatu negara, dapat menyebabkan hilangnya batas – batas budaya setiap bangsa.

2. Minimnya Informasi dan Pengetahuan tentang Seni Rupa Tradisional

Minimnya pengetahuan akan seni rupa tradisional merupakan bukti bahwa kurangnya sosialisasi dan informasi kepada masyarakat tentang seni rupa tradisional. Padahal, saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dengan meningkatnya kemajuan di bidang IPTEK, masyarakat dapat dengan mudah mencari berbagai macam informasi, termasuk informasi tentang seni rupa tradisional Indonesia. Namun, yang terjadi saat ini adalah kurangnya informasi yang berkaitan tentang seni rupa Indonesia. Hal tersebut disebabkan kemampuan Indonesia yang belum maksimal dalam penguasaan IPTEK. Padahal, dengan menguasai IPTEK, suatu negara dapat dikatakan mengendalikan arus informasi. Bagi negara – negara maju, masalah tersebut menjadi hal yang dapat mereka atasi karena penguasaan IPTEK mereka yang tinggi, sehingga mereka dapat dengan mudah mengendalikan arus informasi. Namun, lain halnya dengan negara berkembang, termasuk

Indonesia yang belum maksimal dalam penguasaan IPTEK, sehingga belum dapat mengendalikan arus informasi yang ada, terutama dalam bidang kebudayaan yang di dalamnya menyangkut seni rupa tradisional kita.

Karena penguasaan IPTEK kita yang belum maksimal, kita belum dapat mengendalikan arus informasi yang ada di internet, sehingga banyak konten – konten yang ada di internet bersifat negatif, seperti pornografi, judi *online*, dan kekerasan. Padahal, menurut riset yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF, setidaknya 30 juta anak – anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan.⁶ Hal ini tentu menjadi sesuatu yang sangat mengkhawatirkan, karena sebagian besar remaja Indonesia sudah dapat mengakses internet dan media sosial. Mereka dengan bebas menggunakannya, meskipun terdapat konten – konten yang tidak sesuai dengan umur mereka.

3. Budaya Asing yang Bersifat Lebih Modern dan Bebas

Budaya asing saat ini banyak diminati oleh anak muda Indonesia. Hal tersebut terjadi disebabkan perubahan situasi dan sosial yang terjadi di kalangan

⁶ KEMENKOMINFO RI, “Riset Kominfo dan UNICEF mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet”, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, diakses dari

masyarakat. Budaya asing memiliki sifat yang modern dan bebas. Sifat modern sendiri artinya, budaya tersebut mengikuti arus perkembangan zaman, tidak terpaku pada pandangan dan gaya hidup masyarakat di zaman dulu. Anak muda saat ini berada di era serba maju, di mana teknologi sudah berkembang pesat di zaman ini untuk mempermudah kehidupan manusia. Hal – hal yang berbau tradisional biasanya sulit untuk dilakukan karena tata caranya yang rumit. Namun dengan modernisasi, pekerjaan manusia jauh lebih mudah dan praktis. Sedangkan sifat bebas artinya, budaya tersebut tidak seperti budaya tradisional yang mengikat pada tradisi dan norma – norma yang ada di kalangan masyarakat. Remaja yang sedang dalam masa pencarian jati diri lebih memilih sesuatu yang membuat mereka merasa bebas untuk berkarya dan melakukan hal – hal yang mereka gemari, sehingga mereka tidak merasa dikekang.

Dengan mulai menurunnya eksistensi seni rupa tradisional di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya generasi milenial, pihak – pihak asing yang mengetahui nilai dari seni rupa tradisional Indonesia pun mengklaim dengan dalih bahwa seni rupa tersebut lebih dikenal dan dibudidayakan di negara mereka. Berikut beberapa contoh kasus pengklaiman seni rupa tradisional Indonesia oleh pihak asing :

1. Kerajinan Ukir Perak

Bali merupakan salah satu daerah yang terkenal akan kerajinan ukirannya, termasuk ukiran perak. Desak Nyoman Suarti, seorang seniman ukir perak yang berasal dari Bali, berhasil mengembangkan bisnis ukiran peraknya hingga ke Amerika Serikat. Bahkan, kualitas ukiran perak karya Nyoman Suarti tidak kalah dengan kerajinan perak kelas internasional. Namun, motif kerajinan perak milik Nyoman Suarti pernah dipertentangkan dan dilaporkan, karena dianggap menggunakan motif yang telah dipatenkan oleh seorang warga AS. Padahal, Nyoman Suarti sebagaimana dikutip dalam buku berjudul *The Warrior Daughter* (2015), menyebut bahwa motif yang dibuatnya adalah warisan adiluhung dari Indonesia yang diwariskan sejak zaman kakek dan neneknya. Hingga kini, belum jelas ujung dari kasus hukum ini.⁷

2. Wayang Kulit

Wayang kulit merupakan seni rupa tradisional Indonesia yang berasal dari daerah Jawa. Wayang kulit pernah diklaim oleh Malaysia sebagai kebudayaan mereka.

https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers , pada tanggal 02 Juni pukul 17.42

⁷ Ayu, Era Berita/Nasional, “Milik Indonesia yang Diakui Negara Lain”, Era.id, diakses dari <https://www.era.id/read/KmUlq-milik-indonesia-yang-diakui-negara-lain> , pada tanggal 26 Juni 2019 pukul 14.09

Dalam iklan promosi pariwisata Malaysia yang berjudul *Malaysia Truly Asia*, menampilkan wayang kulit sebagai salah satu dari kebudayaan Malaysia. Hal tersebut terjadi karena beberapa orang Indonesia yang menetap di Malaysia kerap mengadakan pementasan wayang kulit. Untunglah, UNESCO menetapkan wayang kulit sebagai warisan kebudayaan Indonesia pada tanggal 27 November 2003.⁸

3. Reog Ponorogo

Bukan hanya wayang kulit saja, kesenian reog ponorogo juga pernah diklaim oleh Malaysia. Padahal, kesenian yang berasal dari daerah Ponorogo, Jawa Timur ini merupakan kesenian tradisional asli Indonesia yang sudah ada sejak dahulu. Malaysia sendiri berdalih bahwa mereka hanya mengkreasikan tari yang diberi nama “Barongan”. Namun, perbandingan antara reog ponorogo dan barongan sendiri sangat mirip. Jika ditelusuri lebih lanjut, beberapa media melansir bahwa kesenian reog mulanya dikenal di daerah Johor Bahru

⁸ Anonim, “Wayang Indonesia : Seni Indonesia Diklaim Malaysia”, mywayang, diakses dari <https://wayangku.id/wayang-indonesia-seni-indonesia-diklaim-malaysia/>, pada tanggal 20 Juli 2019 pukul 14.32

melalui orang – orang Jawa yang melakukan migrasi di sana. Orang – orang Jawa kemudian mementaskan reog ponorogo untuk berbagai tujuan.⁹

4. Angklung

Angklung merupakan alat musik tradisional khas Suku Sunda yang terbuat dari potongan bambu. Alat musik ini terdiri dari 2 sampai 4 tabung bambu yang dirangkai menjadi satu dengan tali rotan. Tabung bambu diukir secara detail dan dipotong sedemikian rupa untuk menghasilkan nada tertentu ketika bingkai bambu digoyang. Kata „angklung“ sendiri berasal dari Bahasa Sunda “angkleung – angkleungan”, yaitu gerakan pemain angklung, serta dari suara „klung“ yang dihasilkan instrumen bambu ini.¹⁰ Pada situs www.malaysiana.pnm.my, Malaysia mengklaim bahwa angklung merupakan warisan budaya Malaysia. Bahkan, situs tersebut menjelaskan informasi seputar angklung, seperti bahan dasar, fungsi, cara bermain, serta gambar

⁹ Ayu, Era Berita/Nasional, “Milik Indonesia yang Diakui Negara Lain”, Era.id, diakses dari <https://www.era.id/read/KmUlq-milik-indonesia-yang-diakui-negara-lain> , pada tanggal 20 Juli 2019 pukul 14.09

¹⁰ Anonim, “Angklung, Warisan Budaya Sunda Kebanggaan Indonesia”, Indonesia Kaya, diakses dari <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/angklung-warisan-budaya-sunda-kebanggaan-indonesia>, pada tanggal 27 Juli 2019 pukul 14.07

dari angklung itu sendiri. Hal senada juga disampaikan dalam situs www.musicmallasia.com, yang menyebutkan bahwa angklung berasal dari Malaysia, tepatnya berada di Kota Johor dan merupakan alat music pengiring kesenian kuda kepang.¹¹ Atas pengklaiman tersebut, rakyat Indonesia mengajukan protes dan akhirnya membuahkan hasil, karena pada 18 November 2010, UNESCO menetapkan angklung sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Non Bendawi.

5. Batik

Batik merupakan salah satu seni rupa tradisional Indonesia yang berupa corak atau motif pada kain. Motif tersebut didapat melalui malam yang diterapkan pada kain mengikuti pola yang sudah ditetapkan. Setiap daerah di Indonesia memiliki motif khas masing – masing. Kesenian batik di Indonesia telah dikenal sejak zaman Kerajaan Majapahit dan terus berkembang sampai sekarang. Secara umum, batik meluas di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa, pada akhir abad ke-18. Malaysia pernah mengklaim salah satu warisan leluhur bangsa ini sebagai kebudayaan mereka.

¹¹ Umi Kalsum, “Diklaim Malaysia, SAU Bangun Museum Angklung”, Viva.co.id, <https://www.viva.co.id/arsip/135959-diklaim-malaysia-sau-bangun-museum-angklung> , pada tanggal 27 Juli 2019 pada pukul 14.36

Atas klaim tersebut, Pemerintah dan rakyat Indonesia mengajukan protes keras, sehingga segera mendaftarkan batik sebagai kebudayaan asli Indonesia kepada UNESCO. Akhirnya, UNESCO telah menetapkan batik Indonesia sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009.¹²

Sebenarnya, masih banyak seni rupa tradisional kita yang diklaim oleh pihak asing. Melalui beberapa contoh kasus di atas, dapat dilihat bahwa pemerintah dan masyarakat kita masih peduli dan cukup tanggap dalam masalah pengklaiman kesenian tradisional Indonesia oleh pihak asing. Namun, hal tersebut masih belum cukup untuk mengatasi kemungkinan munculnya kasus – kasus pengklaiman kesenian tradisional Indonesia lain yang akan terjadi di masa depan. Pihak asing yang berdalih bahwa kesenian tradisional Indonesia lebih dikenal dan dibudidayakan di negara mereka seharusnya menjadi “tamparan” keras bagi pemerintah dan masyarakat kita.

¹² Fahmy Fotaleno, “Mengenal Sejarah Batik Hingga Klaim dari Negeri Jiran”, Okenews, diakses dari <https://news.okezone.com/read/2017/10/01/337/1786701/mengenal-sejarah-batik-hingga-klaim-dari-negeri-jiran>, pada tanggal 27 Juli 2019 pada pukul 20.22

Hal tersebut berarti kita kurang optimal dalam melestarikan kesenian tradisional tersebut, sehingga kurang dikenal dan dibudidayakan di negara kita sendiri.

Sangat disayangkan budaya tradisional sudah mulai ditinggalkan oleh generasi milenial. Padahal, seni rupa tradisional tidak boleh diabaikan, terlebih lagi sampai dilupakan dalam kehidupan generasi milenial Indonesia. Untuk itu, beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh para remaja dalam melestarikan budaya tradisional, khususnya seni rupa tradisional, yaitu :

1. Turut Berpartisipasi dalam Kegiatan budaya

Remaja wajib untuk ikut serta dalam kegiatan budaya yang diadakan di lingkungan masyarakat, misalnya mengadakan dan turut berpartisipasi dalam acara budaya tradisional yang diadakan pada acara nasional atau hari – hari tertentu, seperti pagelaran seni, pekan budaya, dan festival budaya. Dengan diadakannya kegiatan tersebut, diharapkan eksistensi kesenian tradisional dapat meningkat dan remaja lainnya dapat lebih mengenal tentang kesenian tradisional beserta keunikannya.

2. Menjaga Kesenian Tradisional

Generasi milenial Indonesia diharapkan dapat ikut serta dalam usaha menjaga kesenian tradisional dengan cara melestarikan dan

membudidayakan kesenian tersebut, sehingga dapat lebih dikenal, bukan hanya di dalam negeri, namun juga di dunia internasional. Untuk menghindari pengklaiman kesenian tradisional Indonesia oleh negara lain, pemerintah wajib mematenkan kesenian tradisional yang disertai peran aktif dari masyarakat, khususnya dari remaja kita.

3. Membiasakan Perilaku Beradab

Seperti yang kita ketahui, banyak di antara remaja zaman sekarang berperilaku tidak beradab atau kurang sopan, baik itu kepada orang seusianya, maupun kepada orang yang lebih tua. Terlebih bahasa yang digunakan sudah tidak baku dan terkesan kasar. Seharusnya, remaja harus membiasakan perilaku beradab, yaitu perilaku yang sopan dan santun. Perilaku tersebut diterapkan dalam pergaulan mereka sehari – hari, khususnya kepada orang yang lebih tua.

4. Memanfaatkan Kesenian Tradisional sebagai Daya Tarik

Remaja harus dapat melakukan upaya – upaya pelestarian kesenian tradisional agar dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi banyak orang. Jika kesenian tradisional disenangi oleh banyak orang, akan menjadi keuntungan sendiri bagi

negara, yaitu ketika banyak masyarakat dan turis asing datang untuk melihat dan menikmati kesenian tradisional, sehingga adanya pemasukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kesenian tradisional kita.

5. Menanamkan Rasa Bangga dan Cinta kepada Kesenian Tradisional

Generasi milenial Indonesia harus dapat menanamkan rasa bangga dan cinta kepada kesenian tradisional. Jika para remaja cinta kepada kesenian tradisional, maka mereka akan dapat mempelajari dan memperkenalkannya dengan bangga, sehingga banyak orang akan merasa tertarik dan ikut untuk mempelajarinya.

6. Mengadakan Kerja Sama dalam bidang Pendidikan dan Budaya

Perlunya diadakan kerja sama dalam bidang budaya untuk melestarikan kesenian tradisional dengan melibatkan para remaja, khususnya di dalam bidang pendidikan. Dengan kerja sama tersebut, diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan para remaja Indonesia agar dapat melestarikan dan mengembangkan kesenian tradisional sebagai prioritas utama.

Seni rupa tradisional Indonesia merupakan warisan leluhur bangsa yang sangat berharga. Sangat

disayangkan, melihat sekarang generasi milenial sudah mulai meninggalkan seni rupa tradisional dan lebih memilih budaya asing. Hal tersebut terjadi karena adanya faktor internal, yaitu remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri dan faktor eksternal, yaitu globalisasi. Padahal, banyak pihak asing yang mengagumi seni rupa tradisional kita, bahkan sampai mempelajarinya. Belum lagi maraknya kasus pengklaiman seni rupa tradisional Indonesia oleh pihak asing, yang disebabkan minimnya kesadaran akan pentingnya seni rupa tradisional menjadikan generasi milenial kita tidak peduli. Dengan maraknya budaya asing yang sedang populer, warga Indonesia, khususnya generasi milenial, seharusnya mampu untuk bersikap lebih bijaksana dalam menghadapi hal tersebut.

Untuk itu, dibutuhkan kerja sama semua pihak, khususnya bagi generasi milenial yang merupakan generasi penerus bangsa. Perlu adanya upaya dari generasi milenial untuk dapat melestarikan dan membudidayakan seni rupa tradisional Indonesia. Seperti turut berpartisipasi dalam kegiatan budaya, memperkenalkan seni rupa tradisional Indonesia kepada dunia luar, dan menanamkan rasa bangga serta cinta kepada seni rupa tradisional. Jika semua hal tersebut diterapkan, bukan tidak mungkin seni rupa tradisional Indonesia dapat lebih dikenal dunia, sehingga tidak ada pihak asing yang berani mengklaim kesenian

tradisional, khususnya seni rupa tradisional negeri
tercinta kita lagi.

Membangun Pendidikan Seni Rupa Tradisi Melalui Sistem *SELETIC TETION*

(Silvi Pebiyanti)

Kami bangga bisa berliga

Diliga dangdut indonesia

Walau kita berbeda beda

Tapi seni menyatukan kita

Potongan lirik lagu diatas yang dinyanyikan dalam liga dangdut Indonesia ini mengingatkan kita bahwa bangsa Indonesia dapat disatukan melalui seni. Seni di Indonesia sangat beragam ada dalam bentuk seni rupa terapan, seni rupa tradisi yang tentunya memiliki cabang-cabang lebih mendalam lagi. Saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang pesat di seluruh negara, khususnya negara Indonesia. Banyak dampak dari perkembangan teknologi ini baik yang bersifat positif maupun bersifat negatif. Sebagai negara yang masih berkembang Indonesia menjadi negara yang bersaing dalam berbagai aspek kehidupan dengan negara lain untuk menciptakan negara yang lebih maju terutama di kawasan ASEAN. Banyak perubahan yang telah dialami Indonesia sejak tahun 1990 sampai sekarang. Tetapi berbagai kekhawatiran yang timbul dari persaingan ini, karena masing-masing negara akan melakukan segala cara yang bisa membuat negaranya

menjadi lebih menonjol dari negara lain. Hal ini membuat bangsa Indonesia harus bekerja lebih keras dari negara lain agar tidak ketinggalan jauh perkembangannya. Namun dari kerja keras yang telah dilakukan, bangsa Indonesia telah lalai dalam mempertahankan apa yang telah menjadi warisan nenek moyang sejak zaman dahulu. Khususnya warisan tradisi yang tentunya mengandung nilai seni rupa yang tinggi. Kelalaian ini membuat beberapa warisan tradisi asli Indonesia diklaim oleh negara lain. Berbagai konflik yang terjadi karena masalah ini. Hal ini bukan sepenuhnya kesalahan pemerintah, tetapi juga merupakan kesalahan seluruh masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia terlalu menikmati apa yang telah dicapai selama ini sehingga lalai dalam mempertahankan warisan tradisi nenek moyang. Selain itu masyarakat juga lebih tertarik dengan tradisi dari negara lain. Pendidikan dalam menjaga tradisi di Indonesia juga kurang, hal ini harus menjadi koreksi kita bersama terutama sebagai pemerintah dan masyarakat.

Indonesia merupakan bangsa dengan beragam tradisi di setiap daerah. Namun bagaimana jika tradisi ini diklaim sebagai tradisi dari negara lain? Apakah bangsa Indonesia akan membiarkan karena tradisi ini sudah ketinggalan zaman? Tentu tidak. Seharusnya bangsa Indonesia dapat menjadikan berbagai kasus

pengklaiman tradisi oleh negara lain sebagai pelajaran agar kejadian tersebut tidak terulang kembali. Namun kenyataannya setiap tahun ada berita yang menyatakan bahwa tradisi Indonesia telah diklaim oleh negara lain. Tentu saja bangsa Indonesia tidak tinggal diam, pasti akan mengklarifikasi bahwa tradisi tersebut merupakan tradisi Indonesia. Lalu bagaimana cara menjaganya agar tidak diklaim lagi oleh negara lain?. Di era ini tradisi terkadang terlupakan. Banyak yang beranggapan bahwa tradisi yang dilakukan terlalu kuno, ketinggalan zaman, tidak logis. Apalagi oleh kaum millennial, padahal kaum millennial merupakan kaum yang akan membawa Indonesia menuju negara yang lebih berbudaya sebagai penerus bangsa. Tidak seharusnya para kaum millennial beranggapan seperti itu, karena tradisi tentunya memiliki pesan moral yang terkandung didalamnya. Tradisi Indonesia sepatutnya menjadi identitas bangsa agar dikenal oleh bangsa lain. Namun kenyataannya tradisi Indonesia menjadi sebuah bahan olok-olokan diberbagai daerah. Apa penyebabnya? Ini disebabkan oleh miss komunikasi. Ya, hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dari berbagai pihak, baik pihak pemerintah pusat maupun pemerintah daerah. Bagaimana cara agar masyarakat tahu terutama kaum millennial betapa pentingnya sebuah tradisi? Yaitu dengan cara memberitahu, menjelaskan, mempraktikan

dan mengajak. Beberapa hal tersebut dapat dilakukan agar tradisi Indonesia tidak pudar bahkan hilang. Tradisi Indonesia dapat dipertahankan bahkan dikembangkan jika ada pihak-pihak penting mendukungnya. Mengapa? Agar masyarakat lebih tertarik untuk melakukan tradisi tersebut. Seperti yang kita ketahui di dalam suatu tradisi tentu memiliki seni-seni khas Indonesia yang tidak dapat diciptakan oleh negara lain. Oleh sebab itu sangat penting bagi seluruh bangsa Indonesia untuk mempertahankan suatu tradisi yang telah menjadi warisan nenek moyang sejak berabad-abad.

Tradisi di Indonesia tentu memiliki seni terutama seni rupa. Beda tradisi beda pula seni yang terkandung. Sebuah seni diciptakan oleh faktor rasa, emosi, pikiran dan karsa. Oleh sebab itu tidak mudah untuk menciptakan sebuah seni yang menarik dan berkesan. Disetiap aspek kehidupan juga memiliki nilai seninya masing-masing seperti, seni menata ruang, seni dalam bermakeup dan seni lainnya. Maka sepatutnya seni didalam sebuah tradisi dijaga. Seni tradisi dapat mengungkapkan bagaimana keadaan suatu penduduk pada zaman tradisi itu diciptakan. Pentingnya seni rupa dalam tradisi ialah agar tradisi tersebut memiliki nilai-nilai yang berkesan, menarik dan setiap orang melihatnya menjadi penasaran sehingga orang tersebut ingin tahu dan mempelajari tradisi tersebut. Dengan ini maka semakin banyak orang yang mengenal, memahami

dan mengetahui tradisi bangsa, semakin kecil kemungkinan tradisi Indonesia diklaim negara lain.

Tidak dapat dipungkiri bahwa tradisi bangsa di era ini sudah mulai memudar namun masih ada beberapa daerah yang mempertahankan tradisinya seperti suku-suku yang ada di daerah pedalaman wilayah Indonesia. Karena masyarakat suku-suku pedalaman menganggap suatu tradisi merupakan warisan yang sangat berharga dari nenek moyang mereka sehingga harus tetap dilakukan. Berbeda dengan masyarakat kota saat ini, mereka menganggap tradisi yang bersifat tradisional terlalu membosankan. Hal ini menyebabkan pudarnya dan terlupakannya suatu tradisi diingatan masyarakat terutama kaum millennial. Masyarakat kota juga terkadang terlalu sibuk mengurus pekerjaannya tanpa memperhatikan sesuatu yang terjadi disekitarnya, seperti ketika ada tradisi yang dilakukan di dekat rumahnya ia tidak menghadiri untuk menyaksikannya, ia lebih memilih untuk pergi bekerja. Sedangkan kaum millennial pasti juga akan memilih pergi ke tempat lain misalnya pergi ke cafe bersama teman-temannya. Kelangsungan suatu tradisi tergantung pada kaum millennial apakah mereka akan melanjutkan tradisi atau memusnahkannya, tentu kita tidak ingin suatu tradisi musnah begitu saja. Tetapi dapat kita acungi jempol kepada para kaum millennial yang turut membantu dalam menyaksikan keberlangsungan tradisi. Ini

menandakan bahwa masih ada masyarakat Indonesia yang turut melestarikan tradisi dan mempertahankannya.

Berbeda dengan era dulu, tradisi masih dipertahankan, dilestarikan dan dilaksanakan setiap waktu ketika waktu itu telah tiba. Memang masyarakat yang hidup di era dulu berbeda dengan masyarakat yang hidup di era kini, tentu saja hal ini disebabkan oleh berkembang pesatnya kemajuan teknologi yang mengurangi rasa tanggung jawab masyarakat terhadap suatu tradisi yang telah lama dilakukan. Menurut para ahli bumi pertiwi, dulunya Indonesia merupakan suatu bangsa yang maju. Hal itu dibuktikan dengan keberagaman tradisinya. Dan sejak zaman dahulu masyarakat Indonesia merupakan bangsa dengan kecerdasan sosial yang tinggi dengan menerima tradisi yang datang kemudian menyaringnya. Masyarakat sepatutnya mengambil apa yang dibutuhkan tanpa menghilangkan tradisi asli yang telah ada sejak zaman dahulu. Sikap seperti inilah yang diharapkan tetap ada dan tertanam pada diri seluruh masyarakat Indonesia terutama kaum millennial. Lalu bagaimana mengajak masyarakat agar sifat ini tetap tertanam di dalam hati? Kita sebagai masyarakat yang telah sadar akan pentingnya suatu tradisi seharusnya terus memberikan arahan dan ajakan tanpa rasa lelah kepada masyarakat,

karena jika kita telah lelah dan menyerah lalu siapa lagi yang akan menyadarkan masyarakat betapa berharga dan pentingnya tradisi jika dipertahankan dan dilestarikan.

Kita dapat berkaca pada negara-negara di dunia yang masih mengembangkan dan mempertahankan tradisinya. Seperti tradisi di Thailand yaitu tradisi Yee Peng atau melepaskan lentera ke langit pada malam hari yang biasanya dilakukan disetiap bulan November. Nah, seharusnya kita belajar bagaimana masyarakat Thailand masih mempertahankan tradisi itu. Banyak negara di dunia yang juga mempertahankan tradisinya sehingga tradisi mereka dikenal oleh negara lain. Lalu bagaimana tradisi kita?. Tradisi di dunia saat ini telah memasuki negara kita dan sebagai bangsa Indonesia semestinya menyaring dan menyeleksi terlebih dahulu tradisi tersebut apakah pantas dengan moral-moral yang ada di Indonesia. Semakin lama tradisi di Indonesia tergeser dengan tradisi dari barat yang berangsur-angsur masuk bersamaan dengan kemajuan teknologi saat ini. Masyarakat terutama kaum millennial lebih memilih menghafalkan lagu yang bersifat kebarat-baratan daripada menghafalkan serta memahami lagu tradisional Indonesia. Hal ini tentu membuat lagu-lagu tradisional mulai terlupakan. Tidak hanya itu, tarian-tarian tradisi yang ada di Indonesia juga telah tergantikan oleh tarian barat yang disebut dengan *dance*. Kaum millennial juga

lebih memilih menggunakan pakaian ala-ala barat yang saat ini sedang tren yaitu pakaian yang seksi dan ketat daripada menggunakan pakaian yang lebih longgar dan sopan. Tradisi bangsa Indonesia yang setiap harinya dilihat oleh mata saja sudah tersingkirkan oleh tradisi luar, bagaimana dengan tradisi yang sama sekali belum pernah dilihat?. Dan tradisi Indonesia yang telah lama ada hanya populer di kalangan orang tua atau orang-orang terdahulu. Jika hal ini terus berlangsung maka tidak menutup kemungkinan bahwa tradisi di Indonesia akan memudar dan musnah di zaman ini. Sebagai masyarakat yang cinta tradisi tidak mungkin kita akan membiarkan hal ini terjadi begitu saja. Ada banyak cara yang bisa kita lakukan selagi kita mengetahui dan memahami suatu tradisi. Bagaimana caranya?

Dalam dunia pendidikan seni rupa tradisi dipelajari dalam mata pelajaran seni budaya. Coba kita amati bagaimana siswa menyikapi mata pelajaran ini. Siswa melihat mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang tidak terlalu penting. Karena dalam metode pembelajaran saat ini sangat jarang sekolah yang melakukan praktik ketika evaluasi, bahkan ada beberapa guru yang sama sekali tidak melakukan evaluasi dan hanya mengandalkan nilai ujian. Padahal ketika ujian siswa terkadang tidak belajar materi apapun mengenai seni budaya. Mereka hanya mengandalkan naluri dan

logikanya masing-masing untuk menjawab soal. Hal ini tentu saja akan membuat siswa atau para pelajar masa depan bangsa semakin tidak tahu mengenai fakta-fakta seni budaya terutama seni rupa tradisi. Seharusnya mata pelajaran seni budaya tidak dipandang dengan sebelah mata, walaupun tidak termasuk kedalam mata pelajaran ujian nasional apa salahnya untuk mempelajarinya dengan menganggapnya penting dan setara dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran seni budaya akan memberikan kita wawasan yang tidak bisa kita dapatkan di mata pelajaran lainnya. Seni budaya juga sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh saat kita sedang mendekorasi suatu objek kita akan berpikir apakah akan enak dipandang atau tidak, apakah akan membuat orang terpesona atau tidak. Tentu saja hal-hal kecil itu bisa kita pelajari dalam mata pelajaran seni budaya. Sejak kita sekolah dasar sudah ada mata pelajaran tersebut, gunanya agar kita dapat mengembangkan minat dan bakat kita sejak kecil karena otak kita akan bekerja lebih cepat ketika masih anak-anak. Namun masalah ini juga ditimbulkan oleh kurangnya fasilitas sekolah. Fasilitas sekolah seharusnya tersedia agar siswa dapat bercengkrama langsung dengan apa yang ia pelajari. Seperti fasilitas alat musik khas suatu daerah, mereka otomatis akan merasa penasaran dengan alat musik tersebut dan

memiliki kemauan untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Melalui mata pelajaran seni budaya, Indonesia akan melahirkan penerus bangsa yang berkebudayaan kuat dan berperan dalam kemanusiaan.

Selain peran orang tua dan peran pemerintah, peran masyarakat juga sangat penting dalam mempelajari seni rupa tradisi. Masyarakat dapat mengajak kaum millennial dalam mengadakan suatu tradisi agar suatu tradisi tidak putus karena perkembangan teknologi. Keikutsertaan kaum millennial dalam melaksanakan tradisi tentu penting karena mereka akan memberikan ide-ide kreatifnya agar suatu tradisi tidak terlalu kuno. Tidak hanya itu kaum millennial akan berusaha mengajak semua orang untuk mengikuti dan menyaksikan tradisi yang akan dilaksanakan. Bukankah saat ini teknologi komunikasi sudah jauh berkembang dan kaum millennial lebih menguasainya? Tentu. Maka dari itu sebagai masyarakat yang mengetahui tradisi dan memiliki anak marilah kita mengajak mereka mengambil peran penting dalam melaksanakan tradisi di Indonesia khususnya di daerah-daerah.

Idealnya pendidikan seni budaya tentu harus difasilitasi oleh guru yang baik dalam penguasaan materi dan praktik, serta fasilitas lain yang bisa dijadikan sebuah ajang untuk para siswa mempelajarinya. Jika

dilihat metode pembelajaran seni budaya saat ini semestinya lebih dimaksimalkan agar para penerus bangsa tidak menganggapnya sebagai mata pelajaran yang tidak penting. Mengapa pendidikan seni rupa tradisi sangat penting? Karena seni tidak selamanya hanya sebuah praktik tanpa teori yang jelas. Maka dari itu penulis menggabungkan masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran seni rupa tradisi untuk membuat suatu sistem pembelajaran yang menempa siswa dan siswi untuk belajar lebih baik lagi, menumbuhkan minat dan bakat siswa sekaligus membangun tindakan yang benar, untuk menjaga kelestarian tradisi bangsa.

Sistem *SELETIC TETION* dapat dijadikan solusi cerdas dalam pembelajaran seni rupa tradisi di Indonesia. Melalui sistem *SELETIC TETION* akan muncul kaum millennial yang sadar akan tanggung jawabnya dalam menjaga kelestarian tradisi bangsa Indonesia. *SELETIC TETION* merupakan singkatan dari kata-kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *seek, learn, practice and create innovation*. Ini berarti siswa dituntut untuk mencari, mempelajari, mempraktikkan dan membuat inovasi dari tradisi yang dipelajari. Dengan keempat unsur tersebut diyakini siswa dan siswi dapat lebih tertarik untuk belajar dengan baik dan mengembangkan bakat mereka. Adapun sistem *SELETIC TETION* itu diantaranya sebagai berikut :

1. *Seek* (Mencari)

Dalam belajar, mencari informasi seni rupa tradisi secara mandiri akan membuat siswa menjadi lebih bersemangat karena mereka akan penasaran dengan informasi tradisi yang beberapa telah ia dapatkan. Dengan mencari informasi sendiri otomatis siswa mendapat kegiatan positif dalam waktu luangnya. Kegiatan mencari ini dapat dilakukan siswa dengan cara :

- a. Melakukan wawancara secara langsung kepada pemangku adat yang ada pada suatu daerah.
- b. Melakukan observasi di daerah yang terdapat tradisi yang sedang dicari.
- c. Mendengarkan pendapat masyarakat mengenai suatu tradisi di daerahnya.

2. *Learn* (Mempelajari)

Menurut Cronbach mengenai belajar bahwa *learning is shown by change in behaviour as a result of experience* (belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman). Jadi, suatu pengalaman pada dasarnya hasil dari aktifitas mempelajari suatu objek sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini yang menjadi fokus, karena tingkah laku kaum millennial saat ini kurang membantu pemerintah dalam menjaga serta melastarikan tradisi. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui :

- a. Mendalami informasi yang telah didapat dari semua sumber terpercaya.

- b. Menyelidiki informasi dengan bertanya lebih mendetail kepada sumber lain yang dipercaya.
- c. Meninjau lagi apakah pemahaman kita sudah sangat mendalam agar tidak terjadi kesalahan persepsi.

3. *Practice* (Mempraktikkan)

Pemahaman tanpa praktik seperti kaleng tak berisi yang hanya bisa mengeluarkan suara ketika dipukul. Praktik sangat penting setelah kita memahami suatu ilmu karena akan membuat kita untuk mengeksplorasi lebih jauh sebatas mana kemampuan kita terhadap pengetahuan kita. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara :

- a. Praktikkanlah suatu tradisi dari level yang mudah ke level yang sulit.
- b. Jangan ragu untuk bertanya kepada sumber informasi jika terjadi kekeliruan.
- c. Implementasikan tradisi di depan sumber informasi agar dapat dievaluasi.

4. *Create Innovation* (Membuat Inovasi)

Dengan penguasaan pada tiga unsur di atas melalui pemikiran-pemikiran kreatif siswa, siswa dapat mengembangkan suatu tradisi hingga tercipta inovasi yang membuat tradisi menjadi lestari kembali. Menurut UU No. 19 Tahun 2002, pengertian inovasi adalah suatu kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau perekayasaan yang dilakukan untuk pengembangan

penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, ataupun cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk ataupun proses produksinya. Membuat inovasi dapat dilakukan dengan cara :

- a. Mencatat semua ide-ide yang terlintas dipikiran.
- b. Mengevaluasi kembali inovasi yang akan dibuat.
- c. Cari tahu bagaimana pendapat sumber informasi mengenai inovasi yang dibuat.

Sesuai dengan judul esai ini “*Membangun Pendidikan Seni Rupa Tradisi Melalui Sistem SELETIC TETION.*” Tentunya tidak diragukan lagi, kaum millennial saat ini maupun nanti akan sangat berperan sebagai tongkat estafet pemerintahan dan masyarakat untuk menjaga tradisi tanah air. Dengan demikian kaum millennial selalu menjadi pusat kontrol dalam melestarikan tradisi-tradisi bangsa ini. Hal ini didukung oleh pernyataan pahlawan proklamator Indonesia sekaligus presiden pertama Republik Indonesia yang menegaskan “*Seribu orang tua bisa bermimpi, satu orang pemuda bisa mengubah dunia.*” Pemuda ataupun kaum millennial dituntut agar bisa menjadi pemimpin masa depan yang bisa mengemban tugas dalam menjaga seluruh tanah air ini. Tapi kaum millennial saat ini telah terpengaruh oleh tradisi dari negara barat yang

menyebabkan kemerosotan moral dan akhlak. Lalu apakah sistem *SELETIC TETION* tadi, bisa membuat kaum millennial sadar akan pentingnya kelestarian tradisi

Jawabannya, tentu sadar. Sekecil-kecilnya rasa peduli, sekurang-kurangnya pengetahuan kaum millennial, tetapi jika kita terapkan sistem *SELETIC TETION* dalam metode pembelajaran seni rupa tradisi. Maka mereka akan menyadarinya. Langkah nyata kita sebagai kaum millennial dalam menjaga kelestarian tradisi tanah air yaitu :

- a. Membangun *mindset* bahwa tradisi dari negara lain bisa saja bertentangan dengan etiket bangsa Indonesia yang sopan dan santun. Alangkah baiknya kita melakukan seleksi terhadap tradisi negara lain sehingga tidak terjadi penyimpangan moral yang bertentangan.
- b. Melakukan eksplorasi terhadap tradisi-tradisi yang ada di Indonesia agar tercipta rasa sayang dan cinta pada tradisi bangsa.
- c. Serius mendengarkan materi-materi pembelajaran yang menyangkut seni rupa tradisi.
- d. Melakukan dan ikut serta dalam penyelenggaraan tradisi di suatu daerah.
- e. Meningkatkan sikap sopan dan santun agar tidak terjadi polemik moral.
- f. Meningkatkan toleransi dengan masyarakat, sehingga muncul rasa peduli dan terbuka.

- g. Membuat komunitas pelestarian tradisi, guna menjaga tradisi bangsa tetap lestari sekaligus mencegah terjadinya pengklaiman tradisi Indonesia oleh negara lain.

Kita tidak boleh diam dengan ancaman pengklaiman tradisi oleh negara lain. Kita harus segera bangkit dan bersatu, sebab masa depan dari bangsa Indonesia ada ditangan kita semua lebih-lebih di tangan kaum millennial. Kaum millennial harus menegaskan kepada negara lain bahwa Indonesia itu kuat, Indonesia itu berbudaya, membuktikan kepada negara lain keunikan tradisi-tradisi bangsa Indonesia, mengharumkan Indonesia dalam ajang dunia dengan prestasi-prestasi seni yang dimiliki. Oleh karena itu seni rupa tradisi Indonesia lebih penting dari tradisi negara lain, jika bukan kita siapa lagi yang melestarikannya. Ayo kaum millennial bersama pemerintah dan masyarakat kita satukan hati dan pikiran dalam menjaga kelestarian seni rupa tradisi tanah air!

Merangkul Budaya Lewat Coretan Komik

(Rosdiana Fajrin)

Kepunahan Budaya

Sebagai orang Indonesia kita pasti sangat sering mendengar perkataan orang kalau Indonesia itu negara yang kaya akan budayanya, Indonesia itu kaya akan kekayaan alamnya, Indonesia itu orangnya ramah, Indonesia itu beda-beda loh khasnya di setiap daerahnya. Namun, sebenarnya banyak dari kita yang tidak mengenal Indonesia seutuhnya. Banyak yang mengenal Indonesia hanya berdasarkan “katanya”.

Indonesia sebagai negara kepulauan yang setiap pulauanya terpisah oleh lautan menyebabkan keanekaragaman lingkungan hidup, adat istiadat, dan budaya di setiap daerahnya. Bahkan, menurut laporan Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, Dirjen Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), sejak tahun 2009 hingga tahun 2017 terdapat kurang lebih 7.241 budaya tak benda yang tercatat dan ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda di Indonesia. UNESCO pun telah mengakui Indonesia sebagai Negara Adidaya Bidang Budaya. Kita harusnya bangga dong menjadi bagian dari Indonesia.

Budaya seringkali disalahartikan sebagai seni warisan leluhur. Maka ketika seseorang berbicara soal budaya, yang terlintas dalam pikiran kita adalah tentang

seni tradisional, pakaian tradisional, hingga rumah tradisional. Jadi jangan heran kalau banyak yang berprasangka bahwa kebudayaan identik dengan kolot atau ketinggalan zaman. Padahal budaya sendiri lebih tentang nilai-nilai dan cara hidup. Walaupun memang diwariskan oleh para generasi pendahulu, namun nilai-nilainya seringkali masih relevan dan dapat diterapkan pada kehidupan masa kini.

Budaya bukanlah soal fisik yang tampak tradisional, tanpa menampik fakta bahwa budaya fisik juga perlu dilestarikan. Warisan budaya yang utama lebih bersifat rohaniah, warisan nilai, yang dapat kita pelajari dari warisan fisik. Maka bukan masalah seberapa tradisional kehidupan kita, tapi tentang bagaimana cara kita berpakaian, berumah tangga, bertetangga, beribadah, hingga bagaimana kita makan dan minum sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan pendahulu kita.

Kenyataannya, dengan bertambahnya jumlah penduduk setiap tahunnya, justru malah semakin sedikit orang yang mengenal budaya Indonesia. Apalagi remaja generasi Z yang semakin ke sini semakin bergaya kebarat-baratan dan melupakan budaya Indonesia. Tentu ada alasan kenapa hal ini bisa terjadi. Salah satunya adalah pada remaja itu sendiri. Remaja masa kini cenderung malas untuk mempelajari budaya tradisional mereka karena dianggap kuno dan membosankan. Mereka memiliki *mindset* kalau budaya Indonesia itu

ketinggalan zaman, sehingga para remaja cenderung malas untuk mempelajarinya.

Permasalahan lain yang menyebabkan hal ini adalah kemajuan teknologi yang semakin canggih tapi tidak dimanfaatkan dengan baik. Melalui teknologi tersebut, remaja akan mengikuti mode dan *trend* modern lalu meninggalkan budaya asli Indonesia. Berkembangnya teknologi seharusnya bukan menjadi alasan hilangnya budaya lokal Indonesia. Justru, itu menjadi sarana yang tepat untuk lebih mengenalkan budaya yang ada di Indonesia kepada generasi muda baik yang ada di dalam negeri maupun di luar negeri.

Derasnya arus globalisasi saat ini menerjang segala budaya yang telah dirakit sejak dulu. Segala macam budaya yang ada seolah telah lengser, hilang, dan lenyap dari Indonesia. Seakan tidak ada lagi orang yang kenal dengan budayanya sendiri. Mungkin sulit, untuk memberikan pemahaman kepada generasi muda mengenai pentingnya pelestarian budaya Indonesia yang sudah mulai punah. Apalagi menggunakan cara yang biasa-biasa saja.

Jangan sampai budaya asli Indonesia hilang dan malah diklaim oleh negara lain. Kebanyakan dari kita itu baru mengakui itu budaya kita ketika budaya tersebut sudah diklaim oleh negara lain. Cintai budaya kita sebagaimana kita mencintai pasangan kita. Jangan menunggu sampai kehilangan untuk membuat kita sadar betapa berharganya sesuatu itu untuk kita. Ketika kita

sudah kehilangannya kita akan menyesal karena telah menyia-nyiakannya. Sebagai generasi muda sudah sepatutnya kita meneruskan warisan budaya dari nenek moyang kita agar bisa terus terjaga kelestariannya.

Untuk menghindari adanya kepunahan budaya-budaya Indonesia, publikasi budaya mestinya dilakukan dengan tujuan mengenalkan segala budaya dan kekayaan yang ada di Indonesia. Publikasi budaya harus dikemas dengan apik agar menarik banyak peminat. Namun, hal ini memerlukan suatu metode baru yang menyadarkan generasi muda akan pentingnya mempelajari budaya Indonesia.

Nah, salah satu cara yang dapat kita lakukan adalah melalui media seni rupa modern yang banyak digandrungi remaja apalagi usia SMA. Seni rupa modern sendiri adalah cabang seni yang bekerja dengan praktik yang didapat dari perkembangan zaman modern, yang mana lebih menekankan prinsip dan ekspresi individu, otonom, dan heterogen. Baik dalam pemikiran maupun wahana yang bisa ditangkap oleh penglihatan dan dirasakan dengan rabaan. Salah satunya adalah melalui coretan-coretan desain visual yakni komik budaya.

Coretan Grafis Anak Muda

Komik adalah salah satu media seni rupa terkenal saat ini. Komik adalah bacaan yang sangat populer dan paling digemari oleh kalangan anak-anak sampai orang

dewasa. Komik merupakan sarana yang tepat sebagai penghilang bosan yang paling digandrungi dewasa ini. Namun, masyarakat saat ini hanya menganggap komik tidak lebih dari itu, padahal di balik semua itu, komik adalah salah satu media ekspresif untuk menguangkan kreativitas dari si pengarang.

Komik sudah dikembangkan sejak manusia pertama kali ada di muka bumi ini, dimulai dengan coretan-coretan di dinding gua di berbagai tempat, seni komik mulai digunakan sebagai simbol religius. Sejak saat itu, seni komik mulai berkembang pesat 2.500 tahun yang lalu di Mesir. Dengan ditemukannya sebuah cerita bergambar di makam Menna sang juru tulis, “lukisan” itu menceritakan tentang proses kehidupan orang-orang di sana sebagai petani, dan kehidupan seputar masyarakat lainnya di sana.

Ketika mendengar kata komik, pikiran kita pasti akan melayang mengingat kembali masa kecil kita yang penuh dengan fantasi dan imajinasi. Dengan dasar itu komik bisa dikatakan memiliki kekuatan yang luar biasa untuk berimajinasi. Kadang, komik dicap buruk dan dianggap sebagai barang “terlarang”. Bahkan kita tidak boleh membaca komik. Kenapa hal itu bisa terjadi? Hal tersebut bisa terjadi karena komik dianggap membuat kita malas, buang-buang waktu, dan mengganggu pelajaran yang ada di sekolah. Padahal ada banyak manfaat juga yang bisa diambil dari komik. Kebanyakan kalangan remaja, terutama di perkotaan, lebih

memahami cerita fantasi luar negeri karena publikasinya dilakukan lewat media populer seperti film animasi atau komik.

Sebagian orang mendefinisikan komik sebagai cerita bergambar. Sebenarnya komik sendiri merupakan media seni rupa yang digunakan untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan kreativitas menggunakan gambar yang telah disusun sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan suatu jalinan cerita. Gambar yang ada di dalam komik merupakan sarana yang tepat sebagai penunjang untuk memikat hati pembacanya. Gambar-gambar yang ada di komik seolah-olah berbicara dan membentuk narasi suatu cerita. Dilengkapi dengan gelembung kata, cerita yang ada di dalam komik akan lebih mudah dinikmati. Gelembung-gelembung kata dan kalimatnya juga bisa dikreasikan dengan berbagai model sehingga tampak lebih kreatif dan menarik dan bisa menirukan bunyi-bunyi nonverbal

Segala rangkaian cerita yang disampaikan melalui komik akan lebih membekas di benak pembaca daripada disampaikan melalui lisan atau tulisan biasa. Kebanyakan orang cenderung lebih mudah menangkap dan mengingat suatu informasi dari gambar daripada mengingat sebuah blok paragraf yang berisi tulisan. Semakin menarik dan berkesan suatu gambar maka informasi yang ada di dalamnya akan semakin membekas di dalam ingatan banyak orang.

Lepas dari permasalahan nilai baik dan buruknya, komik menyimpan lahan yang luas untuk dijadikan topik bahasan. Selama ini komik masih relatif terpinggirkan dan tidak dianggap sebagai karya seni dibanding bidang lain seperti sastra, seni lukis, drama, dan berbagai bentuk ekspresi kesenian modern lainnya. Hal ini dimungkinkan oleh produksi komik yang bersifat massal sehingga banyak orang dapat mengonsumsi komik.

Sementara itu, bidang kesenian modern lainnya ditempatkan sebagai seni tinggi atau elite yang penikmatnya bukan masyarakat biasa/umum. Kondisi semacam inilah yang cenderung membuat komik dipandang sebelah mata. Penikmat komik yang sangat luas dari berbagai umur dan kalangan masyarakat luas justru malah menandakan kedekatan antara komik sebagai medium dengan masyarakat luas sebagai pembaca.

Posisi komik sendiri berada di tengah-tengah masyarakat. Komik lahir dan dibesarkan di bawah industri yang berpusat di kota-kota besar. Komik banyak kita temui di wilayah urban, itu karena kurangnya pendistribusian komik untuk daerah-daerah kecil. Komik sebagai salah satu bentuk seni rupa lebih bersifat menghibur sehingga lebih banyak dikonsumsi oleh masyarakat luas. Sehingga produksi komik lebih bermuara pada kepuasan konsumen.

Komik termasuk ke dalam sastra anak karena komik tersebut mengandung cerita-cerita yang menarik untuk dibaca anak-anak, menurut Hurlock (1978), komik dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak. Sebagaimana halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun. Ternyata komik itu bukan cuma sekadar gambar dan tulisan saja ya.

Berdasarkan bentuknya, komik terbagi menjadi dua tipe. Komik strip, merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, tapi dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah *Bobo* dan *Kids Fantasi*.

Komik buku, yakni komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik ini ada yang memang menampilkan cerita yang

berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak. Maksudnya, antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.

Indonesia : Pembaca *Line Webtoon* Terbanyak dan Pembaca *Manga* Terbanyak Kedua di Dunia!

Perubahan era menjadi serba digital membuat komik bertransformasi dari bentuk konvensional ke digital. Di Indonesia pun komik digital memiliki pembaca yang banyak dan semakin bertambah. Berdasarkan data *Line Webtoon*, sebuah platform komik digital, pada Oktober 2018 Indonesia menjadi pembaca *Line Webtoon* terbanyak di dunia dibandingkan negara lain dengan sekitar 6 juta pengguna aktif.

Selain itu, tahu nggak sih kalau selama ini Indonesia itu ada di peringkat kedua pembaca komik Jepang terbanyak di dunia, di bawah Finlandia. Komik Jepang atau yang biasa disebut *manga* adalah salah satu bacaan yang memang paling digemari orang Indonesia. Sebuah pencapaian yang sangat *fantastic*, bukan. Bahkan, mengalahkan negara pembuatnya sendiri. Si negara pembuat malah ada di peringkat enam belas. Wah, Jauh banget ya!

Di Finlandia satu orang rata-rata membaca 3,59 atau hampir 4 komik Jepang. Nah, kenapa di Finlandia banyak banget sih yang baca komik Jepang? Ternyata di Finlandia komik itu dipakai sebagai alat pengajaran

untuk murid di sekolah dasar. Jadi, akan ada banyak orang yang suka membaca komik. Salah satunya adalah komik dari Jepang.

Sedangkan Jepang sendiri yang malah ada di peringkat keenam belas, rata-rata per orang hanya membaca 1,57 komik Jepang. Jatuhnya peringkat pembaca *manga* di Jepang ini adalah karena *game* dan komputer pribadi, serta aplikasi *mobile* sudah sangat merakyat di Jepang saat ini. Warga Jepang lebih memilih untuk menikmati waktu santainya ke bidang teknologi tersebut ketimbang membaca komik Jepang. Tahu kan kalau Jepang itu teknologinya maju banget.

Bagaimana sih cara membuat komik?

Pembuatan komik ternyata tidak semudah yang kita kira loh, ada beberapa tahapan yang harus kita lalui untuk membuat sebuah komik. Ilustrasi yang dibuat di komik pun mesti disampaikan dengan kesan positif sehingga dapat mempengaruhi pemikiran dan pendapat pembaca.

Tahapan pembuatan komik, yaitu :

1. Storyline

Nah, sebelum membuat komik kita harus menyusun alur cerita supaya komik yang akan kita buat memiliki cerita yang runtut dan mudah dipahami oleh semua orang. Apabilaila jalinan cerita yang ada di dalam komik tersampaikan secara runtut, maka akan banyak pembaca yang merasa senang

dan tidak jenuh dengan komik yang dibacanya. Jangan sampai komik yang kita buat ceritanya monoton, buat sekreatif mungkin!

2. Penokohan

Penokohan adalah cara menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat tokoh itu. Dalam cerita komik harus ditonjolkan tokoh-tokoh yang bisa menjadi ikon dari suatu cerita komik.

3. *Storyboarding*

Ini merupakan tahapan pengubahan ide dan gagasan ke dalam bentuk sketsa gambar. Buat gambar semenarik mungkin agar tidak menimbulkan efek jenuh bagi pembaca. Jangan lupa untuk menambahkan gelembung kata dan kalimat-kalimat yang akan ditulis di dalamnya.

4. *Coloring*

Tahap ini bisa menjadi tahap yang paling penting karena akan menentukan kualitas dari komik yang telah dibuat. Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam menarik perhatian pembaca dan mengindikasikan makna dari suatu bentuk. Warna yang paling banyak diminati saat ini adalah warna-warna pastel yang *soft* serta nyaman untuk dipandang.

5. *Finishing*

Merupakan penyajian akhir dari ilustrasi komik ini yang akan dipublikasikan. Hasil akhir merupakan

hasil yang telah diteliti dan diperbaiki mengenai apa saja kesalahan yang ada dalam komik.

Komik budaya?

Berdasarkan bahasan sebelumnya, komik merupakan salah satu media paling digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Bahkan Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai pembaca aktif *Line Webtoon* terbanyak di dunia dan peringkat kedua pembaca komik Jepang terbanyak di dunia. Dari data-data tersebut, tidak dapat dipungkiri Indonesia merupakan pasar yang menjanjikan bagi industri komik. Tingginya minat baca orang Indonesia untuk membaca komik dapat diarahkan menuju hal yang positif. Salah satunya adalah sebagai media untuk penyampaian budaya-budaya dan nilai kearifan lokal dengan diceritakan ke dalam komik.

Banyak dari kita yang lebih menyukai komik ketimbang buku yang hanya berisi tulisan saja. Hal ini dikarenakan komik itu lebih menarik dan tidak menyebabkan pembaca merasa jenuh. Selain itu, komik juga dapat memberikan hiburan tersendiri dari gambar yang ada di dalamnya. Dengan dimasukkannya unsur budaya ke dalam komik, diharapkan akan semakin banyak orang yang mau belajar dan mendalami budaya Indonesia.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah komik yang dapat menceritakan mengenai kekayaan budaya

Indonesia yang sesuai dengan selera remaja Indonesia. Komik dapat menjadi media pendekatan baru yang dapat menyampaikan nilai-nilai lokal budaya Indonesia. Penggunaan media komik tentu saja sangat menarik generasi muda untuk mempelajari lebih dalam sehingga menumbuhkan benih-benih kecintaan terhadap aset budaya bangsanya sendiri serta belajar yang menyenangkan dan humanis sesuai Tut Wuri Handayani.

Lalu, bagaimana mengolaborasikan antara komik dengan budaya Indonesia? Kita bisa lihat contoh pada komik Jepang. Seringkali, dalam komik Jepang diceritakan mengenai kebiasaan di Jepang, digambarkan bagaimana pakaian orang-orang Jepang, dan apa saja makanan khas Jepang. Hal tersebut membuat kita yang tadinya merasa tidak *familiar* dengan hal-hal berbau Jepang, lama kelamaan akan menjadi terbiasa. Melalui perumpamaan tersebut, dapat kita tangkap bahwa komik itu menjajah alam sadar kita tanpa kita sadari, sehingga budaya-budaya yang sebelumnya asing bagi kita bisa mudah kita kenali di luar kepala.

Nah, menggunakan hobi membuat komik untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada pembaca merupakan ide yang kreatif. Komik memberikan pengaruh pada budaya dan budaya pun bisa terintegrasi dalam komik. Dengan komik yang menarik maka akan

menumbuhkan kecintaan generasi muda terhadap budaya Indonesia yang belum diketahui sebelumnya. Rasa toleransi dan persatuan pun akan terbentuk dengan mengetahui nilai-nilai kearifan lokal dari budaya Indonesia.

Melalui kolaborasi yang baik antara budaya dengan komik, diharapkan budaya-budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia dapat tersampaikan dengan baik. Dengan pemanfaatan media komik sebagai sarana untuk publikasi budaya, tentu hal ini akan sangat menguntungkan bagi Indonesia baik dari segi materi maupun budaya.

Mungkin ada beberapa kendala dalam pembuatan komik sehingga sampai saat ini komikus anak bangsa belum bisa menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Salah satunya adalah rasa takut untuk mengekspresikan sesuatu yang berbeda di dalam karyanya. Hal itu dikarenakan rasa takut dikritik setelah publikasi karya. Padahal untuk membentuk suatu yang baru, rasa percaya diri adalah yang terpenting.

Melalui pemanfaatan teknologi, upaya publikasi pelestarian kebudayaan Nusantara dan hal-hal yang sifatnya pendidikan berbasis kreativitas bagi generasi muda dapat dilakukan dengan mudah. Hal ini dapat memberi inspirasi dan motivasi untuk menciptakan gagasan dan karya-karya inovatif bermutu melalui komik kreatif yang bermuara pada bangkitnya

kebudayaan Nusantara di mata dunia. Berbagai bidang kehidupan bisa ikut mengambil manfaat dengan hadirnya internet cepat, termasuk bidang-bidang yang erat dengan upaya peningkatan kualitas hidup manusia, terutama generasi muda Indonesia.

Dengan pembuatan komik budaya, kita akan merangkul kembali budaya-budaya Indonesia dengan cara yang elegan. Sehingga kita bisa lebih meng-*explore* dan mendalami budaya-budaya Indonesia yang sudah mulai punah dengan cara yang lebih menarik tentunya. Masa kita sebagai orang Indonesia tidak kenal dengan budaya bangsanya sendiri? Malu dong!

“Segala sesuatu baru terasa sangat berarti ketika kita kehilangannya. Jaga dan hargai segala yang telah kita miliki dengan sebaik-baiknya. Budaya adalah identitas bangsa yang harus untuk dijaga eksistensinya. Melalui komik budaya, kita bisa meng-explore semua budaya Indonesia yang mulai punah. Komik dapat membangkitkan pergerakan hati para pejuang dewasa, pejuang muda, hingga cikal bakal pejuang yang kelak akan menjadi generasi muda untuk berkarya dengan budaya tanpa harus meninggalkan kemajuan dan modernisasi akulturasi budaya. Komik adalah wadah pelestarian entitas budaya Indonesia.”





DIREKTORAT KESENIAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Komplek Kemendikbud Gedung E Lantai 9
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Kebayoran Baru
Jakarta Selatan 10270

Telepon : 021 5725046; 021 5725534

Email : kebudayaan@kemdikbud.go.id; senirupakuhebat@gmail.com

Website : kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditkesenian