

Catatan Kuratorial*

Wayang Kontemporer: Ketika Si Muda Membaca Tradisi

Oleh I Gede Arya Sucitra
Pelukis dan dosen FSR ISI Yogyakarta

*Hananonton ringgit manangis asekel muda hidepan huwus wruh tuwin yan walulang
inukir molah angucap hatur ping Wang tresneng wisaya malaha ta wihikana ri tatwa
nyan maya sahana-hana ning bawa siluman.*

*Ada orang yang menonton wayang menangis sedih. Bodoh benar dia. Padahal
sudah tahu juga bahwa yang bergerak dan berbicara itu kulit yang ditatah.
Memang, kata orang dia sedang terkena daya gaib, sedangkan seharusnya ia tahu
bahwa pada hakikatnya (pertunjukan) itu hanyalah palsu, segala yang ada ini maya
belaka.*

Kakawin Arjunawiwaha

Kekawin *Arjunawiwaha*, suatu hasil kesusastraan gubahan Mpu Kanwa, seorang pujangga kraton pada masa pemerintahan Raja Airlangga di Jawa Timur pada Abad XI (1019-1042 A.D) di atas, menyiratkan betapa pertunjukkan wayang telah mempesona penonton sampai mereka kehilangan keseimbangan emosinya, menangis, bersedih, termenung bahwa tertawa lepas. Apakah wayang selalu berhubungan dengan kegaiban, spiritualitas, ataukah hanya pertunjukkan komunikasi mental dari sang dalang? Apa sebetulnya daya tarik, daya pikat dan pukau pewayangan hingga mampu bertahan berabad-abad dan menjadi pertunjukkan multidimensional pada jamannya? Tentang kapan, bagaimana, dimana, siapa seputar asal usul wayang hingga kini masih belum jelas. Lebih-lebih wayang sebagai suatu unsur kebudayaan, masih terus berproses menempuh jalan perkembangannya, transformasi dalam kerumitan masyarakat pendukungnya. Sebuah tulisan tentang asal-usul, filsafat dan masa depan wayang mengatakan bahwa umur wayang

* Tulisan ini merupakan bagian catatan kuratorial pameran seni rupa “Wayang Dalam Dua Pesona”, dua seniman muda Yogyakarta: Hanif ZR dan Yoel Fenin Lambert, 23-30 Oktober 2007 di Sangkring Art Space Yogyakarta. Kurator: I Gede Arya Sucitra.

kini diperkirakan 3505 tahun (1500 SM – 2007). Tentunya hitungan hingga tahun 2007 telah saya tambahkan dari selisih penerbitan buku tersebut bertahun 1978.

Menikmati dunia pewayangan saat ini di era segala hiburan, kesenangan dapat termanifestasikan dalam berbagai media tentu kiranya memiliki kadar emosional yang berbeda dari berabad-abad yang lalu. Tidak usahlah jauh-jauh, kakek dan bapak saya di Bali bahkan tetangga saya di Jogjakarta hingga saat ini masih lekat menikmati cerita wayang baik secara tradisional maupun lewat media TV maupun radio. Dengan fasih mereka bercerita tentang filsafat yang dihadirkan dalam lakon pewayangan tersebut dan tentunya saya sebagai generasi muda merasa ini bukan dunia saya lagi dan hanya manggut-manggut saja seakan mengerti padahal sejujurnya tidak hendak ambil pusing. Hal ini tentu ada sebabnya, pertama dari segi bahasa sangat sulit dipahami bagi generasi muda yang kini kosakata bahasanya telah tercampur baur dan tidak fokus, sedangkan pada pewayangan seringkali menggunakan bahasa Bali / Jawa kuno atau halus bahkan mengutip bahasa Sansekerta sekalipun kini telah terjadi kebaruan bahasa yaitu menggunakan bahasa Indonesia. Kedua, topiknya terkadang tidak *up to date* (masalah yang populer), ceritanya seputar epos Mahabrata dan Ramayana serta turunannya. Walaupun sejujurnya tragedi dan filsafat yang ditampilkan selalu koheren dengan perkembangan jaman sekarang hanya tampilannya berbeda. Disinilah kekuatan wayang mengatasi jaman, beragam seni ia tampilkan secara bersama-sama, yaitu: *seni widya* (filsafat dan pendidikan), *seni drama* (pentas dan karawitan), *seni gatra* (mengenai tatahan dan sunggingan), *seni ripta* (berkaitan dengan masalah *sanggit* dan kesusastraan) dan *seni cipta* (berhubungan dengan masalah konsepsi dan penciptaan baru).

Sebetulnya apakah wayang tersebut? Bagaimana wayang sebagai suatu karya budaya yang multidimensional akan ditampilkan dalam keadaan kontemporer ini, batasan wayang seperti apakah yang menjadi kegelisahan dan menginspirasi dua peserta pameran yaitu Yoel Fenin Lambert dan Hanif ZR hingga memamerkan karya-karya terbaru mereka dalam bentuk *fashion show*, *photography*, *installation* dan *video art* pada tanggal 23-31 Oktober 2007 bertempat di Sangkring Art Space, Nitiprayan, Bantul, Yogyakarta.

Apabila kita mendengar istilah "wayang" maka pengertian umum yang terkandung di dalamnya ialah suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang dengan menggunakan boneka atau sejenisnya sebagai alat pertunjukan. Perkataan 'wayang' mengandung sejumlah pengertian. Pengertian pertama ialah 'gambaran tentang suatu tokoh', 'boneka', lebih tegas lagi adalah boneka pertunjukan wayang. Pengertian ini kemudian diperluas sehingga meliputi juga pertunjukan yang dimainkan dengan boneka-boneka tersebut, demikian pula, lebih luas lagi ialah bentuk-bentuk seni drama tertentu. Dengan demikian, di samping wayang kulit, yang dalam hal ini bayangan boneka-boneka kulit berpahat, diproyeksikan di atas kelir dengan bantuan sebuah lampu, adalah wayang *klithik* yang menggunakan boneka-boneka kayu pipih yang bercat (*klithik*), dan wayang golek yang menggunakan boneka kayu tiga matra yang berbusana (*golek*), dan tanpa menggunakan kelir bagi keduanya itu. Kecuali itu ada suatu bentuk pertunjukkan, dengan seorang pemain mengisahkan ceritanya dan dibantu oleh adegan-adegan cerita yang dilukis pada kain atau kertas, dan digelarnya (*mbeber*) selagi kisah berlangsung. Pertunjukan ini disebut wayang beber. Selanjutnya ada dua bentuk pertunjukan lakon dengan pelaku-pelaku manusia (*wong*), bukannya boneka. Bentuk ini bisa dibagi-bagi menurut perbendaharaan cerita, teknik panggung dan perlengkapan panggung ke dalam *wayang wong* yang para pelaku utamanya tidak bertopeng, dan *wayang topeng* dengan pelaku-pelaku utama selalu memakai topeng. Dengan demikian, perkataan 'wayang', kecuali berarti boneka, juga manusia pemain-pemain panggung baik aktor maupun penari. Lebih lanjut perkataan itu pun menunjuk kepada perbendaharaan lakon yang dipentaskannya.

Pengertian lain dalam bahasa Jawa kata ini berarti "bayangan". Dalam bahasa Melayu disebut *bayang-bayang*. Dalam bahasa Aceh: *bayang*. Dalam bahasa Bugis: *wayang* atau *bayang*. Dalam bahasa Bikol dikenal kata: *baying* artinya "barang", yaitu "apa yang dapat dilihat dengan nyata". Akar kata dari wayang adalah *yang*. Akar kata ini bervariasi dengan *yung-yong*, antara lain terdapat dalam kata *layang* – "terbang", *doyong* – "miring", tidak stabil: *royong* - selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain: *pyang-payangan* "berjalan sempoyongan, tidak tenang" dan sebagainya. Dengan memperbandingkan berbagai pengertian dari akar kata *yang* beserta variasinya, dapatlah dikemukakan bahwa dasarnya adalah: "tidak stabil, tidak pasti, tidak tenang, terbang,

bergerak kian-kemari”. Jadi dalam bahasa Jawa *wayang* mengandung pengertian “berjalan kian-kemari, tidak tetap, sayup-sayup (bagi substansi bayang-bayang).”

Sekarang kita tengah berhadapan dengan sebuah sodoran sekumpulan karya seni yang secara sengaja menggamit tema Wayang. Sangat memungkinkan apabila pemahaman lama kita tentang wayang akan terbawa dalam menyimak karya-karya seni yang dihadirkan. Di sini kita juga akan menemui berbagai “hambatan” penikmatan karena representasi pewayangan yang disuguhkan akan berbenturan dengan pemahaman kita. Karya-karya ini rupanya telah mulai jauh dari bayangan pewayangan kita, karena subjek mater wayang yang ditampilkan telah mengalami pergeseran cara dan karakter. Karya-karya yang ditampilkan dalam pameran ini merefleksikan spirit modern, dengan tekanan kuat pada transformasi nilai-nilai, simbolisasi dan karakter tradisi pewayangan. Sebagai misal, pemaknaan *shadow* atau bayangan/*siluet* telah ditransformasikan melalui pemaknaan cahaya jatuh dengan kedalaman dimensi ruangnya, bukan lagi wayang seutuhnya di belakang kelir, pakem-pakem tatah dan sunggingnya tidak lagi digamit secara tepat dan sempurna namun hanya diambil sisi estetika lahiriahnya. Untuk itu penting kiranya jika dalam proses menyimak saat ini ditawarkan semacam ajakan untuk menggeserkan pula cara pandang terhadapnya. Mencoba memahami alur pemikiran “yang muda membaca tradisi (*wayang*)” menjadi penting kita selami. Tentu ini hanya sebagai “alternative tawaran”. Dengan demikian hal itu akan membimbing kita untuk memasuki wilayah kesadaran cara pandang baru baik secara konsepsi, maupun kreasi media baru di dalam kerangka membangun perhadapan yang seimbang antara tradisi(onal) dan modern(isasi). Perbedaan antara yang tradisi(onal) dan yang modern pada hakikatnya terletak pada kesadaran tentang waktu. Tradisi adalah konsep yang merujuk kepada wilayah waktu-silam (*the past*), sementara kemodernan (*modernity*) mengacu kepada wilayah waktu-kini (*the present*).

Memandang dan membaca tradisi dari sisi kemodernan ruang dan waktu saat ini, tentu memberi aspek representasi yang berbeda bagi pelakunya. Ditandai dengan munculnya kesadaran tentang adanya suatu jarak dengan masa silam, kemodernan pada dasarnya adalah kritik terhadap tradisi. Sebuah kritisisme yang tidak datang dari luar,

melainkan bangkit dari dalam. Kemodernan bermula justru dari kesadaran bahwa kita adalah milik tradisi tertentu.

Begitu pula bagi peserta pameran ini yang masih berumur 20an tahun dan memiliki kesadaran yang berbeda terhadap tradisi. Ketradisionalan budaya mereka pun memiliki rentang karakter dan geografis yang cukup berbeda. Hanif ZR seorang pelaku kesenian kelahiran Klaten, Jawa Tengah, lulusan ISI Yogyakarta Fakultas Seni Media Rekam dengan ketertarikan kesenian meliputi *video art*, fotografi, performance art, dan instalasi, tentu tidak asing pada kesenian tradisional pewayangan, filosofi dan pakemnya. Lain halnya dengan Yoel Fenin Lambert, lulusan ISI Yogyakarta Fakultas Seni Rupa, pemuda berdarah Timor Timur ini semenjak SD hingga SMU menyelesaikan pendidikannya di Dili Timor Timur. Dan kemudian semasa kuliah di ISI Jogjakarta telah mulai bersentuhan dengan adat dan tradisi budaya Jawa, hingga akhirnya jatuh cinta dengan pesona tradisi batik dan coraknya hingga karakter pewayangan. Latar belakang seperti ini penting untuk disimak karena pengetahuan, dorongan dan kebiasaan menjadi ketentuan yang kemudian membentuk persepsi dan ketertarikan seseorang terhadap pilihan karya seninya. Kesepakatan peserta pameran untuk mengusung kesadaran diri melalui pembacaan wayang dilandasi atas tradisi yang mulai mereka sadari sebagai bagian kritik personal sebagai dinamika perkembangan dan gesekan atas tuntutan modernisme dan varian lain dari pemberdayaan kekayaan khasanah wayang. Inilah karya-karya mereka tersaji sebagai suatu ajakan menurut sebuah alternatif versi.

Yoel Fenin Lambert: Tradisi dan Hasrat Fashion

Henri Bergson (1859-1941), filsuf Prancis yang berpengaruh di zamannya mengatakan kepada fotografer, pelukis, penulis bahwa “realitas adalah perubahan berkelanjutan, dan itu bermuara pada waktu. Kita tidak lagi hidup dalam ruang-waktu tetapi ruang dimana waktu manusia dimanipulasikan. Dan apa yang tengah mengalami manipulasi kini tidak lagi waktu manusia tetapi waktu-mesin.” Saya setuju dengan pemikiran Bergson, bahwa realitas adalah perubahan berkelanjutan. Sesuatu yang berkelanjutan adalah siklus proses dan itu adalah kuasa waktu. Masyarakat tradisional

hidup dipangkuan masa silam mereka tanpa pernah menyadarinya. Mereka hidup bersama tradisi dan sekaligus tenggelam didalamnya. Timbulnya kesadaran tentang tradisi, kesadaran bahwa seseorang dilingkupi kontinuitas yang mengalir dari sumber masa silam, merupakan momentum kebangkitan spirit modern.

Fashion (mode) adalah suatu media visual yang terus mengalir, membangkitkan momentum dan *trend* yang selalu *fresh* atau bahkan berkala dan berulang. Fashion adalah sebuah mesin hasrat yang selalu liar mencari jati dirinya, ia adalah raja rimba mode yang memberikan status, estetika, dan kekuasaan seseorang dalam budaya hedonisme. Barangkali karena image fashion adalah kesenangan, memburu gaya dan kejayaan. Bagi Yoel Fenin Lembart (saya biasa memanggilnya Fenin), fashion adalah hasrat yang membangkitkan berbagai rasa, temperamen, estetika, gaya, dan fantasi. Ia tidak pernah tersekat waktu, tradisi maupun ruang-ruang budaya lainnya. Fashion adalah lautan yang mengalir berbagai elemen kehidupan dalam daratan kebudayaan manusia.

Hasrat inilah yang mengantarkan Fenin untuk konsisten eksis dan mendalami secara serius mengenai mode *jewelery* dan fashion. Baginya kebudayaan tradisional seperti batik dan wayang Indonesia sesungguhnya mengandung kekayaan representasi yang luar biasa untuk disajikan ke atas kanvas fashion. Keunikan dan keeksotisan budaya inilah yang kerap menghantarkannya ke ajang kompetisi fashion nasional dan internasional. *Art Fashion*, menjadi ketertarikannya untuk setiap desain yang diusungnya. *Art Fashion* sebagai suatu genre dalam sejarah fashion memberikan peluang untuk memasukkan unsur seni dengan sentuhan personal. Melissa Leventon, dalam bukunya “Artwear: Fashion and Anti Fashion”, 2005, meletakkan genre *art fashion* sebagai bagian akhir dari garis panjang sebuah gaya fashion dengan estetis baru, yang dimulai oleh pergerakan Seni dan Kriya. Saya melihat karya-karya garapan Fenin memasuki wilayah *Art on Fashion*, atau seni pada pakaian, dimana karya rancangannya memiliki detail dengan unsur seni yang tinggi yang tentunya *wearable*. Pakaian dan eksotika *jewelery* ditangannya hanyalah sebuah media pengganti kanvas, kayu atau media lainnya tanpa mengubah fungsinya untuk dikenakan di tubuh. Motif-motif dekoratif baik serial pewayangan maupun batiknya adalah citra-visual artistiknya sendiri, mulai dari pemolaan, sketsa, goresan lilin hingga pencelupan pewarnaan batik semuanya digarap secara personal. Disinilah menjadi penting kiranya bagi Fenin untuk menancapkan daya pikat personal estetikanya sehingga karyanya memiliki *style* sebagai sekumpulan

signature key yang kemudian menempatkan karyanya di jajaran mode fashion nasional memiliki karakter dan *trademark personal*. Penjelajahan media dan penetrasi yang terus menerus pada perjalanan mode menjadi kunci bagaimana seorang desainer bisa dianggap eksis dan hidup di dunia fashion. Dengan demikian ketepatan pola, estetika keindahan lukisan serta detail menjadi keharusannya sehingga karya “tradisi” dalam sentuhan modern menjadikan bajunya artistik namun tetap *wearable*.

Dalam pameran kali ini, Fenin adalah desainer plus dalang yang bermain dalam panggung model “wayang wong”. Seperti pengertian “wayang” yang saya utarakan di atas yaitu perkataan 'wayang', kecuali berarti boneka, juga manusia pemain-pemain panggung baik aktor maupun penari. Fenin menggerakkan imajinasi fantasinya terhadap citra-ide tentang wayang melalui pengolahan aksesoris *jewelery* dan representasi simbolik pewayangan melalui olah desain lukisan pada pakaiannya yang kemudian dipentaskan oleh model-model peragawati dan peragawan dengan nuansa *return to tradition*. Apabila kita mencermati karyanya, pembacaan wayang tidaklah serta merta menyeret kita akan nilai-nilai filosofi dan pakemnya namun terlebih pada unsur estetika hasil penggambaran maupun sikapnya dalam mengkritisi suatu tradisi. Kita tidak diajak untuk melihat wujud fisik secara utuh tentang pewayangan apakah menyiratkan karakter figur Arjuna, Drupadi, Shinta, dan lainnya. Dalam rancangan fashionnya, penting baginya untuk memberikan *center of interest* atas kombinasi antara aksesoris dan motif pakaiannya. Jika detail citra wayang sudah diwakilkan oleh aksesorisnya yang berbahan perak maupun logam lainnya maka perancangan motif pakaiannya disesuaikan untuk melengkapi keartistikan aksesoris, begitupun sebaliknya.

Fenin memandang *wayang* sebagai citra inspirasinya memiliki kekuatan representasi yang tidak harus diwujudkan sama dengan figur pakemnya. Otonominya sebagai desainer memberikan celah yang fleksibel untuk mewujudkan citra pewayangan sesuai imajinasi, fantasi dan estetika fashion yang hendak dicapainya. Wayangnya adalah hasil kolaborasi entitas tradisi Jawa (batik dan wayang) dengan intelektualitasnya sebagai seniman muda progresif yang modern. Artistika karyanya akan mengantarkan lipatan ingatan kita tentang tradisi lampau dengan situasi konteks selera zaman anak muda terkini. “Tiada tradisi yang kekal dari perubahan, tradisi akan melaju dengan kebijaksanaan regenerasinya dan para penikmatnya”. Kesederhanaan

dalam wilayah tersebutlah yang menjadikan karyanya berdaya simplifikatif, namun memiliki daya pukau, elegan, dan fantasi yang menarik.

Hanif ZR: Narasi Siluet Tubuh

Areal media yang berbeda ditempuh Hanif ZR dalam menggagas citra visual wayangnya. Dalam pameran ini semangatnya untuk mengeksplorasi keunikan dan keartistikan wayang ditampilkannya dalam media instalasi, fotografi, dan *video art*. Varian media ini menjadi penting baginya, sebagai media refleksi melihat bagaimana wayang sebagai sebuah tradisi adiluhung yang selalu berproses dan berkembang mengikuti kemajuan teknologi masyarakat pendukungnya dan bertahan sebagai tradisi yang bumi dan multidimensional. Ditandai dengan pemanfaatan media baru dalam pagelaran wayang yaitu kamera video, LCD proyektor dan fotografi. Aplikasi media baru (teknologi modern) dalam penampilan citra-citra tradisi yang dipenetrasikan ke dalam kebudayaan populer telah lama menjadi kajian dalam budaya kontemporer. Di tahun 1936, Walter Benjamin (1892 - 1940), menulis suatu esai: *The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction*, yang sangat mempengaruhi pemikiran praktek seni dan kajian budaya kontemporer. Dalam esai itu dikemukakan, bahwa kemampuan teknologi reproduksi citraan secara *masinal* membawa dampak besar, bukan hanya terhadap tradisi dan nilai-nilai intrinsik dalam praktek seni lukis (Barat), tetapi juga secara signifikan telah menggeser cara pandang kita terhadap apa yang kita lihat dan kita pahami.

Pudarnya aspek “aura” dalam seni bukan hanya karena bergesernya penilaian kita terhadap estetika seni tetapi sekaligus juga memberikan jalan bagi estetika yang baru dan praktek seni. Terutama menyangkut nilai keautentikan dalam praktek seni modern. Dalam prosesnya ini, Hanif memandang kesenian tradisi(onal) dengan kaca mata modern dengan media teknologisnya tidaklah serta merta mengenyampingkan bahkan menendang perilaku dan sikap-sikap (pakem) tradisional sebagai objek yang telah kalah berperang dengan waktu dan watak. Namun hal itu tetap berdampak pada aplikasi seninya membaca tradisi.

Dalam tiga dasawarsa terakhir ini masyarakat di Indonesia – juga dunia - hidup dalam ketergantungannya dengan TV, video, games, komputer dan piranti lunaknya, ponsel hingga internet. Budaya media telah dikonsumsi sebagai hiburan sekaligus fungsional, namun relatif terbatas dipergunakan lebih dari itu, misalnya aktivisme

komunitas dan ekspresi individu. Masyarakat telah memasuki wilayah budaya baru dengan rujukan perilaku, kesadaran, bahasa, realitas (cara manusia melihat dunia dan dirinya), norma dan hukum yang belum pernah dikenali sebelumnya. Dalam konteks seni, penggunaannya sering difahami sebagai tawaran kemungkinan baru dalam menciptakan atau mengalami kesenian.

Perkembangan media baru dipengaruhi oleh suasana perubahan seni 1960an di Jepang, Eropa dan AS, ditandai masuknya waktu sebagai media seni, dematerialisasi objek seni dan pentingnya peristiwa serta penggunaan teknologi. Sejak ditemukannya fotografi (*seluloid*), waktu dan ingatan personal ataupun historis dibekukan. Melalui citraan diam (*still image*) dan citraan bergerak (*moving image*) kaum seniman maupun amatir memasuki visualisasi waktu. Tercatat beberapa peristiwa yang berkaitan dengan pergulatan ini. Di Jepang diselenggarakan *Experiment in Art and Technology* (EAT), (1966) yang disebut inisiatornya Billy Kluver sebagai kolaborasi seniman, ahli mesin, programer, periset dan ilmuwan yang menghasilkan kombinasi seni dan teknologi, suatu wacana seni yang kini kita bisa saksikan lebih jelas dalam seni digital. Hisanori Gogota, kurator *Inter Communication Centre* (ICC), Tokyo mengilustrasikan bahwa fungsi seni dan teknologi ini utamanya untuk mentransformasikan pemahaman modern tentang nilai seni. Gerakan Fluxus (1960-an) memasukkan teknologi media dalam eksperimennya, yang banyak menginspirasi seni video dan media baru umumnya. Terobosan interdisipliner yang meniadakan sekat musik, tari, film/ video, seni rupa dan teater di satu sisi melahirkan bentuk seni yang kemudian hari bermetamorfosa menjadi video-patung, *multimedia performance* hingga video instalasi.

Lalu bagaimana Hanif mengisahkan episode wayangnya dalam media baru ini? Narasi siluet tubuh dan dimensi bayangan menjadi bahasa representasi citra wayang dalam pengertian sebagai permainan cahaya, siluet bayangan sebagai simbol detail yang tersembunyi ditampilkannya dalam eksperimentasi artistik melalui lensa fotografi.

Karya fotografinya berbicara tentang keindahan bayangan yang dihasilkan melalui dimensi berbayang dan siluet sunset. Jika kita tengok karya fotografinya, terdapat dua teknis yang ia hadirkan, pertama permainan bayangan Kekayon (gunungan) yang bergerak menjelajahi plastisitas tubuh model yang mengenakan pakaian fashion dari Fenin. Pemotretan yang memanfaatkan cahaya matahari sore di keluasan puncak Gunung

Sempu, Bantul Yogyakarta, menghasilkan pola siluet bayangan ornamentik kayon yang kaya variasi seakan-akan terpola dengan kain dari sang model. Bayangan inilah yang menjadi inspirasi awal kolaborasi karya fashion Fenin dan Hanif. *A play of light and shade on fashion.*

Teknis kedua yang Hanif hadirkan adalah siluet seutuhnya dari pose-pose model manusia. Masih dengan model fashion dari Fenin serta digabungkan dengan model figur penari *kekayon* dengan karakter *kekayon* yang besar dan ornamentik yang telah distilisasikan, fokusnya terletak pada kepekatan bayangan model yang dihasilkan dari membelakangi matahari. Siluet ini ternyata baginya membangun esensi yang kuat terhadap pemahaman wayang dalam wujud simplikatif sebagai wujud bayangan. Hal ini mengingatkan pada inspirasi dari bentuk wayang pertama kali yang konon dipergunakan untuk menggelarkan mitos Jawa-kuno itu didapat dari bayangan yang tampak di muka kita pada waktu pagi hari kira-kira jam 10 pagi, di kala kita sedang berdiri membelakangi matahari. Sehingga bentuk wayang yang pertama kali itu tidak jauh berbeda seperti mitos gua Plato yang sangat tersohor itu. Dan tampaknya Hanif seakan ingin mengangkat kepermukaan medianya bahwa mitos dan legenda seputar wayang bisa menjadi sebuatan budaya yang baru dan populer di mata generasi muda. Mitos merupakan bentuk-bentuk budaya populer, Roland Barthes menulis, “mitos merupakan sebuah sistem komunikasi, yaitu sebuah pesan, “suatu cara penandaan, sebuah bentuk”, “salah satu jenis turunan...yang dilakukan melalui sebuah wacana.” Mitos tidak didefinisikan oleh objek pesannya, tapi oleh cara pengungkapan pesan ini. Disinilah media barunya Hanif berusaha menangkap cara penandaan tersebut. Berhasilkah ia, di sini anda dapat menandakan kemampuan daya terjemahan citra representasinya dalam karya foto narasi siluet tubuh.

Media jelajah kekaryaan Hanif yang lainnya adalah *video art* dan instalasi. Video art sebagai ketertarikan ilmunya dalam berkeseniannya, menghadirkan sebuah lakon *Kekayon* dengan permainan dimensi ruang terhadap bayangan pada kain-kain layar yang dipancangkan bersekat-sekat di atas gurun pasir pantai Parangkusumo, Yogyakarta. Ia ingin berkisah bahwa wayang kini telah memiliki sekat dimensi yang berbeda antara kaum tua sebagai penyangga kehidupannya dan kaum muda yang kurang peduli atas eksistensinya. Tarian *kekayon* itu bergerak kesana-kemari, tiada stabil dan penuh misteri,

terkadang diam penuh wibawa namun serentak kemudian berguncang dan mencuri perhatian. Seolah-olah ingin mengabarkan dan mengingatkan bahwa disadari atau tidak, diterima atau dicampakkan, ia telah menjadi bagian hidup dari berbagai dimensi sekat dalam kebudayaan masyarakatnya. Dalam tradisi(onal) maupun modern(isasi), kehadirannya tetap satu.

Pemanfaatan teknologi media oleh seniman-seniman Indonesia - terutama dalam konteks sebagai 'perantara ekspresi seni' - dimulai dengan penggunaan video. Video sebagai sebuah media seni memang belum lama berkembang di Indonesia. Praktik *video art* di Indonesia mulai dikenal secara populer paling kurang akhir dasawarsa delapanpuluhan. Namun ketika itu bisa ditandai cuma segelintir seniman seperti Teguh Ostentrik, Krisna Murti, dan Heri Dono yang meretas jalan untuk tampilnya karya-karya seni video dalam pameran-pameran seni rupa di Indonesia. Muncul generasi seni video yang berasal dari disiplin yang berbeda misalnya seni rupa, arsitektur, sinematografi, dan desain grafis. Pertemuan itu menunjukkan karakter persilangan. Dari sudut tema karya mereka banyak membuat narasi seperti sebuah 'seni film yang lain', dengan penekanan biografi, dokumenter hingga fiksi. Karya *video art* Hanif bukanlah video dokumenter bukan pula fiksi yang berat dan penuh adegan namun hanya menampilkan keeksotisan bayangan dari gerak tari penari *Kekayon* dan ornamental *Kekayon* itu sendiri. Penting baginya untuk membatasi subjek yang ditampilkan agar fokus untuk menghadirkan fantasi dimensi bayangan lakon *Kekayon* pada sekat-sekat layar tercapai dengan artistik. Videonya merupakan perluasan narasi keindahan siluet tubuh dari serangkain kolaborasi atas pembacaan wayang dengan idealisme personal.

Karya instalasi pun tak surut ia jamah, ada tiga karya yang ia tampilkan yaitu "Dua Pesona" dengan menampilkan deretan model manequin yang terbalutkan kain dan topeng. Entitas wayang yang dihadirkan selintas merupakan wujud tiga dimensional dari karya fotografinya yaitu pemanfaatan ornamen *Kekayon* ditembakkan cahaya sehingga menjadi pola bayangan pada draferi kain. Apakah ia ingin mengingatkan kita bahwa fashion bergerak sangat cepat seperti bayangan kita yang selalu menjauhi tubuh ketika cahaya merunduk meninggalkan tubuh ini? Di sisi lain karyanya yang berjudul "Terkungkung" menampakkan kegelisahan personalnya akan entitas pagelaran wayang yang semakin tergerus dan terjepit akan arus hiburan modern yang kian instan dan luluh rendah nilai.

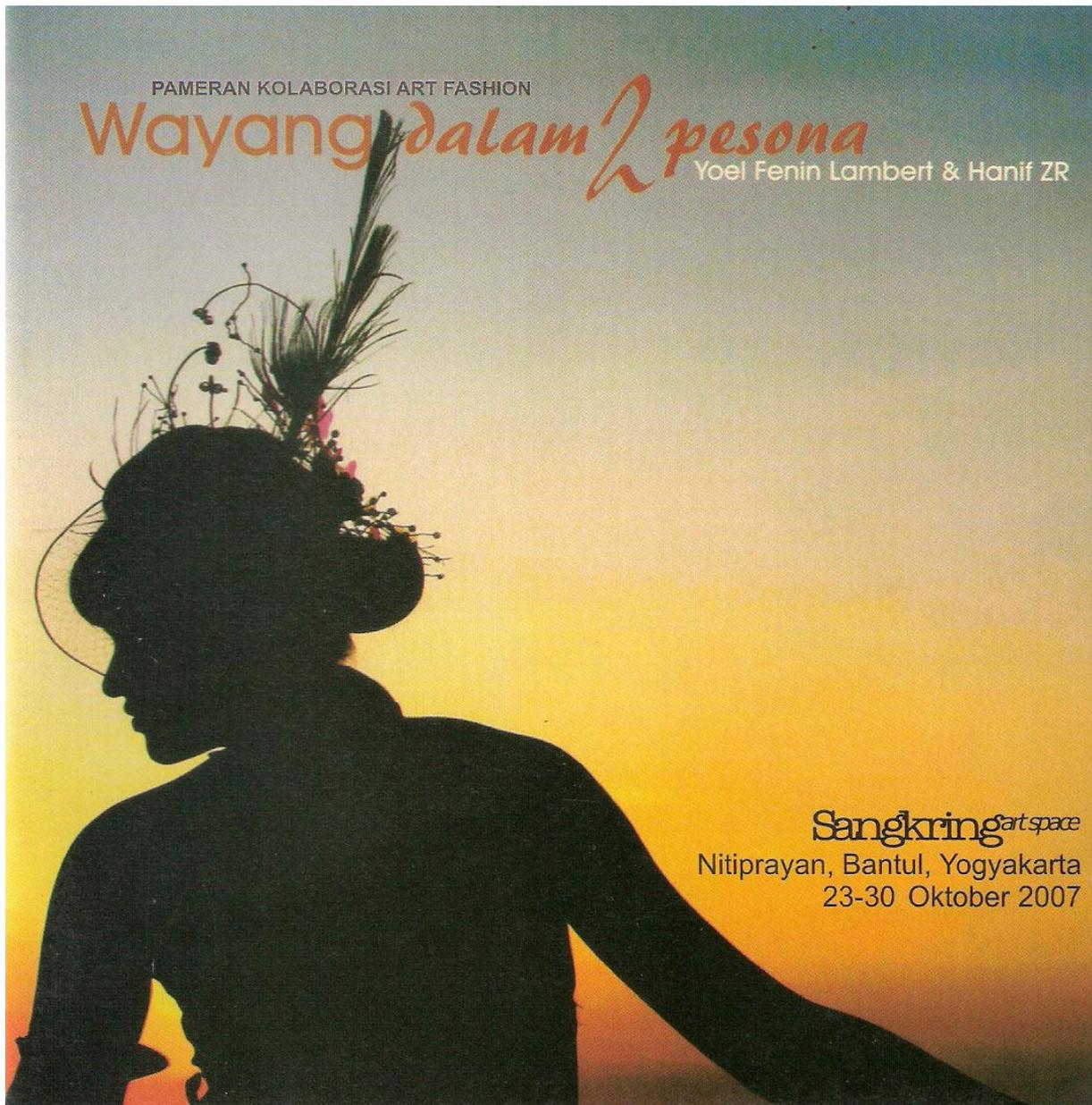
Bagaimanakah wayang akan bertahan, atukah filosofi, pakem dan tata bahasanya hanya akan menjadi milik kaum tua atau akan terus mentransformasi diri mengapit jaman sejalan perubahan transgenerasi? Kegelisahannya ini hanya waktu dan ketajaman penetrasi pengembangan wayang yang mampu menjawab, ...untuk saat ini,...entahlah! Karya terakhirnya berjudul “Tumbuh”, dengan model *Kekayon* diibaratkan tumbuh di atas tumpukan jerami. Dalam pewayangan, *kekayon* ditaruh dimuka kelir sebelum dan sesudah permainan. Benda ini disebut *Gunungan*, melambangkan jumlah kesatuan, keesaan, keutamaan oleh karena itu sama dengan pohon *Hajat*. Disinilah tampak cara pandang emosional Hanif terhadap kebudayaan tradisi, harapan agar supaya keagungan sebuah nilai tradisi tetap menjadi pegangan utama melalui nilai filosofinya dan akan terus tumbuh subur seperti gunung yang menjaga keseimbangan semesta.

Inilah manifestasi karya seni bagaimana generasi muda membaca dan memaknai suatu tradisi, dari seluruh karya yang tersaji dihadapan kita sekarang, patutlah kita belajar melihat ke belakang dan memprosesnya untuk kehidupan ke depan dimana pergeseran yang terjadi sejalan dengan perubahan ruang dan waktu. Fungsi dan peranan wayang itu sejak terciptanya dan sepanjang perjalanan hidupnya tidaklah tetap dan tergantung pada kebutuhan, tuntutan, serta penggarapan masyarakat pendukungnya. Perwajahan wayang Fenin dan Hanif adalah wayang kontemporer, yang hadir berkenaan dengan waktu pemahaman mereka atas suatu entitas kebudayaan. Semoga kekayaan kreasi seni mereka selalu mengakar seperti filosofi *Kekayon*, kaya akan ragam rupa kehidupan dan menyatu dalam segenap aspek kehidupan manusia. Demikianlah tradisi, akan membentuk wajah peradabannya di arus peristiwa zaman terkembang dan kebijaksanaan generasinya menanggapi dirinya dan semesta kehidupan.

PAMERAN KOLABORASI ART FASHION

Wayang dalam 2 pesona

Yoel Fenin Lambert & Hanif ZR



Sangkring *art space*

Nitiprayan, Bantul, Yogyakarta
23-30 Oktober 2007