

Ketika Ruang Seni Menularkan Semangat Menggunakan Kembali Barang Bekas

Gregorius Bhisma Adinaya : <http://nationalgeographic.grid.id>, Selasa, 7 Agustus 2018 | 12:18 WIB



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Salah satu "makhluk" yang dibuat dari papan kardus.

Nationalgeographic.co.id - Dunia sedang mengalami darurat [sampah](#), terlebih lagi [sampah](#) plastik. Produk teknologi yang pada awalnya memudahkan hidup manusia, kini menyerang balik. Seakan terlena dengan kemudahan yang diberikan, manusia menjadi lalai menangani dampak yang muncul. Plastik berakhir di lautan, makhluk hidup lain pun juga terkena dampaknya.

Setelah petaka ini meluas, manusia kemudian berlari-lari mencari solusi. Sebagian lainnya berusaha untuk memotong mata rantai ketergantungan plastik.

Gatot Indrajati, seorang seniman asal Yogyakarta memiliki misi yang sama dengan pendekatan yang berbeda. Pria kurus ini ingin agar anak-anak memanfaatkan barang bekas menjadi mainan mereka. Dengan kata lain, Gatot ingin mereka memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai, dan tidak menjadi sampah.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Gatot Indrajati berpose di depan instalasi seninya.

Seniman yang pernah memenangkan UOB Painting of The Year 2011 dan 2016 ini bekerja sama dengan United Overseas Bank (UOB)—selaku mitra pendidikan utama Museum MACAN—membuat sebuah ruang seni anak yang berlokasi di Museum MACAN, Jakarta Barat.

Dengan mengusung mesin dan lingkungan industrial sebagai pendekatan visual ruang seni anak ini, Gatot mengkritik transformasi perilaku yang terjadi di masyarakat. Perilaku konstruktif menjadi perilaku konsumtif.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Instalasi dengan konsep mesin dan industrial.

Ruang seni anak dengan instalasi seni "Kotak Utak-Atik" ini tidak hanya membawa misi pengembangan imajinasi anak dalam seni, namun juga membawa misi lingkungan dengan penggunaan kembali barang yang sudah tidak terpakai. Dalam ruang seni anak ini, papan kardus dipilih untuk mewakili barang yang sudah tidak terpakai.

Sebuah misi penting yang dapat digunakan sebagai pemotong mata rantai peningkatan produksi sampah di dunia.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Pengunjung menemukan robot-robot tersembunyi.

Anak-anak—atau bahkan pengunjung lainnya—disediakan papan kardus yang sudah dibentuk untuk kemudian digambar, diwarnai ataupun diubah bentuk menjadi sebuah mainan dan karya seni. Papan kardus yang biasanya teronggok di tempat sampah menjadi sebuah bentuk baru dengan nilai tambah.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Seorang pengunjung membuat "makhluk" ciptaannya sendiri.

Karya pengunjung ini kemudian dapat digabungkan bersama dengan karya yang sudah dimulai oleh Gatot satu bulan lalu ini. "Tujuannya sederhana, ingin mengajak mereka (pengunjung) mengurangi perilaku menyampah sejak dini," ungkap Aprina Murwanti, Kepala Tim Edukasi dan Program Publik Museum MACAN.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia

Gatot memandu dalam penciptaan kreasi.

Senada dengan Aprina, Direktur Museum MACAN, Aaron Seeto, mengatakan bahwa ia dan Museum MACAN ingin mengajarkan dan menularkan semangat penggunaan kembali barang-barang yang sudah tidak terpakai yang kita temui sehari-hari.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
"Makhluk" kreasi pengunjung.

Walaupun ruang seni anak ini "hanya" dibuka di Museum MACAN, namun semangat memanfaatkan barang tidak terpakai ini tetap ditularkan secara luas melalui beberapa program seperti *Educators Forum* dan pengiriman alat peraga berupa 5 papan kardus dengan pola berbeda kepada sekolah-sekolah.



Bhisma Adinaya/National Geographic Indonesia
Pengunjung juga boleh menggambar di tembok ruang seni anak.